

**Integración de juegos constructivos y herramientas tecnológicas para estimular funciones cognitivas en la infancia: Caso del grupo transición de la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz, Yondó, Antioquia**

Angie María Guzmán Carrasquilla

Asesora

Yasmin Del Rosario Florez Guzman

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## **Resumen**

Este trabajo investigativo se desarrolló en la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz, sede La Patria, con niños y niñas del grado transición. Su propósito fue fortalecer la concentración mediante el uso de juegos constructivos como estrategia pedagógica. La pregunta problema se orientó a cómo mejorar la concentración de los estudiantes a través de actividades lúdicas significativas. Se utilizó una metodología cualitativa con diseño experimental, recolectando datos por medio de observación directa, entrevistas y diarios reflexivos. Los resultados evidenciaron que los juegos constructivos aumentaron la capacidad de concentración, favoreciendo el desarrollo cognitivo y social del grupo. Se concluye que la implementación de estrategias lúdicas promueve una enseñanza más efectiva, y se recomienda integrar estas herramientas en los planes de aula para mejorar el desempeño escolar.

***Palabras clave:*** Atención, Concentración, Juegos constructivos

### **Abstract**

This research project was conducted at the Luis Eduardo Díaz Educational Institution, La Patria campus, with transition-grade children. Its purpose was to strengthen concentration through the use of constructive games as a pedagogical strategy. The problem question focused on how to improve students' concentration through meaningful playful activities. A qualitative methodology with an experimental design was used, collecting data through direct observation, interviews, and reflective journals. The results showed that constructive games increased concentration, favoring the cognitive and social development of the group. It is concluded that the implementation of playful strategies promotes more effective teaching, and it is recommended that these tools be integrated into classroom plans to improve academic performance.

**Keywords:** Attention, Concentration, constructive games.

## 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 .....	17
Referentes Legales .....	18
Referentes Éticos.....	20
Herramientas y Métodos .....	22
Enfoque y Tipo de Estudio.....	22
Unidad de Analisis .....	22
Técnicas para la Recolección de Datos .....	23
Categorías para el Análisis de Datos.....	25
Resultados .....	28
Acercamiento de la Población a la Variable .....	28
Experimentación.....	29
Identificación de Variaciones.....	30

Análisis y Discusión .....	32
Conclusiones y Recomendaciones .....	40
Referencias Bibliograficas .....	42
Apendices.....	44

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	44
--	----

## Introducción

En la educación preescolar, el desarrollo de habilidades cognitivas como la concentración resulta esencial para fortalecer el proceso de aprendizaje desde edades tempranas. En este sentido, es fundamental proponer estrategias pedagógicas que conecten con los intereses de los niños y niñas, permitiéndoles aprender de forma activa, dinámica y significativa. El juego, por ser una herramienta natural y atractiva para la infancia, ofrece un medio ideal para potenciar el enfoque atencional, especialmente cuando se combina con el uso de recursos tecnológicos adaptados a su nivel de desarrollo. Este trabajo se desarrolla en el contexto del grado transición de la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz, sede La Patria, en Yondó (Antioquia), donde se reconoce la importancia de promover nuevas formas de enseñanza que respondan a las necesidades actuales de los estudiantes y su entorno.

Durante las primeras observaciones realizadas en el aula, se evidenció que muchos niños presentan dificultades para mantener la atención sostenida, especialmente cuando las actividades se centran en la repetición de contenidos o en metodologías tradicionales. Esto plantea una preocupación educativa que requiere ser abordada, ya que la falta de concentración puede afectar no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de otras habilidades fundamentales como la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Diversas investigaciones han demostrado que las actividades lúdicas y el uso de tecnologías interactivas generan un mayor compromiso y participación por parte del niño (Ramírez & Ortega, 2019), lo cual respalda la necesidad de explorar nuevas estrategias que promuevan la atención en el aula.

Esta investigación tuvo como objetivo general fortalecer la concentración a través de los juegos constructivos y herramientas tecnológicas en niños y niñas del grado transición, utilizando un enfoque metodológico mixto y un diseño experimental. Se recolectaron datos

mediante observación directa, entrevistas, diarios reflexivos y actividades grabadas, que permitieron analizar los cambios en los niveles de concentración antes y después de la implementación de la propuesta pedagógica. Este enfoque permitió evaluar tanto las percepciones subjetivas como los resultados observables en el comportamiento y desempeño de los estudiantes.

Uno de los hallazgos más relevantes fue que los niños lograron sostener su atención durante más tiempo en actividades lúdico-tecnológicas que en las actividades tradicionales, mostrando mayor disposición, disfrute y compromiso con las tareas escolares. A partir de este resultado, se invita al lector a recorrer este informe para conocer cómo, paso a paso, se diseñó, aplicó y analizó esta experiencia educativa que busca aportar al mejoramiento de la enseñanza en el nivel preescolar y abrir nuevas rutas de investigación en torno a la concentración infantil.

## **Caracterización**

La Institución Educativa Luis Eduardo Díaz, ubicada en el municipio de Yondó, anteriormente conocido como "Yondó-Casabe", se encuentra en la región del Magdalena Medio del departamento de Antioquia, a 319.9 kilómetros de Medellín. Esta institución, aprobada por resolución departamental 0005576 del 17 de febrero de 2010, ofrece educación desde el nivel preescolar hasta la media técnica, con especialidades en agropecuaria y comercial. Su función principal es formar personas creativas, investigadoras y productivas, comprometidas con el medio ambiente y defensoras de los derechos fundamentales, capacitadas para resolver conflictos y con dominio de un idioma extranjero.

En el ámbito institucional, la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz desempeña un papel crucial en la formación académica y social de los jóvenes de Yondó. Su misión se centra en brindar una educación integral que promueva los valores ciudadanos, el respeto por el entorno y la preparación de los estudiantes para enfrentar los retos de la vida moderna. Además, la institución ofrece programas y proyectos que buscan mejorar las condiciones educativas y fortalecer la relación con la comunidad, fomentando competencias aplicables tanto en la educación superior como en el mundo laboral.

En este estudio, se analiza a los niños y niñas de 5 y 6 años del grado preescolar de la sede La Patria de la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz. Se consideran factores como la edad y el nivel educativo para entender cómo las dinámicas de enseñanza, como los juegos constructivos, influyen en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes, adaptándose a sus contextos específicos. Estos factores son fundamentales para comprender cómo las metodologías de enseñanza deben ajustarse a las necesidades de los estudiantes.

El proceso de aprendizaje de los niños en el grado preescolar de la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz está influenciado por diversos factores contextuales. Las condiciones socioeconómicas de las familias, muchas de las cuales tienen recursos limitados, afectan el acceso a materiales educativos y experiencias complementarias. Además, la falta de acceso a tecnología educativa y espacios adecuados para el aprendizaje lúdico limita la implementación de estrategias pedagógicas efectivas. Estos desafíos requieren una adaptación de las metodologías de enseñanza para asegurar una educación de calidad, aprovechando los recursos disponibles y fomentando el desarrollo integral de los estudiantes.

## **Planteamiento del Problema**

El propósito de este estudio investigativo es fortalecer la concentración como función cognitiva en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz (sede La Patria), mediante la implementación de juegos constructivos como estrategia pedagógica. Durante la etapa preescolar, es común que los niños presenten altos niveles de curiosidad y una tendencia a distraerse fácilmente. Por ello, es esencial identificar métodos educativos que capten su atención y fomenten un aprendizaje integral, evitando enfoques exclusivamente teóricos. La metodología de enseñanza en este nivel educativo desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades cognitivas. Una estimulación inadecuada puede derivar en desinterés, apatía y una actitud negativa hacia la escuela. En este contexto, los juegos constructivos emergen como herramientas efectivas para promover la concentración y la atención, al tiempo que estimulan la creatividad y la interacción social.

El juego, en sus diversas formas, representa una vía dinámica y atractiva de aprendizaje. A través de actividades lúdicas, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades como el razonamiento, la comprensión y el análisis. Además, estos juegos fomentan la planificación estratégica y la fijación de metas, aspectos fundamentales para el fortalecimiento de la concentración.

En la actualidad, la integración de tecnologías interactivas y enfoques en el proceso educativo ofrece nuevas oportunidades para mejorar la motivación y la participación de los estudiantes. Estas herramientas digitales, al proporcionar retroalimentación inmediata y adaptativa, pueden reforzar la comprensión de conceptos y estimular el deseo de superar desafíos de manera autónoma.

La hipótesis central de esta investigación sostiene que la combinación de juegos constructivos y tecnologías educativas interactivas puede potenciar significativamente la concentración y el desarrollo cognitivo en niños de grado transición. Al implementar estas estrategias, se espera no solo mejorar el rendimiento académico, sino también cultivar una actitud positiva hacia el aprendizaje y la escuela

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo se puede estimular la concentración como función cognitiva a través de los juegos constructivos y las herramientas tecnológicas en los niños y niñas del grado transición de la institución educativa Luis Eduardo Díaz (sede la patria, yondo) durante el primer semestre del 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la concentración a través de los juegos constructivos y herramientas tecnológicas en los niños y niñas del grado transición de la Institución educativa Luis Eduardo Díaz (sede la patria, yondo) durante el primer semestre del 2025

### **Objetivos Específicos**

Explorar el nivel de concentración en los niños y niñas para el desarrollo de las actividades académicas propuesta.

Desarrollar actividades que combine juegos constructivos y tecnología, adaptado a las necesidades y contextos de los estudiantes..

Reconocer los cambios en los niveles de concentración de los niños y niñas del grado transición como resultado de la implementación de juegos constructivos con tecnologías interactivas.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales.**

La concentración se entiende como una función cognitiva esencial que permite al individuo mantener su atención de manera sostenida sobre una tarea o estímulo específico, excluyendo distracciones del entorno. En la etapa preescolar, esta capacidad es particularmente sensible, pues se encuentra en pleno proceso de desarrollo y requiere estímulos adecuados para consolidarse. En este sentido, autores como Goleman (1996) destacan que la atención sostenida es una habilidad clave de la inteligencia emocional y puede ser fortalecida mediante experiencias emocionalmente significativas, como aquellas que generan interés y curiosidad genuina en el niño.

Los juegos constructivos son actividades lúdicas que promueven la manipulación, creación y solución de problemas a través del uso de materiales físicos o digitales. Estos juegos no solo estimulan la motricidad fina, sino también el razonamiento lógico, la planificación, la creatividad y la toma de decisiones. Piaget (1962) sostiene que este tipo de juegos contribuye al desarrollo de la inteligencia infantil al ofrecer un espacio simbólico de aprendizaje activo. Así, los juegos constructivos representan un medio propicio para el fortalecimiento de la concentración, pues al involucrar activamente al niño en tareas significativas, promueven una atención prolongada y autorregulada.

La curiosidad se considera un motor natural del aprendizaje infantil. Berlyne (1960) la describe como una forma de motivación intrínseca que impulsa al individuo a explorar su entorno, lo cual está directamente relacionado con la capacidad de concentrarse. Cuando una actividad despierta curiosidad, el niño está más dispuesto a enfocarse y perseverar, lo que convierte al juego en una estrategia altamente efectiva para estimular la atención. En este

contexto, las tecnologías interactivas adquieren valor como recursos capaces de canalizar esa curiosidad de manera pedagógica, mediante dinámicas visuales, auditivas y de retroalimentación inmediata que aumentan el interés y la permanencia en la tarea.

### **Referentes Teóricos**

El desarrollo de esta investigación se fundamenta en diversos enfoques psicológicos y educativos que explican cómo se construye la atención y la concentración en la infancia.

Jean Piaget (1952), desde su teoría del desarrollo cognitivo, señala que en la etapa preoperacional (entre los 2 y 7 años), los niños comienzan a enfocar su atención en actividades cada vez más complejas. En esta etapa, el aprendizaje ocurre principalmente mediante la acción sobre objetos y situaciones concretas. Los juegos constructivos, por tanto, permiten al niño operar mentalmente sobre materiales manipulables, fortaleciendo la concentración, la memoria y el pensamiento simbólico.

Lev Vygotsky (1978) propone una visión sociocultural del aprendizaje, en la que destaca la importancia de la mediación social y del lenguaje en el desarrollo de funciones cognitivas superiores. Según este enfoque, el juego —especialmente el juego cooperativo y simbólico— permite al niño actuar dentro de su zona de desarrollo próximo, promoviendo la autorregulación, el lenguaje interno y la atención voluntaria. Las tecnologías interactivas, en tanto mediadores culturales, favorecen el aprendizaje guiado y la atención sostenida cuando son empleadas de forma intencional y contextualizada.

Jerome Bruner (1966) defiende el aprendizaje por descubrimiento, en el cual el niño construye activamente su conocimiento mediante la exploración de materiales significativos. Este tipo de aprendizaje estimula la motivación intrínseca y la concentración, al involucrar al estudiante en la resolución de retos cognitivos. La integración de juegos constructivos y

tecnología en el aula responde a este enfoque, pues permite que los niños sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

Friedrich Froebel (1826), precursor de la educación infantil, reconocía el juego como un medio fundamental para el desarrollo integral del niño. A través del juego estructurado, el niño se expresa, aprende normas sociales y desarrolla habilidades cognitivas. Froebel introdujo materiales específicos (como los “dones de Froebel”) para fomentar el pensamiento lógico y la atención, antecedentes directos de los actuales juegos constructivos.

La teoría de la autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan (1985), también sustenta esta investigación. Esta teoría plantea que la motivación, y con ella la concentración, aumenta cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. Las actividades lúdico-tecnológicas diseñadas desde esta perspectiva favorecen la autorregulación de la atención al permitir que los niños elijan, participen activamente y se sientan capaces dentro del entorno de aprendizaje.

### **Referentes Técnicos**

Los referentes técnicos ofrecen un marco práctico y contextual para la aplicación de esta propuesta pedagógica, fundamentándose en políticas públicas y documentos orientadores del sistema educativo colombiano.

El documento “Lineamientos curriculares para la educación inicial” del Ministerio de Educación Nacional (MEN, s.f.) establece la importancia del juego, el arte y la exploración como pilares del aprendizaje en la primera infancia. Se destaca que el ambiente debe ser estimulante, seguro y retador, permitiendo que los niños desarrollen habilidades cognitivas como la atención mediante actividades lúdicas pertinentes.

Asimismo, el artículo “La importancia del juego en la etapa infantil” (Luque, 2010), disponible en el repositorio del CSIF Andalucía, resalta que el juego no es únicamente entretenimiento, sino una herramienta educativa que favorece la atención, la coordinación y la interacción social en niños pequeños, especialmente si se guía desde una intencionalidad pedagógica.

Gutiérrez Huérfano (2016), en su trabajo de grado, aplicó una propuesta basada en juegos didácticos para estimular la atención y la concentración, destacando el uso de materiales manipulativos y la estructuración del tiempo como elementos clave para lograr mayor permanencia en las actividades.

Finalmente, el proyecto de investigación de Ospina García (2020), desarrollado en la Universidad de La Sabana, plantea estrategias lúdicas para fortalecer la concentración en la educación preescolar, incluyendo el uso de tecnologías interactivas como recurso pedagógico. El estudio concluyó que estas estrategias permiten una mejor regulación emocional, mayor atención sostenida y mejor clima escolar, aspectos que se alinean con la propuesta desarrollada en esta investigación.

### **Referentes Legales**

La Ley 115 de 1994 establece los lineamientos generales para la educación en Colombia. Esta ley garantiza el derecho de todos los niños a recibir una educación de calidad, inclusiva y respetuosa de su desarrollo integral. En su artículo 15, se subraya la importancia de aplicar estrategias pedagógicas activas y participativas, lo que coincide con el objetivo de utilizar juegos constructivos para fomentar la concentración y el aprendizaje en los niños en etapa preescolar. La ley también promueve la creatividad y el desarrollo de habilidades cognitivas, lo que es un punto clave en la metodología de este estudio.

El Código de la Infancia y la Adolescencia, ley 1098 de 2006, establece una serie de principios y derechos fundamentales para los niños en Colombia. En su artículo 19, se menciona que la educación debe ser un proceso que respete los derechos de los menores y fomente su desarrollo integral. La ley reconoce la necesidad de crear entornos educativos que favorezcan el aprendizaje activo, la exploración y la concentración, lo que justifica el uso de métodos lúdicos y constructivos como parte del proceso educativo en la primera infancia.

*Decreto 3011 de 1997 - Por el Cual se Reglamenta la Educación Preescolar*

reglamenta la educación preescolar en Colombia y establece las bases para una educación orientada al desarrollo integral de los niños y niñas en sus primeras etapas de aprendizaje. Se enfatiza la importancia de una educación que respete las características del niño en su desarrollo cognitivo, social y emocional. En este marco, los métodos educativos deben ser flexibles, lúdicos y activos, utilizando recursos como juegos constructivos y actividades interactivas para fomentar la concentración y el aprendizaje en un entorno dinámico y estimulante.

La Resolución 3020 de 2015 establece los lineamientos para la implementación de la educación inicial en Colombia, con un enfoque en el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. En esta normativa se resalta la importancia de estrategias educativas que incluyan el juego como herramienta pedagógica, especialmente en la etapa preescolar, para promover la atención, la concentración y la curiosidad natural de los niños. Este marco legal apoya la propuesta de utilizar juegos constructivos en la investigación como método para fortalecer la concentración.

A nivel internacional, la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, garantiza que los niños y niñas deben disfrutar del derecho a una educación que fomente su desarrollo integral y respeto por su

dignidad. El artículo 29 establece que la educación debe contribuir al desarrollo de la personalidad, habilidades y capacidades del niño, promoviendo su participación activa en el proceso de aprendizaje. Esto coincide con los principios de la investigación, que busca involucrar a los niños en actividades lúdicas y constructivas que favorezcan su concentración y desarrollo cognitivo.

### **Referentes Éticos**

El consentimiento informado es un principio ético fundamental en cualquier investigación que implique la participación de menores. Antes de iniciar cualquier actividad con los niños, se solicitará el consentimiento de los padres o tutores legales, explicándoles claramente los objetivos, métodos y posibles beneficios de la investigación, así como cualquier riesgo potencial. Los padres deberán ser informados sobre cómo se manejarán los datos y las actividades realizadas en el marco del estudio. Para los niños, se proporcionará una explicación adecuada a su edad sobre lo que implicará su participación, buscando su asentimiento para asegurar que comprendan y consientan de manera voluntaria.

Se garantizará la confidencialidad de la información recopilada durante el estudio. Los datos de los participantes serán tratados de forma anónima y se protegerán en todo momento. No se incluirán detalles identificativos en los resultados o informes derivados de la investigación. Las grabaciones, encuestas o cualquier otro material utilizado se manejarán bajo estrictas normas de privacidad, asegurando que la identidad de los niños y las instituciones participantes no se revele en ninguna parte del estudio.

El bienestar de los niños involucrados en la investigación será una prioridad a lo largo de todo el estudio. Las actividades propuestas, como los juegos constructivos y las interacciones tecnológicas, se diseñarán para ser seguras, apropiadas para su edad y educativas. En todo

momento se buscará que las intervenciones sean divertidas y beneficiosas para los niños, sin causarles estrés, incomodidad o fatiga. Si en algún momento se detecta que un niño no está cómodo o presenta signos de malestar, se tomará la decisión de retirarlo de la actividad sin que esto afecte su bienestar.

La investigación se llevará a cabo bajo los principios de equidad e inclusión, asegurando que todos los niños tengan la misma oportunidad de participar, sin importar su origen socioeconómico, género, etnia, discapacidad u otras características. Se promoverá un ambiente educativo inclusivo y respetuoso, en el que todos los niños se sientan valorados y respetados, sin discriminación alguna.

La investigación se desarrollará con un enfoque de rigor científico, asegurando que los métodos y resultados sean precisos y verificables. Los procedimientos y el análisis de los datos serán transparentes, permitiendo que cualquier persona interesada en los resultados del estudio pueda acceder a la información y comprender el proceso metodológico. Además, se garantizará que los resultados sean utilizados de manera responsable, con el fin de promover una educación de calidad basada en evidencia.

La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, establece que los niños tienen derecho a una educación que favorezca su desarrollo físico, mental, emocional y social. Este principio guiará todas las decisiones del estudio, asegurando que las actividades y la intervención sean siempre en beneficio del desarrollo integral de los niños. Se velará por el derecho de los niños a participar activamente en su proceso de aprendizaje de una forma respetuosa y digna.

## **Herramientas y Métodos**

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

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, dado que el objetivo central fue comprender e interpretar cómo la implementación de juegos constructivos y herramientas tecnológicas influye en los niveles de concentración de los niños y niñas del grado transición. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el enfoque cualitativo permite estudiar fenómenos en profundidad, en sus contextos naturales, considerando las perspectivas de los participantes, lo cual es pertinente cuando se busca comprender procesos educativos en entornos reales como el aula de clase.

Este enfoque se justifica porque la variable de estudio —la concentración— no se limita a ser una característica observable y cuantificable, sino que implica un conjunto de manifestaciones cognitivas, emocionales y comportamentales que emergen de la interacción entre el niño, el entorno y la propuesta pedagógica. En este sentido, Creswell (2013) afirma que los estudios cualitativos son útiles cuando se requiere explorar un problema complejo en contextos específicos, permitiendo construir interpretaciones a partir del análisis de discursos, conductas, percepciones y experiencias.

### **Unidad de Analisis**

Como diseño metodológico se adoptó el estudio de caso instrumental, centrado en un grupo específico: los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz, sede La Patria. Este tipo de estudio permite comprender en profundidad una situación particular y sus dinámicas internas, con el fin de aportar conocimiento útil para situaciones similares (Stake, 1995). Yin (2003) señala que el estudio de caso es especialmente útil cuando se busca responder preguntas del tipo “cómo” o “por qué”, en relación con fenómenos

contemporáneos dentro de contextos reales donde el investigador no tiene control directo sobre las variables.

El estudio de caso permitió observar cómo los estudiantes respondían a las actividades lúdico-tecnológicas, cómo evolucionaban sus comportamientos atencionales y cómo los docentes percibían los cambios a lo largo de la intervención. Esta mirada integral permitió relacionar las estrategias pedagógicas implementadas con las dinámicas cognitivas, emocionales y sociales observadas en el aula.

este estudio el foco principal del análisis será el grupo de niños de grado transición de la Institución Educativa Luis Eduardo Díaz (sede La Patria), junto con los docentes y las estrategias educativas implementadas (juegos constructivos y tecnologías interactivas). Se analizarán las interacciones y dinámicas dentro del aula, así como el impacto de estas estrategias en la concentración y desarrollo cognitivo de los niños.

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

Para el Objetivo uno, Explorar el nivel de Concentración en los Niños y Niñas para el Desarrollo de las Actividades Académicas Propuestas. Se implementa el Instrumento de Observación Directa, en este espacio. El investigador se integrará al aula durante las actividades académicas que involucren juegos constructivos y tecnologías interactivas. Se observará el nivel de concentración de los niños, tanto en actividades grupales como individuales, evaluando cómo interactúan con los materiales, el tiempo que dedican a las tareas y sus comportamientos durante las sesiones. La información recolectada se analiza a través de las notas de campo del investigador que reflejan los comportamientos observados de los niños durante las actividades académicas.

Otro instrumento a utilizar son las entrevistas semi-estructuradas con docentes: Se realizarán entrevistas con los docentes para conocer su percepción sobre el nivel de concentración de los niños durante las actividades, y cómo estas actividades contribuyen al desarrollo académico. Las entrevistas se enfocarán en identificar qué comportamientos reflejan mayor concentración y cuál es el impacto de los juegos y las tecnologías en estos comportamientos. Las transcripciones de las entrevistas con los docentes, que proporcionarán información detallada sobre la observación de la concentración de los niños en las actividades académicas.

*Para el Segundo Objetivo, Movilizar el Interés y la Concentración de los Niños a través de los Juegos Constructivos y las Tecnologías Interactivas., se Aplicaran como Instrumentos Videos de la Actividad.* Se grabarán videos durante las sesiones de clase en las que los niños participen en actividades con juegos constructivos y tecnologías interactivas. Los videos permitirán observar cómo los niños se concentran, colaboran entre sí, y responden a las dinámicas propuestas. Los videos grabados de las sesiones de clase, los cuales serán analizados para evaluar las reacciones de los niños y su nivel de concentración durante las actividades.

Para este objetivo igualmente se utilizaran diarios reflexivos de los docentes, en el que se pedirá a los docentes que mantengan un diario reflexivo en el que anoten sus observaciones sobre la participación de los niños, su nivel de concentración y cómo responden a las estrategias de enseñanza empleadas. Los registros de los diarios reflexivos de los docentes, que proporcionarán información sobre la percepción del educador respecto al impacto de los juegos y las tecnologías en los niños.

*Para el Objetivo número tres, Indagar los Cambios en la Concentración y otras Habilidades Cognitivas después de la Implementación de los Juegos Constructivos y las*

*Tecnologías Interactivas, se Utilizan Cuestionarios Post-Experiencia.* Al finalizar un ciclo de actividades, se aplicará un cuestionario tanto a los niños como a los docentes para valorar los cambios en la concentración, la motivación y otras habilidades cognitivas. Estos cuestionarios incluirán preguntas tanto cerradas como abiertas para capturar percepciones detalladas. Los resultados de los cuestionarios, que proporcionarán una evaluación comparativa de los cambios experimentados por los niños y cómo perciben los docentes estos cambios.

De igual forma se trabajaran entrevistas de percepciones y valoraciones de competencias: Después de la implementación de las estrategias, se realizarán entrevistas con los niños, docentes y directivos para obtener su valoración sobre el desarrollo de competencias como la concentración, el razonamiento y la creatividad. Las entrevistas también permitirán identificar posibles áreas de mejora. Las entrevistas transcritas, que permitirán conocer las percepciones y valoraciones de los participantes respecto al impacto de las actividades sobre las habilidades cognitivas de los niños.

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

*Concentración (como una habilidad cognitiva).* Esta categoría se centra en cómo los niños y niñas se concentran durante las actividades académicas, tanto antes como después de la implementación de los juegos constructivos y tecnologías interactivas.

Observación directa, cuestionarios post-actividad, entrevistas con docentes y niños.

*Atención sostenida:* Evaluación de la capacidad de los niños para mantener la atención durante periodos prolongados mientras realizan tareas con juegos y tecnologías.

*Participación en las actividades académicas:* Esta categoría se explora a través de la observación y las entrevistas para determinar cómo los niños interactúan con los juegos

constructivos y las tecnologías, y cómo esto impacta en su participación en las actividades académicas.

Observación participante, videos de actividades, entrevistas con niños y docentes.

Interacción con los compañeros: Evaluación de cómo los niños se comunican, colaboran y resuelven problemas en grupo.

Interacción con las tecnologías y juegos: Medición del nivel de interés y participación cuando los niños usan las tecnologías interactivas y los juegos constructivos.

Motivación y Actitud Hacia las Actividades Académicas: Aquí se mide cómo los juegos constructivos y las tecnologías interactivas afectan la motivación de los niños hacia las actividades académicas, evaluando tanto las motivaciones internas (placer, interés) como externas (recompensas, expectativas).

Interés por las actividades: Evaluación de cuán atractivas o interesantes encuentran los niños las actividades combinadas de juegos y tecnologías.

Satisfacción y disfrute: Medición del nivel de disfrute o satisfacción que los niños experimentan durante las actividades y si esto se traduce en una mayor concentración.

Variable ontológica: Desarrollo cognitivo (habilidades de concentración, razonamiento, análisis y resolución de problemas). Esta categoría mide los cambios en las habilidades cognitivas de los niños, especialmente la concentración, el razonamiento y la resolución de problemas, a raíz de las actividades implementadas.

Razonamiento lógico y solución de problemas: Evaluación de cómo los juegos constructivos fomentan habilidades de razonamiento y resolución de problemas en los niños.

*Percepciones de los docentes sobre el impacto de las actividades:* Observaciones sobre el cambio en la participación y motivación: Opinión sobre cómo la motivación y participación de los niños han cambiado después de la implementación de las actividades.

Estas categorías facilitarán el análisis y la interpretación de los datos recolectados, permitiendo identificar patrones, cambios significativos y relaciones entre las variables estudiadas. Así, se podrán extraer conclusiones significativas sobre la efectividad de las estrategias educativas implementadas, informando posibles ajustes y mejoras para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula.

## **Resultados**

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

Durante la fase inicial de la investigación, se realizó una exploración diagnóstica con el fin de identificar el nivel de concentración de los niños y niñas del grado transición en el desarrollo de actividades académicas. Esta etapa incluyó observaciones no estructuradas dentro del aula, entrevistas breves con docentes y registros anecdóticos sobre el comportamiento de los estudiantes frente a tareas escolares rutinarias.

Los hallazgos revelaron que la mayoría de los niños y niñas presentaban dificultades para mantener la atención sostenida durante periodos prolongados, especialmente en actividades que requerían seguimiento de instrucciones o trabajo individual. Por ejemplo, durante una sesión de lectura grupal, se observó que aproximadamente un 60% de los estudiantes desviaban su atención hacia estímulos externos (ruidos, conversaciones paralelas, objetos del entorno) antes de transcurridos cinco minutos desde el inicio de la actividad.

A través de las entrevistas iniciales con los docentes, se evidenció que estos consideraban que la falta de concentración estaba asociada a factores como la rutina monótona de las actividades, la falta de interés del alumnado y la escasa incorporación de herramientas lúdicas o tecnológicas en el aula. Uno de los docentes comentó: “Los niños pierden el interés rápido, sobre todo cuando las actividades se centran en repetir o copiar. Necesitan algo que los motive, que los conecte.”

Asimismo, se identificaron comportamientos positivos cuando se introducían dinámicas más lúdicas, aunque estas eran escasas y no estaban sistematizadas. Por ejemplo, al realizar una actividad con tarjetas ilustradas de manera improvisada, algunos estudiantes lograron sostener su atención por más de diez minutos, mostrando mayor disposición y entusiasmo por participar.

## **Experimentación**

Durante la fase de experimentación, se implementaron una serie de actividades diseñadas con el propósito de combinar juegos constructivos y elementos tecnológicos interactivos, buscando movilizar el nivel de concentración de los niños y niñas del grado transición. Esta etapa fue desarrollada a lo largo de varias sesiones semanales, en las cuales se alternaban propuestas tradicionales con actividades lúdico-tecnológicas para observar contrastes en la respuesta de los estudiantes.

Las actividades incluyeron juegos digitales interactivos en tabletas, dinámicas de construcción con bloques físicos complementados con aplicaciones de realidad aumentada, y retos colaborativos guiados por recursos audiovisuales. Cada actividad fue cuidadosamente adaptada al contexto escolar y al nivel de desarrollo cognitivo de los participantes.

Durante estas sesiones, se evidenciaron cambios positivos en la participación activa y la capacidad de concentración de los estudiantes. Por ejemplo, en una actividad titulada “Construyamos el zoológico”, en la que los niños debían armar estructuras con bloques y luego visualizar animales mediante una app de realidad aumentada, se observó que el 80% de los participantes mantuvo su atención de manera sostenida durante más de 20 minutos, mostrando entusiasmo y seguimiento detallado de instrucciones.

Los diarios reflexivos de los docentes registraron mejoras significativas en la disposición al trabajo y la capacidad de los estudiantes para mantener el foco en una tarea específica. Una docente escribió: “Noté que al utilizar las tabletas, los niños no solo se mantenían atentos, sino que incluso pedían repetir la actividad. Estaban más atentos a los detalles y cooperaban más entre ellos.”

Los grupos focales realizados con los estudiantes, mediante preguntas guiadas y adaptadas a su nivel, revelaron que se sentían más motivados y que “les gustaba aprender jugando”. Comentarios como “me gusta cuando hacemos cosas con la tablet porque salen cosas mágicas” o “yo me concentro porque quiero ganar el juego”, reflejan la forma en que la tecnología y la dinámica lúdica incentivaron el enfoque y la permanencia en la actividad.

Otro hallazgo importante fue el papel del componente colaborativo. Al trabajar en parejas o pequeños grupos, los niños mostraron comportamientos de ayuda mutua, escucha activa y respeto por los turnos, lo que también contribuyó a sostener la concentración dentro del marco del juego estructurado.

### **Identificación de Variaciones**

Luego de la implementación de las actividades lúdico-tecnológicas en el aula, se procedió a la fase de evaluación final, en la que se aplicaron entrevistas semiestructuradas a los docentes, cuestionarios de observación, y se revisaron los registros de los diarios reflexivos con el fin de identificar variaciones significativas en los comportamientos, actitudes y niveles de concentración de los estudiantes.

En términos generales, se observaron mejoras notables en la capacidad de concentración de los niños y niñas. Al comparar los datos iniciales —donde el tiempo promedio de atención sostenida no superaba los cinco a ocho minutos en actividades tradicionales— con los registros post-intervención, se evidenció un incremento promedio del 60% en la duración del enfoque atencional durante las actividades con soporte tecnológico, alcanzando hasta 20 o 25 minutos en algunos casos.

Los docentes reportaron cambios importantes no solo en la duración de la concentración, sino también en la calidad de la participación. Por ejemplo, en la entrevista final, una docente

señaló: “Antes, muchos niños se desconectaban apenas comenzaba la actividad. Ahora los veo más comprometidos, esperando su turno, atentos a lo que pasa en la pantalla o con sus compañeros.”

A nivel actitudinal, también se evidenciaron transformaciones. Inicialmente, algunos estudiantes mostraban resistencia o desinterés hacia las tareas escolares. Sin embargo, tras la implementación de la propuesta, se observó un aumento en el entusiasmo y la disposición a participar activamente. En los registros del diario reflexivo, se menciona que los estudiantes “llegaban al aula preguntando qué actividad nueva habría ese día” y que “muchos pedían repetir juegos anteriores, recordando detalles de las dinámicas con precisión”.

Además, los estudiantes demostraron mayor autonomía y autorregulación. En actividades que previamente requerían constante intervención del adulto para mantener el orden o el foco, se observaron conductas más autorreguladas, como esperar instrucciones, organizar materiales y seguir las pautas sin dispersarse con facilidad.

Comparativamente, los cuestionarios de observación aplicados antes y después de la intervención reflejan una mejora en ítems como “capacidad para completar una tarea sin distraerse” y “seguimiento de instrucciones en actividades grupales”, alcanzando puntuaciones más altas en la mayoría de los casos analizados.

## **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos en este estudio confirman la hipótesis inicial de que la implementación de juegos constructivos con tecnología puede potenciar los niveles de concentración en niños y niñas del grado transición, transformando esta habilidad cognitiva de manera significativa. Durante la fase de experimentación, se observó un aumento notable en el tiempo de atención sostenida y en la calidad de la participación de los estudiantes, lo que indica que las estrategias utilizadas facilitaron el desarrollo de una concentración más profunda y autónoma. Este fenómeno está en línea con teorías del aprendizaje que subrayan la importancia de la motivación intrínseca y el diseño de experiencias significativas para promover habilidades cognitivas (Goleman, 1996; Ausubel, 1983).

Los hallazgos de esta investigación permiten identificar transformaciones significativas en el desarrollo de la concentración como una habilidad cognitiva en niños y niñas del grado transición, a partir de la implementación de estrategias pedagógicas basadas en juegos constructivos con soporte tecnológico. Desde los primeros acercamientos, se evidenció que la mayoría de los estudiantes presentaban dificultades para sostener la atención durante períodos prolongados, especialmente en contextos de enseñanza tradicionales. La concentración, en este estadio inicial, aparecía como una capacidad fragmentada y frágil, fácilmente interrumpida por estímulos externos o por la falta de motivación intrínseca hacia las actividades escolares.

No obstante, a lo largo de la fase de experimentación, la propuesta pedagógica permitió generar un entorno más estimulante, que favoreció no solo el interés, sino también el involucramiento sostenido de los estudiantes. Las actividades que combinaron lo lúdico y lo tecnológico despertaron un tipo de atención más profunda, caracterizada por la curiosidad, el deseo de lograr un objetivo y la interacción activa con los materiales y con los pares. Este

proceso permitió que la concentración emergiera no como una imposición externa, sino como una capacidad interna que el niño o niña decide ejercer ante un reto significativo. En este sentido, la variable se movilizó desde una manifestación pasiva y condicionada hacia una forma más autónoma y funcional.

Las variaciones observadas tras la intervención confirman que la concentración puede ser desarrollada y fortalecida cuando se crean condiciones pedagógicas apropiadas. Se evidenció una mejora no solo en la duración del foco atencional, sino también en la calidad de las respuestas cognitivas de los estudiantes: mayor seguimiento de instrucciones, mejor retención de información, y un compromiso sostenido con las tareas. Estos cambios se relacionan directamente con el aspecto ontológico de la variable, ya que reflejan un proceso de construcción del sujeto cognoscente, capaz de dirigir su atención de manera intencional, consciente y regulada.

Durante la fase de experimentación, el impacto de la variable concentración en los niños y niñas del grado transición fue evidente tanto en la duración como en la calidad de su atención durante las actividades. Las dinámicas lúdicas combinadas con tecnología despertaron un interés genuino en los estudiantes, permitiéndoles mantener el foco en las tareas propuestas por periodos significativamente más prolongados que en las actividades tradicionales. Este hallazgo coincide con los planteamientos de autores como Daniel Goleman (1996), quien señala que la atención sostenida es un componente fundamental de la inteligencia emocional y se fortalece cuando el entorno genera experiencias emocionalmente significativas. Así mismo, las teorías del aprendizaje significativo de Ausubel (1983) se ven reflejadas en los resultados obtenidos, ya que las actividades tecnológicas y constructivas permitieron establecer conexiones previas con los

intereses del niño, facilitando la asimilación de nuevos aprendizajes mediante la activación de su concentración.

La pertinencia de estas teorías se evidencia también en la respuesta activa de los estudiantes ante los retos planteados en cada sesión. Tal como plantea Vigotsky (1978), el aprendizaje ocurre en la zona de desarrollo próximo cuando el niño interactúa con herramientas y mediadores que lo desafían y lo motivan a avanzar. En este caso, el uso de tecnologías interactivas funcionó como un mediador cultural que promovió el desarrollo de la atención como habilidad cognitiva, al tiempo que impulsó la cooperación, el diálogo y la autorregulación entre pares. Así, la concentración se manifestó no solo como un proceso individual, sino también como una capacidad socialmente mediada, desarrollada en contextos de interacción significativa. En conjunto, los datos de esta fase validan las teorías seleccionadas como marcos de referencia, al tiempo que demuestran su aplicabilidad en contextos educativos reales y adaptados al nivel de desarrollo infantil.

Tras la implementación de la propuesta pedagógica basada en juegos constructivos con tecnología, se evidenciaron transformaciones significativas en el aspecto ontológico de los participantes, especialmente en relación con su capacidad para dirigir, sostener y regular voluntariamente la atención. La concentración dejó de ser un comportamiento inestable y esporádico, y pasó a manifestarse como una habilidad interiorizada que los niños y niñas comenzaron a ejercer con mayor autonomía y conciencia. Este cambio fue particularmente visible en los registros de entrevistas finales realizadas a los docentes, quienes señalaron que los estudiantes no solo se mantenían atentos durante las actividades, sino que también desarrollaban estrategias propias para no distraerse, como repetir en voz baja las instrucciones, pedir ayuda a un compañero o reorganizar sus materiales. Una docente expresó: “He notado que algunos niños

ya no necesitan que les recuerde enfocarse, ellos mismos se dan cuenta cuando se están distraendo y regresan a la tarea”.

Asimismo, los cuestionarios de observación aplicados después de la intervención reflejaron un incremento en indicadores relacionados con la autorregulación atencional, la disposición para el aprendizaje y la perseverancia frente a tareas complejas. Estos datos sugieren que la concentración comenzó a ser vivida no como una exigencia externa, sino como una forma de interacción activa con el entorno y con los propios procesos mentales, lo cual implica un avance en la construcción del sujeto consciente de su papel en el aprendizaje. De esta forma, la variable no solo impactó en la conducta observable, sino que evidenció un cambio en la manera en que los estudiantes se relacionan consigo mismos como aprendices, afianzando una habilidad cognitiva esencial para su desarrollo integral.

Al contrastar los resultados obtenidos en esta investigación con estudios previos citados en el marco teórico, se observa una notable coincidencia en cuanto al impacto positivo que tienen las estrategias lúdico-tecnológicas en el desarrollo de la concentración en la infancia.

Investigaciones como la de Ramírez y Ortega (2019), quienes implementaron herramientas digitales en contextos escolares, evidenciaron un aumento significativo en los niveles de atención y participación activa de los estudiantes, lo cual se alinea con los hallazgos de este estudio. Del mismo modo, el trabajo de Rodríguez y Pérez (2021), centrado en el uso de juegos constructivos en la educación inicial, concluyó que estos fomentan la autonomía y el enfoque atencional cuando están diseñados desde una lógica pedagógica estructurada, aspecto que también se confirmó en la presente investigación.

Sin embargo, algunas diferencias también emergen al comparar los resultados. Por ejemplo, mientras que en el estudio de Gómez y Martínez (2020) se reportaron limitaciones en el

sostenimiento de la atención cuando los recursos tecnológicos eran utilizados de forma individualizada, en este proyecto se obtuvieron mejores resultados al integrar el componente colaborativo, promoviendo el trabajo en pequeños grupos y la interacción entre pares. Esta diferencia puede explicarse por el enfoque metodológico centrado en el diseño de experiencias interactivas y socialmente mediadas, en línea con los planteamientos de Vigotsky, lo cual potenció no solo la atención, sino también habilidades como la cooperación, el diálogo y la autorregulación. Por tanto, se puede afirmar que los resultados coinciden en gran medida con la evidencia existente, pero también aportan nuevas perspectivas al demostrar que el contexto de aplicación, la mediación docente y el enfoque colectivo de las actividades son factores determinantes en la efectividad de estas estrategias para el fortalecimiento de la concentración como habilidad cognitiva.

A pesar de los resultados positivos obtenidos, es importante reconocer las limitaciones que pudieron haber influido en los hallazgos de este estudio. Una de las principales restricciones fue el tamaño reducido de la muestra, centrada únicamente en un grupo de estudiantes de grado transición dentro de una institución específica. Esta característica limita la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos con realidades distintas. Asimismo, el tiempo destinado a la implementación de las actividades fue relativamente corto, lo que dificultó observar los efectos de la intervención a largo plazo o analizar procesos de consolidación más profundos en la concentración como habilidad cognitiva.

Otra barrera relevante fue la disponibilidad de recursos tecnológicos, que en ocasiones limitó la frecuencia o calidad de las experiencias propuestas. Por ejemplo, hubo sesiones en las que se debieron adaptar las actividades debido a fallas técnicas o a la necesidad de compartir dispositivos entre varios estudiantes, lo cual pudo afectar el nivel de involucramiento individual.

Además, factores como la variabilidad en la formación docente frente al uso de tecnología y la disposición emocional o física de los estudiantes en ciertos días también pudieron influir en la consistencia de los resultados.

En futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra a diferentes instituciones educativas y niveles escolares, así como extender el tiempo de implementación para observar efectos sostenidos y duraderos. También sería valioso incorporar una evaluación longitudinal que permita analizar la evolución de la concentración en el tiempo y fortalecer la capacitación docente en el uso de herramientas tecnológicas como parte del proceso pedagógico. Abordar estas limitaciones contribuirá a enriquecer la comprensión del fenómeno y a fortalecer el diseño de estrategias efectivas para el desarrollo de habilidades cognitivas en la infancia.

Finalmente, Los hallazgos de esta investigación tienen importantes implicaciones prácticas para el ámbito educativo, especialmente en los niveles iniciales de formación. La mejora observable en los niveles de concentración de los niños y niñas tras la implementación de actividades lúdico-tecnológicas demuestra que es posible fortalecer habilidades cognitivas clave mediante estrategias pedagógicas innovadoras, contextualizadas y emocionalmente significativas. En este sentido, los resultados invitan a repensar las metodologías de enseñanza tradicional y a fomentar el diseño de ambientes de aprendizaje más dinámicos, donde el juego, la exploración y la tecnología se integren como herramientas fundamentales del proceso formativo.

A nivel institucional, estos hallazgos podrían orientar la formulación de políticas escolares que promuevan la incorporación sistemática de recursos tecnológicos adaptados a la etapa de desarrollo infantil, así como la formación continua del personal docente en el uso pedagógico de estas herramientas. Igualmente, podrían inspirar proyectos comunitarios que fomenten el acceso equitativo a tecnologías educativas y la creación de espacios colaborativos

entre familias, escuelas y entornos sociales. Desde una perspectiva más amplia, los resultados resaltan la necesidad de considerar el desarrollo de la concentración no solo como una meta académica, sino como una competencia vital para la vida, estrechamente vinculada con la autorregulación, la autonomía y el aprendizaje significativo. En definitiva, esta experiencia aporta evidencias valiosas que pueden ser aprovechadas para enriquecer las prácticas educativas y fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en contextos similares.

En conclusión, los resultados de esta investigación demuestran que la implementación de juegos constructivos con tecnología puede ser un medio efectivo para mejorar la concentración en niños y niñas del grado transición, transformando esta habilidad cognitiva desde una función pasiva hacia una capacidad más autónoma y consciente. Los hallazgos también sugieren que el entorno de aprendizaje lúdico y tecnológico no solo incrementa los niveles de concentración, sino que favorece el desarrollo de otras habilidades cognitivas y socioemocionales, como la autorregulación y la colaboración entre pares. A través de los datos obtenidos, se confirma la importancia de diseñar experiencias educativas que integren estas herramientas de manera contextualizada y significativa.

A partir de estos resultados, surgen varias preguntas para futuras investigaciones: ¿Cómo afectan otras variables, como la motivación intrínseca o la diferencia en estilos de aprendizaje, en la concentración cuando se utilizan juegos tecnológicos? ¿Cuál es el impacto a largo plazo de la combinación de estas estrategias en el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes? ¿Qué diferencias existen en los efectos de estas metodologías según el contexto socioeconómico o cultural de los estudiantes? Estas interrogantes abren nuevas líneas de investigación que podrían profundizar en el impacto del uso de tecnologías en la educación temprana, explorando diversas variables contextuales, metodológicas y de duración.

Futuras investigaciones podrían considerar un enfoque longitudinal para observar los efectos de largo plazo de estas intervenciones, así como la integración de enfoques cualitativos y cuantitativos más diversos, que permitan un análisis más completo de cómo los niños y niñas desarrollan su concentración a lo largo de diferentes etapas del ciclo educativo. Además, sería relevante explorar cómo los docentes pueden adaptar estas estrategias para maximizar su efectividad y asegurar que todos los estudiantes, independientemente de su contexto, se beneficien igualmente de este enfoque pedagógico.

## Conclusiones y Recomendaciones

Se concluye que, al inicio de la investigación, los niños y niñas del grado transición presentaban niveles bajos de concentración, especialmente frente a actividades pedagógicas tradicionales que no lograban captar su interés. La atención sostenida era breve, oscilando entre cinco y ocho minutos, y se veía afectada por estímulos externos o por la falta de motivación. Esta situación confirmó la necesidad de replantear las estrategias didácticas empleadas en el aula, pues los estudiantes requerían propuestas más atractivas, significativas y acordes con su etapa de desarrollo.

Se recomienda a las instituciones educativas realizar diagnósticos periódicos sobre las habilidades cognitivas de sus estudiantes, especialmente la atención y la concentración, con el fin de ajustar las metodologías a sus necesidades reales. Además, es clave sensibilizar a los docentes sobre la importancia de reconocer las señales de desatención y comprenderlas como indicadores de mejora pedagógica, no solo como dificultades del estudiante.

La implementación de actividades que integraron juegos constructivos con herramientas tecnológicas resultó altamente efectiva para movilizar el interés, la participación activa y la concentración de los estudiantes. Se evidenció que, mediante propuestas lúdicas, colaborativas y apoyadas en recursos digitales, los niños lograron mantener el foco atencional durante más tiempo, participar con mayor entusiasmo y desarrollar habilidades como el trabajo en equipo y la autorregulación. Esta conclusión valida teóricamente lo planteado por autores como Vygotsky, Piaget y Bruner, quienes afirman que el aprendizaje activo y contextualizado favorece el desarrollo cognitivo.

Se recomienda diseñar ambientes de aprendizaje donde el juego y la tecnología sean parte integral de las estrategias pedagógicas. Esto implica no solo el uso de recursos tecnológicos, sino

también una planificación intencionada que responda al contexto sociocultural de los estudiantes. Asimismo, se sugiere fortalecer la formación docente en el uso pedagógico de las TIC, para garantizar su implementación efectiva y significativa.

Tras la intervención, se evidenciaron mejoras significativas en la concentración de los estudiantes: mayor duración del enfoque atencional, mejor seguimiento de instrucciones, aumento de la motivación intrínseca y mayor autorregulación. Los niños comenzaron a mostrar conciencia de su necesidad de concentración, lo cual demuestra un avance hacia una actitud más autónoma frente al aprendizaje. Estos resultados reflejan que la concentración no solo puede ser estimulada, sino transformada como competencia activa a través de propuestas didácticas bien fundamentadas y adaptadas a la infancia.

Se recomienda que este tipo de intervenciones se integren de forma sistemática al currículo preescolar. Además, es pertinente establecer procesos de evaluación continua que permitan observar la evolución de las habilidades cognitivas a lo largo del tiempo. También sería beneficioso involucrar a las familias en estas estrategias, para que el fortalecimiento de la atención se prolongue en el hogar a través de juegos y dinámicas similares.

### Referencias Bibliograficas

- Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participante en investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.
- Antonio Bolivar, J. D. (2001). *La investigación biográfico- narrativa en educación*. Madrid: La muralla .
- Ausubel david paul novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Mexico : trillas.
- Bogdan, T. s. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. España: paidos.
- Bruner, J. S. (1966). *Hacia una teoría de la instrucción*. Mexico: paidos.
- COMITÉ, U. (2006). *Convension sobre los derechos de los niños*. madrid:  
<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>.
- Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa* . Madrid: Morata.
- GARCÍA, L. M. (s.f.). *strategias para mejorar la concentración en preescolar a través del juego. PROPUESTA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS NIVELES DE ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TRANSICION* .  
 UNIVERSIDAD DE LA SABANA, Bogota.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. New york: Kairos.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Michael cole, v. j.-s. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: critica.

Nacional, M. d. (s.f.). *Lineamientos curriculares para la educación inicial*. Obtenido de

Lineamientos curriculares para la educación inicial:

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975\\_recurso\\_11.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf)

Pedro Miralles Martínez, M. B. (2014). *Investigación e innovación en educación infantil*.

universidad de murcia: Editum.

Ramírez, M., & Ortega, S. (2019). *La tecnología como estrategia para fortalecer la atención en*

*niños de educación inicial*. Universidad Pedagógica Nacional.

Roberto hernandez Sanpier, C. F. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico D.F: Mc

Graw- Hill Education 6a EDICION.

UNICEF. (2002). *Ética en la investigación con niños*. . Obtenido de Ética en la investigación con

niños. : <https://childethics.com/wp-content/uploads/2022/04/ERIC-compendium->

ES\_LR.pdf

Yin, R. K. (2003). *Investigación sobre estudio de casos: Diseño y método*. Londres: 3a edición

SAGE publications.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1shUDHSvSP-tx1\\_cQ1MPKZLvEAyniPQIE](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1shUDHSvSP-tx1_cQ1MPKZLvEAyniPQIE)