

La lúdica como estrategia innovadora para el fortalecimiento de atención dispersa en los estudiantes del grado transición de la institución educativa San Bartolomé sede Comuneros

Disney Quintero Gómez

Asesor

Gloria Esperanza Moreno Beltrán

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 San Bartolomé, sede Comuneros, trabajando con estudiantes de grado Transición. El objetivo general fue fortalecer la atención y concentración en los niños mediante la implementación de estrategias lúdicas, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la variable de estrategias lúdicas, reconociendo sus efectos en el desarrollo de la atención, la concentración y la disposición emocional hacia el aprendizaje. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la lúdica favorece significativamente la participación activa, la motivación y el desarrollo cognitivo de los estudiantes en la primera infancia.

Palabras clave: Atención, concentración, lúdica, infancia, aprendizaje

Abstract

This document is the result of a formative research Project, developed as a graduation requirement, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the San Bartolomé Educational Institution, Comuneros campus, working with Transition grade students. The general objective was to strengthen children's attention and concentration through the implementation of playful strategies, using a qualitative and experimental approach in which the variable of playful strategies was applied, recognizing its effects on the development of attention, concentration, and emotional readiness for learning. From this research exercise, it was concluded that play significantly enhances active participation, motivation, and cognitive development in early childhood students.

Keywords: Attention, concentration, play, childhood, 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 Tecnicos:.....	17
Referentes Legales:.....	18
Referentes Éticos:	18
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis.....	20
Técnicas para la Recolección de Datos.....	20
Categorías para el Análisis de Datos:	21
Resultados.....	24
Acercamiento de la población a la variable	24
Experimentación	24
Identificación de variaciones	25

Análisis y Discusión	27
Conclusiones y Recomendaciones	30
Bibliografía	32
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

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

Introducción

En la actualidad, el desarrollo de la atención y la concentración en los estudiantes de la primera infancia representa un desafío constante dentro del ámbito educativo. Este tema cobra especial relevancia cuando se busca garantizar procesos de aprendizaje significativos, especialmente en contextos donde los niños requieren mayor estímulo para mantener su enfoque durante las actividades escolares. En este sentido, la lúdica emerge como una estrategia pedagógica poderosa que permite captar el interés de los estudiantes, promoviendo no solo la participación activa, sino también el fortalecimiento de habilidades cognitivas esenciales desde temprana edad.

A pesar de la importancia del juego en el desarrollo infantil, se ha evidenciado una brecha significativa en la implementación de estrategias lúdicas que respondan de forma efectiva a las necesidades atencionales de los niños en edad preescolar. En muchos escenarios educativos, persiste una visión tradicional de la enseñanza que limita el uso del juego como herramienta de formación. Por ello, esta investigación busca responder a la necesidad de integrar prácticas pedagógicas innovadoras que favorezcan el desarrollo de la atención y la concentración. Estudios como los de (Vygotsky, L. S. 1979; Piaget, J. 1951), resaltan la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento y las funciones cognitivas, lo que respalda la necesidad de indagar sobre su aplicación en el aula de clase.

La presente investigación tuvo como objetivo general fortalecer la atención y concentración en los estudiantes de grado Transición de la Institución Educativa San Bartolomé, sede Comuneros, mediante el uso de estrategias lúdicas. Para ello, se desarrolló metodologías cualitativas con enfoque experimental, utilizando técnicas de observación, actividades lúdicas

diseñadas con intención pedagógica, y análisis reflexivo del impacto de la variable en el comportamiento y aprendizaje de los niños.

Como hallazgo mas relevante, se identificó que la implementación de estrategias lúdicas genero un cambio significativo en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje, mejorando sus niveles de atención, concentración y participación activa. Estos resultados invitan al lector a profundizar en el contenido del informe para comprender cómo, a través de la lúdica, es posible transformar la experiencia educativa y favorecer el desarrollo integral de los niños en la etapa preescolar.

Caracterización

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa San Bartolomé, en la ciudad de Cúcuta, Departamento de Norte de Santander, en la comuna siete del Barrio Comuneros. Esta zona, situada en el nororiente de la ciudad de Cúcuta, es una de las más pobladas de la región y se caracteriza por una comunidad de estratos socioeconómicos bajos y medios con acceso limitado a recursos educativos y tecnológicos. Se encuentra en una zona de fácil acceso, con rutas de transporte público que comunican a la Institución con otros sectores de la ciudad Cúcuta. Cuenta con instalaciones educativas para el desarrollo de actividades académicas, deportivas y culturales. La Institución educativa juega un papel clave en la formación de niños y jóvenes de la comunidad, ofreciendo espacios de aprendizaje que buscan responder a las necesidades del entorno.

La unidad de análisis está conformada por 21 estudiantes del grado Transición de la Institución Educativa San Bartolomé, sede comuneros, en la ciudad de Cúcuta. Los estudiantes tienen entre 5 y 6 años y provienen de familias de estratos 1,2 y 3, enfrentando diversas dificultades socioeconómicas, familiares y culturales. La Institución se ubica en un sector marginado de la ciudadela Juan Atalaya, afectada por el fenómeno del desplazamiento forzado debido a la presencia de grupos ilegales, bandas criminales y la crisis económica.

Los estudiantes del grado Transición presentan diversas necesidades de aprendizaje, estrechamente relacionadas con su contexto social, cultural y económico. La problemática observada en estos estudiantes es la necesidad de utilizar la lúdica como estrategia innovadora para el fortalecer la atención dispersa, mediante el juego y actividades recreativas que faciliten el aprendizaje. En el contexto de la educación inicial, esto es fundamental para captar su interés,

estimular la curiosidad y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera natural y significativa.

El proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé sede Comuneros de la ciudad de Cúcuta, está influenciado por diversos factores contextuales que inciden en su desarrollo académico y personal. Entre ellos, las condiciones socioeconómicas juegan un papel determinante, ya que la mayoría de los estudiantes provienen de familias de bajos recursos, donde el acceso a materiales escolares, tecnología y conectividad es limitado, dificultando el aprendizaje autónomo y la realización de tareas fuera del aula. Algunos estudiantes enfrentan situaciones de inestabilidad, como la falta de acompañamiento en el proceso educativo debido a la falta de escolaridad de los padres o a la necesidad de que los miembros del hogar trabajen para contribuir al sustento familiar. Esto puede generar desmotivación y bajos niveles de apoyo emocional, afectando su rendimiento académico y bienestar socioemocional. Además, el sistema educativo enfrenta limitaciones en infraestructura y recursos pedagógicos, lo que puede implicar la calidad de enseñanza y el desarrollo de estrategias innovadoras que respondan a las necesidades específicas del grupo. Por ello, se requiere un enfoque integral que considere estrategias de intervención pedagógica y psicosocial para garantizar una educación más equitativa y efectiva.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa San Bartolomé, sede Comuneros de la ciudad de Cúcuta, los estudiantes de grado Transición han demostrado avances significativos en su proceso de aprendizaje, especialmente en el desarrollo de habilidades básicas como la socialización, la exploración del entorno y el uso del lenguaje oral. A pesar de las dificultades contextuales, los niños muestran curiosidad, creatividad y disposición para participar en actividades lúdicas y recreativas. Para Lev Semenovich Vigotsky (2003) el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad (pág. 24). Es decir, que estas fortalezas reflejan su capacidad para aprender cuando se les brinda un ambiente estimulante y dinámico, lo que indica que el juego puede ser un medio efectivo para potenciar su desarrollo cognitivo y social.

Sin embargo, se ha observado que la atención en los estudiantes durante las actividades académicas es limitada. Muchos se distraen fácilmente con objetos o estímulos externos, interrumpen la clase con frecuencia y tienen dificultades para las instrucciones. Las estrategias pedagógicas actuales, basadas en actividades convenientes como explicaciones magistrales y ejercicios repetitivos, no logran captar su interés de manera sostenible. Si bien algunas dinámicas grupales y materiales visuales han resultado útiles, no han sido suficientes para mantener la concentración de los niños y garantizar un aprendizaje significativo.

Ante esta situación, surge el interés por introducir la lúdica como estrategia innovadora para fortalecer la atención y mejorar el proceso de aprendizaje, como lo firma: Hernández, E. A. (2016) “La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría”. Se plantea la hipótesis de que el uso estructurado de actividades lúdicas, como juegos

educativos y dinámicas interactivas, puede favorecer la concentración, la motivación y el compromiso de los estudiantes con las tareas escolares. La implementación de esta estrategia podría transformar el ambiente de aprendizaje, haciéndolo más atractivo y efectivo para los estudiantes en esta etapa crucial de su desarrollo.

En este contexto, la investigación busca reducir la brecha existente entre la necesidad de mantener la atención de los estudiantes y la efectividad de las estrategias pedagógicas actuales. Es fundamental analizar como la incorporación de la lúdica puede mejorar la capacidad de los niños para enfocarse en las actividades académicas y, en consecuencia, potenciar su rendimiento escolar. La presente investigación pretende aportar evidencia sobre la importancia de estrategias innovadoras en la educación inicial y su impacto en la mejora del aprendizaje.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la atención y concentración en los estudiantes de grado Transición de la Institución Educativa San Bartolomé, sede Comuneros (Cúcuta), a través de estrategias lúdicas durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la atención y concentración en los estudiantes de grado Transición de la Institución Educativa San Bartolomé, sede Comuneros (Cúcuta), a través de estrategias lúdicas durante el año 2025.

Objetivos Específicos

Identificar como los estudiantes del grado Transición de la Institución Educativa San Bartolomé, sede Comuneros (Cúcuta), a estrategias lúdicas como herramienta de aprendizaje.

Estimular la atención y concentración en los estudiantes de grado Transición a través de la experimentación con estrategias lúdicas.

Reconocer los cambios en la atención y concentración de los estudiantes de grado Transición después de la implementación de estrategias lúdicas en el aula.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En esta sección se definen los conceptos claves que fundamentan la investigación:

Estrategias lúdicas: Las estrategias lúdicas son un conjunto de actividades basadas en el juego que buscan promover el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. De acuerdo con Santos, Carneiro y Orth (2017), “la actividad lúdica constituye un instrumento que colabora para el proceso de aprendizaje y enseñanza, originando la interacción entre estudiantes”.

Atención y concentración: La atención es la capacidad cognitiva de seleccionar estímulos relevantes mientras se ignoran distracciones, mientras que la concentración es la habilidad de mantener la atención de manera sostenible en una tarea específica. Como lo afirma: Pua, L., & Lisbeth, G. (2023):” Describir la importancia de las estrategias didácticas que favorecen la atención y concentración en los niños de edad preescolar. Buscando poder desarrollar estrategias que sean eficientes para desarrollar la atención y concentración en los niños y niñas”.

Aprendizaje significativo: Según Ausubel (1983): “el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante relaciona nuevos conocimientos con su estructura cognitiva previa”. En este sentido, el juego facilita la construcción del conocimiento al conectar experiencias previas con nuevos aprendizajes de manera natural y atractiva. Para los niños en edad preescolar, las estrategias lúdicas permiten un aprendizaje experiencial que fortalece la memoria, la creatividad y la solución de problemas.

Educación Inicial: Según MEN (2006): El Ministerio de Educación Nacional de Colombia define que la educación inicial como un derecho fundamental de la primera infancia, orientada a potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de niños y niñas desde su nacimiento hasta los seis años. Además, el Ministerio de Educación Nacional considera la

educación inicial como un componente esencial de la atención integral, que busca generar mejores condiciones de vida para los niños y niñas en sus primeros años.

Referentes Teóricos

Para fundamentar la investigación sobre el uso de estrategias lúdicas para fortalecer la atención y concentración en estudiantes de grado Transición en la institución Educativa San Bartolomé, sede Comuneros (Cúcuta), es esencial analizar teorías y estudios que abordan la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo en la primera infancia. A continuación, se presentan algunos estudios relevantes que sustentan esta relación:

Para Lev Semenovich Vigotsky (2003) “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad”.

Russell Barkley (1997) aporta que los problemas que tienen los niños para mostrar la gratificación y para resistir la distracción entre principales determinantes de la atención es que estos niños se aburren más rápidamente con sus trabajos y sienten una mayor atracción por los aspectos más gratificantes o divertidos de cualquier situación.

Hilda Fingermann (2010) “Cuando el aprendizaje es significativo ingresa a la memoria a largo plazo, pues los conceptos más inclusivos lo captarán y habrá relación entre ellos”

Johann Heinrich Pestalozzi (1749 – 1827) logra caracterizar que él hace un énfasis sobre la educación y la enseñanza en las primeras edades recalcando la gran importancia que tiene esta educación inicial y sobre todo en la vinculación que esta tendrá en el desarrollo y aprendizaje futuro.

Referentes Tecnicos

La presente investigación se apoya en documentos técnicos emitidos por instituciones nacionales e internacionales que orientan las practicas pedagógicas en la educación inicial, particularmente aquellas relacionadas con el uso de la lúdica como herramienta pedagógica.

Uno de los principales documento consultados es el “lineamiento pedagógico y Curricular para la Educación inicial en el marco de la Atención integral” del Ministerio de Educacion Nacional de Colombia (MEN), el cual destaca la importancia de juego como eje estructurante del aprendizaje en la primera infancia. En este documento se establece como la lúdica permite potenciar el desarrollo integral del niño al promover la exploración, la creatividad, la interacción social y la autonomía.

Asimismo, como el Ministerio de Educación Nacional (MEN), propone estrategias para el diseño de espacios educativos que estimulen el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes a través de experiencias lúdicas y significativas.

A nivel internacional, el documento de UNICEF “El aprendizaje a través del juego” (2020) señala que el juego es una de las estrategias más efectivas para mejorar la atención, la memoria y la autorregulación emocional en la primera infancia.

También es relevante el informe de la UNESCO “La educación infantil de calidad: un derecho y un deber”, que destaca la necesidad de implementar enfoques pedagógicos innovadores y adaptados a lo contextos de vulnerabilidad, como es el caso del entorno en el que se desarrolla esta investigación.

Estos documentos técnicos respaldan la pertinencia de utilizar estrategias lúdicas como vía para fortalecer la atención y concentración en los estudiantes del grado Transición, al

proporcionar marcos operativos y normativos que sustentan la intervención pedagógica propuesta.

Referentes Legales

El marco normativo que regula la educación preescolar en Colombia y sustenta la implementación de estrategias lúdico-pedagógica incluye:

Ley 1804 de 2016: conocida como la Ley de cero a siempre, enfatiza el desarrollo integral de la primera infancia.

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994): Establece la importancia del desarrollo integral en la educación inicial.

Estándares de Calidad del MEN: Según Pineda Roncancio, S. E., & Valero, L. A. (2017): Afirma: Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) pueda haber algunos cuestionamientos – relativos a su función como una suerte de estándar–, están pensados para servir de orientación al docente de Transición en la configuración de ambientes de aprendizaje y de mediaciones pedagógicas con niños y niñas. En relación con la lectura y el lenguaje, se destacan dos asuntos: por un lado, se marca la importancia de que se exprese y represente aquello que se observa, siente, piensa e imagina por medio de diferentes mecanismos como juegos, música, dibujos, expresión corporal (DBA 7).

Referentes Éticos:

Se tiene presente los principios éticos fundamentales para garantizar la integridad y el bienestar de los niños y niñas.

Consentimiento informado: Asegurar la autorización de los padres o cuidadores antes de implementar las actividades

Respeto y bienestar: Se implementan estrategias pedagógicas respetuosas con las necesidades e intereses de los estudiantes.

Confidencialidad: Proteger la integridad y la información de los estudiantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo y el tipo de estudio es experimental, ya que se aplicarán estrategias lúdicas en un grupo de estudiantes y se analizarán los cambios en su nivel de atención y concentración. Se realizará una observación antes, durante y después de la intervención pedagógica para identificar las transformaciones en su comportamiento y desempeño académico.

Este enfoque se considera el más adecuado para la investigación, ya que permite:

Comprender el contexto y la realidad educativa en la que se desenvuelven los estudiantes, considerando sus necesidades y dificultades.

Observar y analizar cambios en la atención a partir de la implementación de estrategias lúdicas, permitiendo evaluar su efectividad.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de esta investigación está conformada por 21 estudiantes de grado Transición de la Institución Educativa San Bartolomé, sede Comuneros, en la ciudad de Cúcuta, quienes tienen entre 5 y 6 años y provienen de familias de estratos socioeconómicos 1, 2 y 3.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para garantizar una recopilación de datos alineadas con los objetivos del estudio, se emplean diversas técnicas cualitativas, estructuradas en tres fases:

Exploración

Técnica: observación directa y dibujos

Procedimiento: se realizarán sesiones de observación en el aula sin intervención, registrando comportamientos relaciones con la atención y el interés en las actividades

académicas. se solicitará a los niños que realicen dibujos sobre sus experiencias en el aula para analizar su percepción del aprendizaje y el juego.

Producto: Registro de observaciones y análisis de dibujos

Movilización

Técnica: registro en diarios reflexivos y grabaciones en video

Procedimiento: se implementarán actividades lúdicas diseñadas para fortalecer la atención y concentración.

Se llevará a diario reflexivo en el que se registraran observaciones sobre el nivel de participación, motivación y respuestas de los estudiantes a cada actividad. Se grabarán sesiones para analizar la evolución en el nivel de atención y concentración.

Producto: diarios reflexivos y videos de la actividad.

Indagación de Cambios

Técnica: cuestionario post-experiencia y entrevistas semiestructuradas

Procedimientos: se aplicará un cuestionario a la docente para evaluar los cambios en la atención y concentración de los estudiantes después de la intervención. Se realizará entrevistas semiestructuradas con los niños y sus padres para conocer sus percepciones sobre el uso del juego en el aprendizaje.

Producto: cuestionario post-experiencia y transcripciones de entrevistas.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos recolectados se estructura en torno a tres categorías principales, alineadas con los objetivos de estudio.

Atención y Concentración en el Aula

Descripción: hace referencia al nivel de enfoque de los estudiantes en las actividades académicas antes, durante y después.

Indicadores: tiempo que los estudiantes permanecen atentos a una actividad. Frecuencia de distracciones o interrupciones durante la clase. Capacidad para seguir instrucciones sin perder el hilo de la tarea.

Justificación: esta categoría permitirá evaluar si las estrategias lúdicas incluyen en la capacidad de los niños para mantener la atención sostenida y mejorar su concentración

Interacción y Participación en Actividades Lúdicas

Descripción: evalúa como los estudiantes se involucran en las dinámicas de juego, su disposición para participar y la relación entre el juego y su proceso de aprendizaje

Indicadores: nivel de entusiasmo y motivación durante las actividades lúdicas

Grado de cooperación con compañeros en dinámicas grupales

Expresión de emociones positivas y disfrute en el proceso de aprendizaje.

Justificación: analizar esta categoría permitirá entender si el uso del juego facilita a participación activa y mejora la experiencia educativa de los estudiantes.

Cambios en el Desempeño Académico y Comportamiento

Descripción: se analiza si la implementación de estrategias lúdicas tiene un impacto en el aprendizaje y en la conducta de los estudiantes

Indicaciones: mejoras en la ejecución de tareas y resolución de problemas

Reducción de comportamientos disruptivos en el aula. Evidencia de aprendizaje significativo en la aplicación de nuevos conocimientos.

Justificación: esta categoría permitirá medir los efectos concretos de las estrategias lúdicas en el desarrollo académico y socioemocional de los estudiantes.

Resultados

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo, estructurados en tres apartados fundamentales de acuerdo con los objetivos específicos: el acercamiento inicial de los estudiantes a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación.

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de exploración se aplicaron observaciones no participantes en el aula y entrevistas informales a la docente encargada del grado Transición de la sede Comuneros. Se identificó que los estudiantes presentaban dificultades para mantener la atención durante las actividades académicas, especialmente en momentos prolongados de trabajo sentado o tareas repetitivas. La mayoría de los niños mostraban comportamientos de distracción frecuente, necesidad de movimiento constante y escasa retención de instrucciones orales.

Las estrategias lúdicas no estaban presentes de forma estructurada en la rutina escolar y cuando se realizaron estas actividades, los estudiantes tuvieron mayor participación, atención y concentración.

Por ejemplo, en una de las observaciones se evidencio que al solicitarles a los estudiantes que colorearan una figura durante diez minutos, menos del 50% logro terminar la tarea sin distraerse, y a varios abandonaron la actividad para caminar por el aula o interactuar con sus compañeros.

Experimentación

Durante la etapa de la experimentación, se implementa diversas estrategias lúdicas diseñadas para fortalecer la atención y concentración, como juegos motores (avioncito, estiramientos, guiados, juegos didácticos (rompecabezas, encaje de figuras geométricas,

clasificación por colores y formas), y actividades integradas (completar palabras a partir de silabas utilizando tarjetas ilustradas).

Los estudiantes respondieron de manera positiva estas estrategias. Se evidencio un aumento en el interés por participar, mayor disposición para seguir las instrucciones y una mejora progresiva en la capacidad de concentración. Por ejemplo, en la actividad “formar palabras con silabas después de jugar en el patio”, los niños mostraron un mejor desempeño al organizar las tarjetas las palabras correctamente y mantener la atención durante más de 15 minutos continuos, lo que constaba con los resultados iniciales.

Los diarios reflexivos permitieron evidenciar que las actividades lúdicas no solo captaban la atención de los alumnos, sino que además facilitaban la comprensión de conceptos básicos, como el reconocimiento de formas, colores y estructuras silabas. Una anotación frecuente en los diarios fue: “Después de realizar la actividad física, los estudiantes regresaron al aula más tranquilos, atentos y participativos”.

Identificación de Variaciones

Al comparar los datos recolectados antes y después de la intervención, se evidencian variaciones significativas en los comportamientos relacionados con la atención y concentración de los estudiantes. A través de entrevistas finales con la docente y observaciones post-intervención, se concluyó que los niños lograban mantenerse enfocados por más tiempo en las actividades, seguían instrucciones con mayor precisión y mostraban menos conductas disruptivas durante las sesiones académicas.

En una de las actividades finales, se solicitó a los estudiantes formar palabras con silabas mientras estaban organizados en parejas. A diferencia del inicio del proceso, esta vez mas del 80% logro completar la tarea correctamente y sin distracciones mayores. Asimismo, la docente

reportó una mejora en la autonomía de los estudiantes y su disposición para participar en actividades guiadas.

Estas variaciones sugieren que las estrategias lúdicas implementadas lograron movilizar aspectos clave en el desarrollo atencional de los estudiantes, evidenciando la efectividad de la variable trabajada en la investigación.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en la presente investigación permitió evidenciar avances significativos en la atención y concentración de los estudiantes del grado Transición, como resultado de la implementación de estrategias lúdicas. Estos hallazgos se relacionan directamente con los objetivos específicos planteados, al mostrar como la variable influyo positivamente en el aspecto ontológico propuesto, entendido como el desarrollo integral del ser en dimensiones como la autorregulación, la motivación y la disposición al aprendizaje. El enfoque del análisis estará centrado en revisar como la población se relacionó inicialmente con la variable, como evoluciono durante la fase de experimentación, y cuáles fueron los cambios observados al finalizar la intervención, todo esto a la luz de los referentes teóricos y de hallazgos similares en otras investigaciones.

En la fase inicial de la investigación, se observó que los estudiantes presentaban ciertas dificultades para mantener la atención durante periodos prolongados, mostrando comportamientos de dispersión, cansancio e incluso desinterés frente a las actividades escolares convencionales. Esta situación coincidía con las expectativas iniciales y reforzaba la hipótesis de que era necesario aplicar nuevas metodologías basadas en el juego. Las observaciones participantes, listas de chequeo y entrevistas preliminares con los docentes evidenciaron una necesidad urgente de estrategias que permitieran captar el interés de los niños desde el componente emocional y corporal, lo cual fundamento la introducción de variable lúdica.

Durante la etapa de la experimentación, las actividades lúdicas implementadas: como juegos de movimiento, dinámicas con figuras geométricas, organización de silabas y juegos tradicionales como el avioncito, propiciaron estiramientos, ejercitación corporal y una mayor implicación de los estudiantes. Se observó una mejora notoria en la disposición para escuchar

instrucciones y culminar tareas, evidenciando el efecto positivo del juego sobre los procesos de atención. Estos progresos fueron documentados mediante registros de observación y escalas de valoración aplicadas semanalmente. Las respuestas obtenidas se alinean con lo planteado por autores como Vygotsky y Piaget, quienes resaltan el valor del juego como vehículo para el desarrollo cognitivo, la autorregulación y la socialización en los niños.

Después de varias semanas de implementación de las estrategias lúdicas, se notaron transformaciones significativas en el comportamiento y la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje. Mostraron mayor capacidad de concentración, autorregulación emocional, respeto por los turnos y cooperación con sus compañeros. Estos cambios que reflejan avances en el aspecto ontológico, entendiendo esto como la construcción del ser en su dimensión emocional, social y cognitivo, fueron confirmados por las entrevistas finales con los docentes, quienes destacaron la mejora en el enfoque atencional y la disposición general para participar en clase. Un ejemplo claro fue la actividad de formación de palabras con silabas después del juego en el patio, donde los estudiantes retornaron al aula con mayor serenidad y concentración, completando la actividad con éxito.

Los resultados obtenidos coinciden con investigación como la de Ramírez (2020), quien exploró el uso del juego simbólico para estimular la concentración en preescolares, y la Martínez (2021), que analizó el efecto de actividades lúdico-musicales en el desarrollo sostenida. Sin embargo, este estudio aporta un enfoque distintivo al enfatizar no solo en los logros académicos, sino en el componente atencional como base del aprendizaje. A diferencia de otros trabajos que se enfocan más en contenidos específicos, este proyecto resalta la importancia del bienestar emocional y la motivación como factores claves para lograr una atención sostenida.

Entre las principales limitaciones encontradas se destacan el corto tiempo de intervención, la disponibilidad limitada de recursos lúdicos y la necesidad de adaptar continuamente las estrategias al ritmo de los estudiantes. Asimismo, el tamaño reducido de la muestra podría haber limitado la generalización de los resultados. Estas condiciones pudieron afectar la profundidad del impacto observado. Para investigaciones futuras, se recomienda ampliar el periodo de aplicación, contar con apoyo institucional más sólido y diseñar materiales adaptables a diversos contextos educativos, lo cual permitiría una evaluación más robusta de los efectos a mediano y largo plazo.

Los resultados de esta investigación tienen valiosas implicaciones prácticas para el contexto educativo. Las estrategias lúdicas demostraron ser herramientas eficaces no solo para captar la atención de los estudiantes, sino para fomentar la cooperación, la creatividad y la motivación. Por tanto, se sugiere incorporar estas estrategias en el diseño curricular de grado Transición y en los planes Institucionales de mejora educativa. Asimismo, se propone la realización de talleres de formación docente, el diseño de materiales lúdicos contextualizados y la promoción de espacios de juegos estructurado dentro de la jornada escolar como medidas concretas para su implementación.

En la conclusión, la investigación confirmó que el uso de estrategias lúdicas fortalece de manera significativa la atención y concentración en los niños de grado Transición, generando avances notables en su proceso de aprendizaje. A partir de estos hallazgos, se abren nuevas preguntas investigativas relacionadas con el efecto de estas estrategias en otras dimensiones del desarrollo infantil, como la memoria, el lenguaje o las habilidades socioemocionales. Se sugiere continuar explorando enfoques metodológicos que integren el juego con otros recursos pedagógicos, adaptados a las necesidades de los contextos escolares actuales.

Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación evidencio que la implementación de estrategias lúdicas tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de la atención y concentración en los estudiantes de grado Transición de la Institución Educativa San Bartolomé, sede Comuneros. Los resultados obtenidos responden de manera clara a los objetivos planteados, ya que se logró observar una mejora en la disposición de los niños para participar, seguir instrucciones y completar actividades académicas. Estos hallazgos dan respuesta a la pregunta de investigación al demostrar que el juego puede ser una herramienta pedagógica eficaz para desarrollar habilidades cognitivas en la primera infancia.

En cuanto al aspecto ontológico, se logró movilizar significativamente la capacidad de atención y autorregulación de los niños. A través de la propuesta lúdica, los estudiantes no solo mejoraron su concentración, sino que también demostraron avances en su autonomía, interacción social y disposición emocional hacia el aprendizaje. La unidad de análisis experimento un cambio visible en su actitud frente al aula, lo que evidencia que las estrategias propuestas impactaron más allá de lo académico, tocando dimensiones fundamentales del ser.

La variable implementada – las estrategias lúdicas – influyo de manera directa y positiva en la población de estudio, promoviendo un aprendizaje más significativo y activo. Las actividades realizadas permitieron captar la atención de los estudiantes de forma constante, facilitando su participación. No obstante, se identificaron ciertos aspectos que podrían ser mejorados, como la necesidad de mayor tiempo para consolidar algunos procesos y la diversidad en los recursos para mantener el interés constante. Aun así, logros superaron ampliamente las limitaciones encontradas.

Los resultados obtenidos en esta investigación aportan a la literatura existente sobre la pedagogía lúdica en educación inicial, destacando el valor del juego como recurso para fortalecer habilidades cognitivas básicas. Asimismo, se aporta una perspectiva metodológica práctica al integrar juegos tradicionales, dinámicas grupales y actividades físicas en el aula, lo que puede servir de guía para futuras investigaciones interesadas en explorar la educación desde un enfoque más integral, emocional y vivencial.

Se recomienda a la Institución Educativa San Bartolomé. Sede Comuneros, continuar e institucionalizar el uso de estrategias lúdicas como parte del currículo de grado de Transición. Se sugiere diseñar espacios pedagógicos que integren el juego de forma sistemática, incluyendo materiales didácticos, actividades al aire libre y ejercicios de relación que favorezcan el enfoque atencional. También se aconseja capacitar al personal docente en metodologías activas que valoren el juego como motor del aprendizaje.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tiempo de intervención y explorar nuevas variables que puedan complementar el desarrollo de la atención y concentración, tales como la música, la meditación infantil o el arte. Además, sería pertinente aplicar instrumentos de medición más específicos y sistemáticos que permitan obtener una visión más profunda del fenómeno, incluyendo la participación activa de las familias en el proceso formativo.

Bibliografía

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.

Bejarano Novoa, D. C., Valderrama Castiblanco, N., & Marroquín Sandoval, D. I. (2020). Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito:

Actualización Secretaría de Educación del Distrito.

Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.

Congreso de la República de Colombia. (2016). *Ley 1804 de 2016: Por la cual se establece la política pública para el desarrollo integral de la primera infancia, de Cero a Siempre*. Diario Oficial No. 49.940.

Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Iberoamericana de Estudios Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>

Duque Ortiz, D., Flechas Chaparro, N. E., Bernal Lizarazú, M. C. ., Martínez Ojeda, B. ., Rodríguez González, D. M. ., Useda Sánchez, E. Y. ., Rincón Meléndez, M. L. ., Castañeda Ayala, D. A., García Alarcón, R. H. ., & Cáceres Matta, S. V. . (2023). *Generación de una cultura en ética de la investigación, bioética e integridad científica*. Sello Editorial UNAD.

Hernández, E. A. (2016). La lúdica como estrategia para minimizar la atención dispersa de los infantes dentro del aula de transición en la Institución Educativa Casa Evangélica.

- Matos Columbié, Z. de la C., & Matos Columbié, C. (2010). La construcción del marco teórico en la investigación educativa: Apuntes para su orientación metodológica en la tesis. *EduSol*, 10(31), 92-105. Centro Universitario de Guantánamo.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanía: Guía para alinear el currículo con los aprendizajes fundamentales. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral. Bogotá, Colombia. ISBN: 978-958-785-067-3.
- Pineda Roncancio, S. E., & Valero, L. A. (2017). Propuesta didáctica complementaria para transición: alternativa hacia la fundamentación de la lectura significativa.
- Pua, L., & Lisbeth, G. (2023). La Atención y Concentración en Niños de Edad Preescolar.
- Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.14>
- Vásquez, G. A. V., & Azahuanche, M. A. P. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, (11), 19
- Zapata, O. A. (2005). ¿Cómo encontrar un tema y construir un tema de investigación? Abrir este documento utilizando ReadSpeaker docReader *Innovación Educativa*, 5(29), 37-45.
- Instituto Politécnico Nacional.

Apéndices

Apéndices A

Muestra de Investigación

[EVIDENCIAS DEL DIPLOMADO.pdf](#)