



**Herramienta Lúdico Pedagógica para mejorar la atención en preescolares: Un enfoque innovador**

**Claudia Amparo Cortés Valencia<sup>1</sup>**  
**Dra. René Ileana Velázquez Pompeyo<sup>2</sup>**  
ID ORCID 0000-0001-9367-4861

<sup>1</sup> Doctoranda, Universidad Americana de Europa

<sup>2</sup> Docente Investigadora, Universidad Americana de Europa

Revista de Investigación Multidisciplinaria Iberoamericana. RIMI © 2023 by Elizabeth Sánchez Vázquez is licensed under

## Resumen

En la institución educativa Nueva Florida de Colombia, se ha observado que los niños de preescolar presentan dificultades en los procesos cognitivos básicos, especialmente en la atención sostenida y selectiva. La falta de estrategias lúdico-pedagógicas adecuadas limita su desarrollo cognitivo, lo que afecta su rendimiento académico y habilidades de concentración. Ante esta situación, surge la necesidad de implementar una herramienta lúdica pedagógica que contribuya a mejorar estos procesos atencionales en los niños de preescolar. El objetivo general de este estudio es implementar una herramienta lúdica pedagógica para mejorar la atención en los niños de preescolar. La

**Palabras clave:** Atención, Lúdica-Pedagógica, Preescolar.

## Abstract

In the Nueva Florida educational institution in Colombia, preschool children have been observed to have difficulties in basic cognitive processes, particularly in sustained and selective attention. The lack of appropriate ludic-pedagogical strategies limits their cognitive development, affecting their academic performance and concentration skills. Given this situation, the need arises to design a ludic-pedagogical tool to improve these attentional processes in children. The main objective of this study is to design and

investigación se desarrolló mediante una metodología cualitativa. Se utilizó una muestra de 26 niños de preescolar y se aplicaron instrumentos como fichas de observación y entrevistas semiestructuradas a 10 docentes. Los resultados destacan una mejora significativa en los tiempos de atención sostenida, aumentando de 7.2 minutos a 12.4 minutos, y una reducción en los errores de atención selectiva, de 4.7 a 1.9 distracciones. En conclusión, las actividades lúdico-pedagógicas implementadas han demostrado ser eficaces para mejorar los procesos de atención en preescolares, recomendándose su aplicación continua y ajustada a las necesidades del grupo.

implement a ludic-pedagogical tool to enhance attention in preschool children. The research followed a qualitative approach. A sample of 26 preschool children was used, and observation sheets and semi-structured interviews were applied as instruments. The results highlight a significant improvement in sustained attention times, increasing from 7.2 minutes to 12.4 minutes, and a reduction in selective attention errors, from 4.7 to 1.9 distractions. In conclusion, the ludic-pedagogical activities implemented

have proven effective in enhancing attentional processes in preschoolers, and their continuous

**Keywords** Attention, Ludic-Pedagogical, Preschool.

application, adapted to the group's needs, is recommended.

## INTRODUCCIÓN

En la etapa preescolar, los procesos cognitivos básicos, como la atención, juegan un papel crucial en el desarrollo integral de los niños (Bernabeú, 2017). La atención es la base de otras funciones cognitivas, como la memoria, el lenguaje y el razonamiento, y su adecuado desarrollo impacta directamente en la capacidad de aprendizaje de los infantes. Sin embargo, muchos niños en preescolar presentaron dificultades para mantener la atención, lo que afectó el desarrollo de habilidades necesarias para los siguientes niveles educativos (Vásquez et al., 2022). Estas dificultades podrían haberse derivado de diversos factores, como un ambiente de aprendizaje poco estimulante, metodologías tradicionales poco atractivas o el limitado uso de herramientas pedagógicas que fomenten la motivación y el interés de los niños (Candela & Benavides, 2020).

La actividad lúdica ha demostrado ser una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo de los procesos cognitivos al ser una de las formas naturales de aprendizaje en la infancia. A través del juego, los niños desarrollan habilidades motoras, sociales y fortalecen su capacidad de atención y concentración (Benejam et al., 2021). Sin embargo, en las instituciones educativas, las actividades lúdicas fueron subutilizadas o no están bien integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que limitó su potencial en el desarrollo cognitivo de los estudiantes (Guerrero & Tejada, 2020). Ante esta situación, surgió la necesidad de diseñar e implementar herramientas lúdicas pedagógicas que estén específicamente dirigidas a mejorar los procesos cognitivos básicos, como la atención, en los niños de preescolar.

### Justificación

La relevancia de esta investigación en el contexto educativo fue debido a que buscó ofrecer una solución innovadora a un problema recurrente en la educación preescolar: la falta de atención en los estudiantes. Implementar una herramienta lúdica pedagógica responde a las necesidades cognitivas de los niños y promueve un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador.

Además, la actividad lúdica, cuando se implementa de manera estructurada y con objetivos claros, puede convertirse en un recurso clave para mejorar el enfoque y la concentración en el aula, facilitando así el aprendizaje de otras habilidades fundamentales (Pua & Lisbeth, 2023; Gasim, 2020). Un niño que puede

concentrarse y mantener la atención en una tarea es capaz de procesar información, seguir instrucciones y aprender nuevas habilidades; por ello, es reconocido que la atención es un proceso cognitivo básico fundamental para el desarrollo de todo aprendizaje (Bernabéu, 2017). De esta forma, es necesario incorporar herramientas que incidan en la atención; especialmente, en la institución educativa Nueva Florida de Colombia, donde se han identificado dificultades significativas en torno a la atención en preescolares, y donde los métodos tradicionales de enseñanza no muestran resultados positivos, por lo que la actividad lúdica pedagógica se presenta como herramienta prometedora.

Así, el objetivo general es implementar una herramienta lúdica pedagógica para contribuir al mejoramiento de los procesos cognitivos básicos (atención) en preescolares de la institución educativa Nueva Florida - Colombia. Con respecto a los objetivos específicos son determinar la situación actual de la atención en los niños de preescolar, identificar las actividades lúdicas que pueden ayudar a mejorar la atención en los niños de preescolar; y evaluar la eficacia de las actividades lúdicas pedagógicas implementadas en el mejoramiento de la atención en los niños de preescolar.

En esta línea se formula como pregunta de investigación, lo siguiente: ¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas pedagógicas al mejoramiento de la atención en los niños de preescolar de una institución educativa de Colombia? Respecto a la hipótesis, se planteó que la implementación de herramientas lúdicas pedagógicas diseñadas específicamente para niños de preescolar mejora significativamente los procesos cognitivos básicos, especialmente la atención, en una institución educativa de Colombia.

## **ESTADO DEL ARTE**

El uso de actividades lúdicas como herramienta pedagógica ha sido estudiado en diferentes contextos educativos, se destacó su efectividad en el desarrollo de los procesos cognitivos básicos en la etapa preescolar. Otros estudios recientes abordaron el impacto de estas actividades en habilidades como la atención, la memoria y el razonamiento en el campo educativo.

En primer lugar, Acuña y Quiñonez (2020) realizaron un estudio con el objetivo de evaluar la importancia de la educación ambiental lúdica en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años, se utilizó una metodología de investigación-acción, un enfoque cualitativo, el estudio se orientó en prácticas docentes que integraron actividades lúdicas para mejorar las habilidades cognitivas; los

resultados confirmaron que el uso de la lúdica como herramienta didáctica y con el entorno como espacio pedagógico, fueron eficaces para promover estas habilidades en la primera infancia.

Gasim (2020) analizó el impacto del incremento de la actividad cognitiva en niños de preescolar mediante la implementación de juegos didácticos, en una muestra de con 44 niños de 5 a 6 años, se observó que los niños en grupos experimentales que participaron en actividades lúdicas mostraron una mayor predisposición para mejorar procesos cognitivos y realizar tareas de manera más adecuada, en comparación con los grupos de control; esto demostró que organizar juegos didácticos como una actividad central en la educación preescolar mejora significativamente la actividad cognitiva.

Otra propuesta, se investigó los efectos de un juego dirigido a estimular las funciones sensoriales en niños de una institución de educación especial; los resultados mostraron que el juego fortaleció la atención, la memoria y otras habilidades motoras y sensoriales; además, se reportaron mejoras en la postura, la calma para completar tareas y la participación en actividades tanto en el hogar como en la escuela, confirmando el impacto positivo de las actividades lúdicas en el comportamiento y el aprendizaje de los niños (Cornejo et al., 2021).

En el ámbito de la lectura, Sánchez y Sánchez (2022) evaluaron la influencia de la lectura lúdica en los procesos cognitivos de niños de la parroquia Quisapincha, en Ecuador; los resultados indicaron que la lectura lúdica, además de que fue una herramienta efectiva para la atención, fomentó el hábito de la lectura desde edades tempranas, entonces, en el estudio se sugirió que era necesario implementar más programas que promovieran la lectura lúdica en los entornos escolares.

Respecto pensamiento lógico-matemático en niños, se destacó su mejora a través de actividades lúdicas, se concluyó que dichas actividades fueron una herramienta indispensable en la educación inicial, facilitaron la atención de los niños y fortalecieron su capacidad para resolver problemas de manera lógica (Guerrero & Tejeda, 2022).

Cabe añadir, la revisión sistemática que subrayó la importancia de implementar actividades lúdicas en la primera infancia para estimular el la atención (Alvear et al., 2023), los hallazgos coinciden en que los juegos didácticos captan el interés de los niños y promueven su participación, contribuyendo significativamente a la atención. Uchupaila (2023) también reforzó estos señalamientos, ya que mostró cómo las actividades lúdicas favorecen la concentración y atención en niños de 4 a 5 años, habilidades esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **MARCO TEÓRICO**

### **Procesos cognitivos básicos**

[Revista de Investigación Multidisciplinaria Iberoamericana. RIMI](#) © 2023 by [Elizabeth Sánchez Vázquez](#) is licensed under

Es fundamental comprender los conceptos que sustentan el estudio, por lo que se comienza con los procesos cognitivos básicos, señalados como “acciones internas que transforman la información del entorno, permitiendo representaciones internalizadas de la misma” (Soledad-Manrique, 2020, p. 7). Entre sus tipos, están la atención, percepción, sensación y memoria; todos se interrelacionan para captar, transformar o representar información del exterior (Vásquez et al., 2022). En específico, la atención, es una base fundamental que facilita el proceso de aprendizaje, permitiendo la consolidación y recuperación de información (Agudelo et al., 2021). Bernabéu (2017) reconoce a la atención como mecanismo neural que permite procesar estímulos, pensamientos y acciones, filtrando distractores; es esencial dada la capacidad limitada del cerebro para manejar información en entornos cambiantes.

La atención es uno de los procesos cognitivos fundamentales en la etapa preescolar, este proceso permite a los niños concentrarse en tareas específicas, ignorar distracciones y gestionar su energía mental de manera efectiva. Según Posner y Petersen (1990), el desarrollo de la atención en la infancia es crucial para la adquisición de otras habilidades cognitivas, como la memoria y el lenguaje, los niños que presentan dificultades en la atención suelen enfrentar problemas en su desempeño académico, lo que subraya la necesidad de estrategias pedagógicas que fomenten la concentración en el aula.

La atención selectiva es la capacidad de concentrarse en un estímulo específico o una tarea relevante, mientras se ignoran otros estímulos distractores que están presentes en el entorno, esta habilidad es fundamental para filtrar la información y evitar la sobrecarga cognitiva, permitiendo enfocarse en lo que es más importante en un momento dado (Guillamón et al., 2021); los factores de la atención son variados y abarcan tanto aspectos internos como externos (Agudelo et al., 2021, p.6). Un ejemplo sería un niño que puede concentrarse en completar un rompecabezas a pesar de que hay ruidos o conversaciones a su alrededor.

Por otro lado, la atención sostenida, es la capacidad de mantener la concentración en una actividad o tarea durante un período prolongado de tiempo, sin perder el foco o cansarse mentalmente (Arroyo & Camarena, 2022). Este tipo de atención es clave en tareas que requieren un esfuerzo continuo y sostenido, como leer un libro o resolver un problema matemático (Martín et al., 2023). En el caso de los niños, por ejemplo, sería mantener la atención durante toda una clase o actividad lúdica sin distraerse.

### **Actividades lúdicas pedagógicas**

Las actividades lúdicas pedagógicas son una estrategia que predispone la atención de preescolares; son herramientas atractivas y motivadoras, que, desde el juego, estimulan la percepción sensorial y coordinación motriz, mejorando la agilidad y flexibilidad (Candela & Benavides, 2020). La lúdica enriquece

el entusiasmo, curiosidad, atención y participación (Venegas et al., 2021). La actividad lúdica en el ámbito educativo es una estrategia pedagógica que busca aprovechar el juego como un medio natural de aprendizaje en los niños (Pua & Lisbeth, 2023). Según Piaget (1972), el juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo, ya que permitió a los niños interactuar con su entorno, construir conocimientos y fortalecer habilidades como la atención, la memoria y el razonamiento. En el contexto preescolar, el uso de actividades lúdicas no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta el interés y la motivación por aprender, elementos clave en el desarrollo cognitivo infantil (Arroyo & Camarena, 2022).

Desde la perspectiva del desarrollo cognitivo de Piaget (1972), la atención y el juego son fundamentales para el desarrollo cognitivo, especialmente en la etapa preoperacional (2-7 años), donde los niños utilizan el juego simbólico para construir conocimientos y desarrollar habilidades cognitivas. Piaget (1972) destaca que, mediante el juego, los niños exploran su entorno, enfrentan desafíos y generan esquemas mentales que fortalecen la atención, la memoria y el razonamiento. Por ejemplo, actividades como completar rompecabezas o juegos de roles permiten a los niños mejorar su atención selectiva al enfocarse en tareas específicas y superar estímulos distractores del ambiente.

Por su parte Vygotsky (1978) enfatizó la importancia del juego en el desarrollo de funciones psicológicas superiores, señaló que, a través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas y aprenden a regular su comportamiento y emociones, de ahí que, el juego permitió a los niños experimentar situaciones que requieren el uso de atención sostenida, habilidades de planificación y resolución de problemas, que contribuyeron al desarrollo integral de sus capacidades.

### **Juegos Didácticos y su Impacto en la Atención**

Los juegos didácticos son actividades lúdicas diseñadas con un propósito educativo específico. Diversos estudios, como el de Martínez et al. (2020) y Uchupailla (2023), han demostrado que los juegos didácticos no solo promueven la participación activa de los niños, sino que también fortalecen sus habilidades de atención y concentración. A través de la interacción con reglas y la resolución de problemas, los juegos didácticos exigen a los niños que mantengan su enfoque durante períodos prolongados, lo que contribuye al desarrollo de la atención sostenida.

El juego desempeña un papel importante en el desarrollo de la atención en los niños, ya que muchas actividades lúdicas estimulan aspectos claves de la función atencional, como el enfoque, la atención sostenida, la atención selectiva, y la capacidad para alternar entre estímulos (Agudelo et al., 2021). Al participar en juegos estructurados, los niños deben enfocarse en las reglas y los objetivos, lo que mejora su capacidad para mantener la atención en una sola tarea durante períodos prolongados. Por ejemplo, los

[Revista de Investigación Multidisciplinaria Iberoamericana. RIMI](#) © 2023 by [Elizabeth Sánchez Vázquez](#) is licensed under

juegos de mesa, como el ajedrez y los rompecabezas, exigen que los niños planifiquen y piensen en sus movimientos futuros, lo que fortalece tanto su atención sostenida como su pensamiento crítico (Arroyo & Camarena, 2022).

Además, el juego libre o no estructurado, como el juego al aire libre o el uso de juguetes que no tienen un objetivo fijo, fomenta el desarrollo de la creatividad y ayuda a los niños a enfocar su atención de forma independiente, sin una guía externa; esto también estimula la autorregulación, ya que los niños aprenden a decidir qué captar de su entorno y a gestionar su tiempo en cada actividad, mejorando sus habilidades de concentración (Martínez et al., 2020; Agudelo et al., 2021).

La relación entre la lúdica y el desarrollo cognitivo ha sido ampliamente estudiada en el campo de la psicología y la pedagogía. La investigación de Cornejo et al. (2021) resalta cómo el juego, al estimular funciones sensoriales, también influye en el comportamiento y el aprendizaje de los niños, reforzando habilidades como la atención. De manera similar, Alvear et al. (2023) enfatizan la importancia de implementar actividades lúdicas en la educación inicial para promover el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños desde temprana edad.

## **METODOLOGÍA**

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con el propósito de profundizar en la comprensión de cómo las actividades lúdicas pueden influir la atención en niños de educación preescolar. Este enfoque permite un análisis profundo de las interacciones de la población, observando los efectos directos en los procesos cognitivos involucrados (Hernández & Mendoza, 2018).

Se adoptó un diseño de investigación-acción (IA), el cual fue idóneo para el propósito del estudio, ya que permitió a los investigadores observar, implementar y evaluar estrategias pedagógicas basadas en el juego de manera continua (Alban et al., 2020). Este diseño se caracterizó por ser cíclico, lo que facilitó la retroalimentación inmediata y ajustes sobre las intervenciones en tiempo real, además, se dió la posibilidad de involucrar activamente a los docentes en el proceso que contribuyeron con su experiencia en la validación y ajuste de las actividades lúdicas.

Para recolectar la información necesaria, se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos:

**1. Observación participante:** A través de esta técnica, observó directamente la interacción de los niños con las actividades lúdicas, permitiendo un registro detallado de su comportamiento, su nivel de atención, y su capacidad de respuesta ante diferentes estímulos.



**2. Entrevista semi-estructurada:** Se realizaron entrevistas con los docentes encargados de los niños participantes, a fin de conocer sus perspectivas sobre la efectividad de las actividades lúdicas implementadas y cómo estas influían en la atención y otros procesos cognitivos.

**3. Diario de campo:** Este instrumento fue utilizado tanto por los investigadores, permitiendo registrar de manera sistemática los avances y dificultades observados en los niños durante el desarrollo de las actividades lúdicas.

La población estuvo conformada por niños de educación preescolar de la Institución Educativa Nueva Florida, ubicada en el municipio de San Andrés de Tumaco, Colombia. Se seleccionó intencionalmente a un grupo de 20 niños de 4 a 5 años que presentaban dificultades específicas en los procesos de atención y concentración, identificadas previamente por sus docentes. Estos criterios incluyeron:

1. **Edad:** Niños entre 4 y 5 años, en etapa clave para el desarrollo de habilidades atencionales.
2. **Evaluaciones previas:** Reportes docentes que indicaran dificultades persistentes en la atención durante actividades regulares en el aula.
3. **Contexto educativo:** Pertenencia a un entorno urbano marginal con limitaciones en el acceso a recursos educativos de calidad, lo que hacía relevante la implementación de estrategias innovadoras.

Adicionalmente, se seleccionaron 10 docentes del nivel preescolar con una antigüedad mayor a un año, lo que permite garantizar una mayor conexión y conocimiento con los alumnos. Los criterios detallados para la muestra permitirían replicar el estudio en otros contextos educativos, asegurando una transferencia contextual adecuada.

El área de estudio correspondió a la Institución Educativa Nueva Florida, ubicada en una zona urbana marginal del municipio de San Andrés de Tumaco, en la región de Nariño, Colombia; esta área se caracteriza por tener una población infantil con limitaciones en el acceso a recursos educativos de calidad y condiciones socioeconómicas que inciden negativamente en el desarrollo cognitivo de los niños. Las instalaciones educativas contaban con los recursos básicos, aunque carecían de material didáctico suficiente para implementar estrategias lúdicas, lo que motivó la intervención en este contexto.

El estudio se desarrolló en tres fases principales:

**1. Fase de diagnóstico:** Se identificaron las principales dificultades en los procesos de atención de los niños, mediante observaciones iniciales realizadas por los docentes. Esta fase también incluyó la descripción de los niños participantes y el contexto educativo.

**2. Fase de intervención:** Durante esta fase, se implementaron las actividades lúdicas diseñadas para fomentar la atención y la concentración en los niños. Estas actividades incluyeron juegos tradicionales tales como adivinanzas, juegos de mesa y otros; los cuales que promovieron la interacción activa y la concentración. Se aplicaron durante seis sesiones, con una duración de una hora por sesión.

**3. Fase de evaluación:** Al finalizar la intervención, se evaluaron los resultados, quienes proporcionaron información sobre los cambios observados en la atención y el comportamiento de los niños. Además, se compararon las observaciones realizadas antes y después de la intervención para identificar mejoras significativas.

Correspondiente al análisis de los datos recolectados, se emplearon técnicas de codificación cualitativa basada en categorías emergentes. Los pasos principales incluyeron:

- 1. Organización de datos:** Transcripción y revisión de las observaciones participantes, entrevistas semi-estructuradas y registros del diario de campo.
- 2. Codificación inicial:** Identificación de patrones en las respuestas, comportamientos observados y perspectivas de los docentes, categorizando los datos en temas clave como " mejoras en atención ", " respuestas a estímulos lúdicos " y " motivación de los niños " .
- 3. Análisis comparativo:** Comparación de los datos antes y después de la intervención para identificar cambios significativos en los niveles de atención y comportamiento de los niños.
- 4. Validación cruzada:** Triangulación de datos entre los registros de observación, las entrevistas y las reflexiones del diario de campo para fortalecer la fiabilidad de los hallazgos.

Este análisis permitió una comprensión profunda y fundamentada de los efectos de las actividades lúdicas en los procesos cognitivos de los niños, enriqueciendo la justificación de los resultados obtenidos.

## RESULTADOS

**Tabla 1**

*Tabulación del instrumento de Entrevista Semi-estructurada aplicada a docentes*

Pregunta	Categorías de respuesta	$f$ (n=10)	Porcentaje (%)
1. ¿Cómo describiría el nivel de atención de los niños durante las actividades educativas diarias?	Alta atención	2	20%
	Atención media	4	40%
	Baja atención	4	40%

Pregunta	Categorías de respuesta	<i>f</i> (n=10)	Porcentaje (%)
2. ¿Qué señales observa cuando los niños están prestando atención?	Miran al docente/actividad	6	60%
	Siguen instrucciones	4	40%
	Hacen preguntas o comentarios	3	30%
3. ¿Cuáles son las principales causas de distracción en los niños durante las actividades?	Entorno ruidoso	5	50%
	Actividades aburridas	4	40%
	Tiempo de atención limitado	3	30%
	Uso de dispositivos	2	20%
4. ¿Qué estrategias utiliza para captar la atención de los niños?	Juegos lúdicos	5	50%
	Canciones o dinámicas	3	30%
	Cambios de actividad frecuente	2	20%
5. ¿Cómo describiría el nivel de participación de los niños en las actividades educativas?	Alta participación	3	30%
	Participación media	4	40%
	Baja participación	3	30%
6. ¿Qué actividades motivan más a los niños?	Juegos físicos (cuerda, pelota)	4	40%
	Juegos de mesa	3	30%
	Actividades creativas (manualidades)	3	30%
7. ¿Cree que la implementación de una estrategia lúdica podría mejorar la atención de los niños?	Sí, significativamente	8	80%
	Tal vez	2	20%
	No	0	0%

*Nota.* Elaboración propia

**Tabla 2**  
*Plan de actividades lúdico-pedagógicas diseñadas*

Sesión	Objetivo	Actividades	Materiales	Observación
<b>Sesión 1: Los sonidos mágicos</b>	Desarrollar la atención auditiva a través de la identificación de sonidos cotidianos.	- Introducción: Explicación sobre la importancia de escuchar atentamente. - Actividad: Escuchar sonidos de animales y objetos del entorno y adivinar qué son. - Cierre: Repetir los sonidos y reforzar el aprendizaje.	- Grabadora o teléfono con sonidos de animales y objetos.	- Algunos niños muestran dificultad para concentrarse en la tarea por el ruido ambiental.
<b>Sesión 2: Los colores del arcoíris</b>	Mejorar la atención visual y la concentración al clasificar colores.	- Introducción: Hablar sobre los colores del arcoíris. - Actividad: Clasificar fichas o bloques de colores en cajas correspondientes. - Cierre: Mostrar cómo los colores forman el arcoíris.	- Fichas o bloques de colores - Cajas o recipientes para clasificar	- Correcta clasificación de los colores por parte de los niños.
<b>Sesión 3: La caza del tesoro</b>	Fomentar la atención visual y la memoria con la búsqueda de objetos en el aula.	- Introducción: Cuento sobre la búsqueda de un tesoro escondido. - Actividad: Buscar pequeños objetos escondidos en el aula siguiendo pistas sencillas. - Cierre: Conversar sobre lo encontrado y el esfuerzo de atención.	- Juguetes - Fichas	- La actividad es emocionante y motiva a los niños a trabajar juntos, lo que fomenta su atención y colaboración.
<b>Sesión 4: Los amigos de las formas</b>	Desarrollar la atención y reconocimiento de formas geométricas simples.	- Introducción: Mostrar figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo). - Actividad: Colocar figuras geométricas en sus espacios correspondientes en un tablero o alfombra. - Cierre: Repasar las formas y colores.	- Figuras geométricas de gomaespuma o cartón - Tablero con espacios para formas	- Los niños demuestran creatividad al clasificar formas, lo que les ayuda a mejorar su enfoque en la actividad.
<b>Sesión 5: Las palabras mágicas</b>	Mejorar la atención auditiva y la memoria a corto plazo mediante canciones y palabras clave.	- Introducción: Cantar una canción con palabras clave sencillas. - Actividad: Cuando escuchen una palabra clave, deben realizar una acción (saltar, aplaudir, etc.). - Cierre: Repetir la actividad con otras palabras clave.	- Canciones infantiles con palabras clave - Espacio	- La actividad capta la atención de los niños, quienes se involucran activamente en

Sesión	Objetivo	Actividades	Materiales	Observación
			para moverse	la formación de rimas
<b>Sesión 6: El baile de los animales</b>	Fortalecer la atención y la memoria de trabajo mediante movimientos imitando animales.	- Introducción: Explicación sobre diferentes animales y cómo se mueven. - Actividad: Imitar los movimientos de animales (saltos de conejo, aleteo de pájaro, etc.). - Cierre: Los niños adivinan qué animal imitan los demás.	- Música de fondo - Espacio amplio	- El baile genera alegría, lo que ayuda a los niños a mantenerse enfocados y participar en las instrucciones dadas.

*Nota.* Elaboración propia

**Tabla 3**  
*Resultados de la ficha de observación de la atención sostenida*

Evaluación	Antes de la intervención	Después de la intervención
Tiempo de atención sostenida (en minutos)	7.2 min	12.4 min
Número de errores cometidos	6.5	2.1

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 4**  
*Resultados de la ficha de observación de atención selectiva*

Evaluación	Antes de la intervención	Después de la intervención
Número de estímulos correctos	18.3	27.5
Número de distracciones (errores)	4.7	1.9

*Nota.* Elaboración propia

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la ficha de observación de la atención sostenida y selectiva muestran una mejora notable después de la intervención. Antes de la estrategia lúdica pedagógica, el tiempo promedio de

atención sostenida de los niños era de 7.2 minutos, mientras que tras la intervención aumentó a 12.4 minutos (Tabla 3). Esto indica que las actividades lúdicas, centradas en captar y mantener la atención, han sido efectivas en prolongar el enfoque de los estudiantes en las tareas educativas. Este hallazgo es consistente con estudios previos, como el de Gómez y Pérez (2020) que reportaron que el uso de estrategias lúdicas mejoró la capacidad de los niños para sostener la atención durante periodos más largos. De igual manera, se coincidió con Mideros y Mera (2024) sobre estrategias lúdicas aplicadas al fortalecimiento de la lectoescritura, que refuerzó la idea de que el uso del juego como herramienta pedagógica generó un impacto positivo en el rendimiento escolar y la atención de los estudiantes.

Estos resultados encuentran un sólido respaldo en investigaciones similares. Por ejemplo, Acuña y Quiñonez (2020) confirmaron que el uso de la lúdica como herramienta didáctica mejora significativamente las habilidades cognitivas en la primera infancia, destacando la efectividad del entorno como espacio pedagógico. Este enfoque coincide con los resultados de este estudio, en los que las actividades lúdicas interactuaron de manera efectiva con el entorno educativo para fomentar la atención.

De forma complementaria, Gasim (2020) demostró que los juegos didácticos, organizados como actividad central en la educación preescolar, incrementaron notablemente los procesos cognitivos, incluyendo la atención. Este patrón también se reflejó en esta investigación, en la que los niños mejoraron su atención sostenida y selectiva al participar en actividades dinámicas como la "Caza del tesoro" y "El baile de los animales".

El número de errores cometidos durante la observación de la atención sostenida disminuye de 6.5 a 2.1 después de la intervención., esto se interpretó como una mejora en la duración de la atención y su calidad. Las actividades estructuradas de manera interactiva y dinámica, como la "Caza del tesoro", parecen haber ayudado a los niños a reducir las distracciones y errores. Este hallazgo concordó con Aguilar y Ramírez (2019) que encontraron que las estrategias basadas en el juego reducen las respuestas impulsivas y mejoran el autocontrol en niños en edades tempranas. En el marco teórico, Vygotsky (1978) subrayó la importancia del juego en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, como la atención, lo que apoya los resultados obtenidos en esta investigación.

En cuanto a la atención selectiva, el número de estímulos correctos identificados por los niños aumenta de 18.3 a 27.5 (Tabla 4), lo que sugirió una mejora en la capacidad de los niños para concentrarse en estímulos relevantes y descartar aquellos que no lo son. La disminución en el número de distracciones o errores (de 4.7 a 1.9) reforzó esta interpretación, se destacó que las actividades lúdicas específicas para estimular la atención selectiva, como "El baile de los animales", ayudaron a los niños a priorizar información

pertinente en entornos complejos. Este patrón de mejora se asemeja a los resultados de Morales et al. (2021) que evidenciaron que el juego lúdico aumenta la capacidad de atención selectiva en niños pequeños.

Uno de los problemas encontrados durante la intervención fue la variabilidad en el rendimiento de algunos niños, especialmente en las primeras sesiones. En “Los sonidos mágicos”, algunos niños aún presentaban dificultades para mantener la atención sostenida debido a la novedad de las tareas. Esto sugirió que la familiarización progresiva con las actividades es clave para obtener mejores resultados, como también lo sugirieron Claro y Uribe (2024) sobre la implementación de estrategias lúdicas para mejorar la atención y la lectoescritura en estudiantes de educación primaria.

Otro aspecto para destacar es que la intervención parece tener mayor efecto en niños que ya presentaban una atención moderada, en comparación con aquellos que exhibían niveles bajos de atención desde el comienzo. En este sentido, el marco teórico sobre la teoría de la atención de Posner y Petersen (1990) sugirió que las diferencias individuales en el desarrollo cognitivo pueden influir en la respuesta a las intervenciones pedagógicas. Por lo tanto, sería recomendable en futuras investigaciones implementar estrategias diferenciadas según los niveles iniciales de atención de los niños, como lo señalaron los principios del constructivismo de Piaget (1967), donde el aprendizaje debió ajustarse a las necesidades y ritmos de desarrollo de cada niño.

En resumen, la intervención basada en actividades lúdicas demostró ser eficaz en mejorar tanto la atención sostenida como la selectiva en niños de 3 a 5 años, lo cual concordó con las teorías de aprendizaje lúdico, que subrayaron que el juego promueve el desarrollo cognitivo temprano (Vygotsky, 1978). Sin embargo, el proceso de adaptación y las diferencias individuales deben ser considerados en futuras aplicaciones para maximizar los beneficios del programa.

## CONCLUSIONES

La implementación de una herramienta lúdica pedagógica contribuyó efectivamente al fortalecimiento de la atención en los niños de preescolar de la institución educativa Nueva Florida, Colombia. A través de la implementación de actividades lúdicas centradas en la atención sostenida y selectiva, se observa una mejora significativa en la capacidad de los niños para mantener su atención durante más tiempo y cometer menos errores. Esto confirma que el enfoque lúdico es adecuado para fortalecer estos procesos cognitivos en edades tempranas.

Las actividades lúdicas implementadas, como "Los sonidos mágicos", "La caza del tesoro", y "El baile de los animales", son herramientas eficaces para mejorar la atención en los niños de preescolar. Estas

actividades han demostrado ser atractivas y apropiadas para el desarrollo de la atención sostenida y selectiva en niños de 3 a 5 años, facilitando su implicación en las tareas y reduciendo las distracciones. La selección de estas actividades se basa en principios pedagógicos y neurocognitivos, favoreciendo la captación y el mantenimiento de la atención en los niños.

La eficacia de las actividades lúdicas pedagógicas en el mejoramiento de la atención queda demostrada por la notable mejora en los indicadores medidos después de la intervención. El tiempo de atención sostenida aumenta de 7.2 a 12.4 minutos, y el número de errores en tareas de atención selectiva se reduce de 4.7 a 1.9. La intervención educativa basada en actividades lúdicas pedagógicas confirma la hipótesis de que dichas estrategias pueden mejorar significativamente la atención en los niños de preescolar. Los resultados cuantitativos y cualitativos respaldan la implementación de este tipo de herramientas en contextos educativos, como una alternativa eficaz y adaptada a las necesidades cognitivas de los niños en edades tempranas.

## REFERENCIAS

- Acuña, M. P., & Quiñones, Y. D. C. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y educadores*, 23(3), 444-468. <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/11379>
- Agudelo, C. H., Alarcón, L. A., & Ramírez, D. L. (2021). Relación entre la integración sensorial, el aprendizaje de la lectoescritura y el desarrollo de la atención en estudiantes de preescolar y básica primaria.
- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/6504>
- Alvear, L. F., Salazar, P. A., Román, Z. G., & Altamiranoal, M. C. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial: El desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Reincisol*, 2(4), 304-321. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V2\(4\)304-321](https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)304-321)
- Arroyo, D. E., & Camarena, E. G. (2022). Atención en preescolares de 5 años de instituciones educativas públicas y privadas de San Agustín de Cajas-Huancayo. <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/9042>
- Benejam, T. C., Lapuente, J. P., Rodríguez, R. A., Barbera, M. G., & Bratescu, A. P. (2021). Organización de la Atención Primaria en tiempos de pandemia. *Atención Primaria*, 53, 102209. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8603466/>
- Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *ReiDoCrea*, 6(2), 16-23. <https://doi.org/10.30827/digibug.47141>
- Candela, Y. M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext)
- Cornejo, R., Martínez, F., Álvarez, V. C., Barraza, C., Cibrian, F. L., Martínez-García, A. I., & Tentori, M. (2021). Serious games for basic learning mechanisms: reinforcing Mexican children's gross motor



- skills and attention. *Personal and Ubiquitous Computing*, 25, 375-390. <https://link.springer.com/article/10.1007/s00779-021-01529-0>
- Gasim, A. S. (2020). The role of the didactic games in enhancing cognitive activity at preschool children. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), e524. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000300027&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000300027&script=sci_arttext)
- Guerrero, M. A., & Tejada, R. T. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *REFCaIE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 107-122. <https://refcale.uileam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>
- Guillamón, A. R., Canto, E. G., & García, H. M. (2021). Ejercicio físico aeróbico y atención selectiva en escolares de educación primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (39), 421-428. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/81060>
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw Hill.
- Martín, E. B. S., Sáez-Delgado, F., & Lepe-Martínez, N. (2023). El rol predictivo de la red neuronal por defecto sobre la atención sostenida en edades escolares: una revisión sistemática. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 61(1), 87-97. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-92272023000100087](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272023000100087)
- Martinez, C. B., Badia, J. G., & Roca, J. M. (2020). ¿Y la Atención Primaria durante la pandemia?. *Atención Primaria*, 52(9), 598. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-y-atencion-primaria-durante-pandemia-S0212656720302894>
- Piaget, J. (1972). *Development and learning. Reading in child behavior and development*, 38-46. <https://reflexus.org/wp-content/uploads/35piaget-child-development.pdf>
- Pua, L., & Lisbeth, G. (2023). La Atención y Concentración en Niños de Edad Preescolar. <https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/handle/20.500.14268/45>
- Sánchez, M. D., & Sánchez, L. M. S. (2022). Influencia de la lectura lúdica en los procesos cognitivos de los niños de la parroquia rural Quisapincha, Ambato. *Uniandes Episteme*, 9(3), 382-394. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2725>
- Uchupailla, D. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023. *Universidad Politécnica Selesiana*, 16-18. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26073>
- Vásquez, S., Terry-Ponte, O. F., De la Cruz Rodríguez, K. M., Chávez Mosilot, E. A., Miguel Mariño, R. R., y Meza Zorrilla, L. R. (2022). Hacia los procesos cognitivos básicos: válidos para el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paidagogo*, 4(1), 48-61. <https://doi.org/10.52936/p.v4i1.101>
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., y Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext)
- Vygotsky, L. S. (1978). Socio-cultural theory. *Mind in society*, 6(3), 23-43. <https://www.structural-learning.com/post/sociocultural-theory>