



Revista UNIMAR

ISSN: 0120-4327

ISSN: 2216-0116

ISSN-L: 0120-4327

editorialunimar@umariana.edu.co

Universidad Mariana

Colombia

Hoyos Hoyos, Nury Mayerly; Mayoral Anacona, Diego Sebastián  
Estrategia didáctica mediada por el juego para mejorar la atención en el aula  
Revista UNIMAR, vol. 42, núm. 1, 2024, Enero-Junio, pp. 13-27  
Universidad Mariana  
Nariño, Colombia

DOI: <https://doi.org/10.31948/ru.v42i1.3478>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=758481805001>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)



Sistema de Información Científica Redalyc

Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante  
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

# Estrategia didáctica mediada por el juego para mejorar la atención en el aula

Nury Mayerly Hoyos Hoyos<sup>1</sup>  
Diego Sebastián Mayoral Anacona<sup>2</sup>

**Cómo citar este artículo / To reference this article / Para citar este artículo:** Hoyos-Hoyos, N. M. y Mayoral-Anaconda, D. S. (2024). Estrategia didáctica mediada por el juego para mejorar la atención en el aula. *Revista UNIMAR*, 42(1), 13-27. <https://doi.org/10.31948/ru.v42i1.3478>

**Fecha de recepción:** 19 de julio de 2023  
**Fecha de revisión:** 22 de noviembre de 2023  
**Fecha de aprobación:** 22 de enero de 2024

Enero - Junio 2024

Vol. 42 No. 1 pp. 13-27

Rev. Unimar

Revista Unimar

DOI: <https://doi.org/10.31948/rev.unimar>

ISSN: 0120-4327

e-ISSN: 2216-0116

## Resumen

**Objetivo:** determinar la incidencia del juego como estrategia didáctica para mejorar la atención en clase para el alcance de las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes de los grados transición hasta quinto de la Escuela Rural sede Fronteriza El Paisaje, municipio de Mocoa, Putumayo. **Metodología:** enfoque cualitativo, tipo de investigación acción, fundamentado desde el paradigma sociocrítico, con el fin de dinamizar los métodos de incorporación a las personas que hicieron parte de todo el proceso investigativo. **Resultados:** los estudiantes manifiestan desinterés en las clases por causa de la monotonía y la falta de innovación en el desarrollo de los temas, en consecuencia, no prestaban atención en el aula. **Conclusiones:** la integración de temáticas con el juego permitió captar la atención de los alumnos, generando un mayor interés por el conocimiento y evidenciando una mayor concentración y gusto por el aprendizaje.

*Palabras clave:* falta de atención, estrategia didáctica, juego.



Artículo resultado de investigación: *El juego como estrategia didáctica para mejorar la atención en el aula, de los estudiantes de grados transición a quinto en el alcance de habilidades lectura y escritura*, desarrollada desde abril de 2021 a diciembre 2022 en la Escuela Rural sede Fronteriza El Paisaje del municipio de Mocoa, Putumayo, Colombia

<sup>1</sup> Magíster en Pedagogía; licenciada en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística, Corporación Universitaria Minuto de Dios –UNIMINUTO–. Correo electrónico: numayerhoy@gmail.com

<sup>2</sup> Magíster en Pedagogía; especialista en Revisoría Fiscal y Contraloría, Corporación Universitaria Remington; contador público, Fundación Universitaria San Martín. Profesional en Servicio Nacional de Aprendizaje –SENA–. Correo electrónico: sebasmayoral@hotmail.com

# Game-based instructional strategy to improve classroom attentiveness

## Abstract

**Objective:** To determine the incidence of games as a didactic strategy to improve attention in class and achieve reading and writing skills in students from Transition to fifth grade of primary school at the Escuela Rural sede Fronteriza El Paisaje, municipality of Mocoa, Putumayo. **Methodology:** Qualitative approach; type of action research based on the socio-critical paradigm, in order to dynamize the methods of involvement of the people who were part of the whole research process. **Results:** Students showed disinterest in the classes as a result of the monotony and lack of innovation in the development of the topics; therefore, they did not pay attention in class. **Conclusions:** The integration of topics with games made it possible to capture the students' attention and to generate a better interest in knowledge, as evidenced by greater concentration and enjoyment of learning.

*Keywords:* inattention, didactic strategy, game.

## Estratégia de instrução baseada em jogos para melhorar a atenção em sala de aula

### Resumo

**Objetivo:** determinar a incidência de jogos como estratégia didática para melhorar a atenção em sala de aula e alcançar habilidades de leitura e escrita em alunos da transição para a quinta série do ensino fundamental na Escuela Rural sede Fronteriza El Paisaje, município de Mocoa, Putumayo. **Metodologia:** abordagem qualitativa; tipo de pesquisa-ação baseada no paradigma socio crítico, a fim de dinamizar os métodos de envolvimento das pessoas que fizeram parte de todo o processo de pesquisa. **Resultados:** os alunos demonstraram desinteresse pelas aulas em decorrência da monotonia e da falta de inovação no desenvolvimento dos tópicos; portanto, não prestaram atenção nas aulas. **Conclusões:** a integração de tópicos com jogos possibilitou captar a atenção dos alunos e gerar um maior interesse pelo conhecimento, conforme evidenciado pela maior concentração e prazer no aprendizado.

*Palavras-chave:* desatenção, estratégia didática, jogo.

## Introducción

En el ámbito educativo, se ha reconocido cada vez más la importancia del juego como una estrategia didáctica efectiva para mejorar la atención en el aula y desarrollar habilidades de lectura y escritura en los estudiantes desde los primeros grados. A medida que los educadores buscan enfoques innovadores y atractivos para involucrar a los alumnos, el juego ha surgido como una herramienta poderosa que no solo captura su atención, sino que también promueve un aprendizaje significativo y duradero (Yu et al., 2021).

Para darle un sustento sólido a la investigación, se realizó la búsqueda de antecedentes con el fin de encontrar caminos acordes con la problemática encontrada. A nivel internacional, se analizó el trabajo de Lema y Reino, (2020); en este trabajo, la problemática se centró en la falta de atención de los estudiantes, que conllevó tener bajos índices en las pruebas referentes a la comprensión lectora. De acuerdo con los resultados, las investigadoras afirmaron: «Los estudiantes no pueden centrar su atención en un objeto determinado por un periodo de tiempo» (Lema y Reino, 2020, p. 19). También, identificaron que los estudiantes presentaban niveles bajos de concentración y se distraían con facilidad, lo que afectaba su desempeño académico. El análisis e interpretación mediante el software SPSS implementado permitió afirmar: «Se considera que existe una relación estadísticamente significativa entre las variables de estudio es decir que a mayor nivel de atención mayor comprensión lectora» (p. 26).

A nivel nacional, se revisó el trabajo de Alarcón y Guzmán (2016). La situación problemática de esta investigación se basó en que los estudiantes continuamente se distraían en clase, no recibían instrucciones, que identificó la falta de atención en el aula, generando un bajo rendimiento académico. El objetivo general se centró en «implementar una propuesta artística y lúdico-pedagógica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes [...], comprometiendo a padres de familia, docentes y directivos docentes en el desarrollo integral de los niños» (Alarcón y Guzmán, 2016, pp. 17-18). Las autoras determinaron que cuando

se articula los procesos de enseñanza con actividades lúdicas se estimula la atención en los estudiantes, que evidencia «que este tipo de actividades son de su agrado y constantemente le motivan frente a los procesos académicos que se le plantean» (p. 87).

Finalmente, a nivel regional, se encontró el trabajo realizado por Paz y Quitiaquez, (2021). La problemática identificada se centra en el bajo nivel de competencia en lectura y escritura entre los estudiantes, atribuido a una desmotivación hacia el aprendizaje, lo cual se relaciona con la modalidad de enseñanza conocida como escuela nueva, donde las prácticas pedagógicas se centran en la transcripción literal de textos de una cartilla al cuaderno, descuidando aspectos fundamentales como la comprensión, interpretación y producción de textos. Dentro de los resultados de este proyecto de investigación se destacan aspectos positivos de relevancia que han generado un cambio favorable en la población estudiantil, corrigiendo las debilidades presentadas en el abordaje de textos. Las actividades lúdicas empleadas como estrategias pedagógicas se convirtieron en un medio efectivo para facilitar el aprendizaje. Los investigadores resaltan que «existe incidencia de la aplicación de las técnicas lúdicas en el fortalecimiento de la lectoescritura, pues el juego como una estrategia de aprendizaje permite a los estudiantes empoderarse del conocimiento de forma divertida logrando un aprendizaje significativo» (Paz y Quitiaquez, 2021, p. 26).

De hecho, como lo manifestó Vygotsky, el juego es una herramienta esencial que motiva y estimula el desarrollo de competencias y habilidades en los niños, fomentando así un aprendizaje significativo (Quiñones y Donato, 2023). En relación con el proceso de investigación en curso, se considera el juego como un tipo de estrategia didáctica innovadora y transversal que dinamiza las clases y promueve nuevos aprendizajes.

La metodología empleada se fundamentó bajo el paradigma sociocrítico, reconocido con mayor vigencia, legitimidad y coherencia ante la necesidad educativa identificada en la población escolar elegida. Loza et al. (2020) señalan que bajo este paradigma se revitalizan los métodos

de participación de los agentes involucrados en todo el proceso investigativo, con el objetivo de encontrar soluciones a los problemas del entorno, lo que implica colaboración estrecha entre el grupo de investigación y los estudiantes, orientada hacia la mejora de la calidad del aprendizaje, con objetivos claros que guíen el proceso investigativo. Por ende, la propuesta se fundamentó en este paradigma, especialmente porque el proyecto se desarrolló en un contexto rural, donde los agentes educativos, tanto docentes como estudiantes, son limitados en número, que permite involucrar a toda la población de manera conjunta para abordar la problemática presentada.

Se trabajó con enfoque cualitativo, que se caracteriza por ser descriptivo y flexible en cuanto a las respuestas obtenidas, «su propósito consiste en “reconstruir” la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social definido previamente» (Hernández y Mendoza, 2019, p. 9). El tipo de investigación para el diseño fue investigación acción (Larguero, 2010), teniendo en cuenta la observación, al análisis y al actuar.

La población objeto de estudio se conformó con los estudiantes pertenecientes a la Escuela Rural sede Fronteriza El Paisaje, ubicada en el municipio de Mocoa, Putumayo; estudiantes de los grados transición a quinto de primaria, en total 11 estudiantes.

Dentro de los principales hallazgos se resalta la falta de atención en el aula, problema que día a día debe enfrentar el docente, consecuencia de monotonía y la falta de innovación con la que se presentan las temáticas, lo cual ha provocado desinterés por el conocimiento, situación que ve reflejada en el bajo rendimiento académico y, en algunas ocasiones, en la deserción escolar. Por lo tanto, es importante que tanto docentes como directivos replanteen la forma como se orientan los contenidos académicos sin alejarse de las competencias.

En tal sentido, incorporar el juego como estrategia didáctica en el aula permitió que los estudiantes se interesaran más por el conocimiento, un mayor interés no solo en lo académico, sino también en el relacionamiento

entre compañeros, lo que redujo notablemente la falta de atención en clase y convirtió el proceso en una experiencia activa dentro del aula. Por ello, es fundamental que cada docente reserve un espacio en su plan de clase para fomentar el acercamiento al conocimiento a través de actividades que integren el juego como componente académico.

En conclusión, el juego se ha consolidado como una estrategia didáctica invaluable para mejorar la atención en el aula y fomentar el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en los estudiantes. Al adoptar un enfoque lúdico y motivador, no solo fomenta la participación activa de los estudiantes, sino que también estimula su interés por el aprendizaje y promueve el desarrollo integral de sus habilidades lingüísticas. Por medio de esta estrategia, los docentes lograron potenciar el proceso educativo y facilitar el cumplimiento de los objetivos pedagógicos establecidos.

## Metodología

La investigación se enmarcó bajo el paradigma sociocrítico. De acuerdo con los aportes teóricos de Loza et al. (2020), este paradigma presenta dos características relevantes: en primer lugar, adopta una postura epistemológica subjetiva, donde el conocimiento se considera crítico y se orienta hacia una acción transformadora frente a la realidad. De esta manera, el grupo investigador abordó la parte teórica del conocimiento con total responsabilidad, lo que permitió adquirir un conocimiento genuino y práctico. Este enfoque sirvió como guía para dirigir el proceso investigativo que se ejecutó posteriormente en el campo educativo con el objetivo de abordar las necesidades educativas y transformar el aprendizaje de los estudiantes, lo cual se tradujo en la creación de escenarios dinámicos en el ambiente escolar para promover una formación integral.

Ahora bien, se adoptó un enfoque cualitativo, teniendo en cuenta las ideas de Hernández y Mendoza (2019). Este enfoque se caracteriza por describir minuciosamente cada uno de los procesos desarrollados a fin de reconstruir la realidad experimentada durante el estudio.

De esta manera, el grupo de investigadores evaluó con métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados de manera específica. Este proceso se llevó a cabo dentro del marco de la investigación acción, fundamentada en la teoría crítica. Siguiendo lo indicado por Larguero (2010), el diseño se desarrolló en tres fases: observar, reflexionar y actuar.

Observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemáticas e implementar mejoras), las cuales se dan de manera cíclica, una y otra vez, hasta que todo es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente. (Hernández et al., 2014, p. 497)

Estas fases se presentaron de manera cíclica, en un proceso de retroalimentación constante, hasta que se logró resolver el problema del grupo social bajo investigación y se alcanzó el objetivo general: generar un cambio significativo. De hecho, «el propósito de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener» (Ramos, 2020, p. 27). Se optó por este tipo de investigación debido a que su proceso cíclico facilita la interacción entre la acción y la reflexión, lo que favorece el estudio en función de la problemática identificada. Es importante destacar que el interés no se limita únicamente a los investigadores, sino que abarca a toda la comunidad académica en general.

La población estuvo compuesta por los estudiantes de la Escuela Rural sede Fronteriza El Paisaje, ubicada en el municipio de Mocoa, departamento de Putumayo, abarcando desde los grados de transición hasta quinto de primaria. La muestra seleccionada consistió en el total de estos estudiantes, es decir, 11 alumnos, distribuida de la siguiente manera: un estudiante del grado de transición, dos de primer grado, dos de segundo grado, cuatro de tercer grado y dos de quinto grado de primaria. Las edades de estos estudiantes oscilaron entre los 5 y los 12 años.

Se empleó una técnica de muestreo no probabilístico debido a las conveniencias para los investigadores, permitiendo así que toda la población pudiera participar en el proceso investigativo. Las técnicas e instrumentos utilizados son característicos de la metodología cualitativa, que permiten llevar a cabo un estudio detallado de la necesidad educativa identificada en el contexto escolar y, posteriormente, facilitan el análisis e interpretación de los datos obtenidos, así como su correspondiente proceso de teorización. Las técnicas consideradas fueron la observación participativa, también conocida como observación participante, que cumple una función específica: «El investigador tiene una noción más amplia del sujeto o grupo de estudio, que le permite intervenir efectivamente y reflexionar sobre los acontecimientos de manera introspectiva» (Avella et al., 2020, p. 27). Es decir, le permite al investigador entrar al escenario de estudio para identificar y describir detalladamente todos los aspectos que rodean a la necesidad educativa que se encuentra en el contexto escolar, para analizar y comprender y, por ende, que lo conduzca a generar hipótesis con base en la información recolectada de modo natural.

Como instrumento se construyó el diario de campo, útil en la recolección de datos, donde el investigador apunta lo observado. Un diario de campo es una narración que se escribe de acuerdo con las experiencias vividas y los hechos observados por el investigador. «En un diario de campo se deben eliminar los comentarios y análisis subjetivos y se deben conservar el rigor y la objetividad que existe en un documento de este tipo» (Heno y Londoño, 2021, p. 81).

Otro instrumento fue la entrevista, estimada como técnica que puntualiza la investigación cualitativa para obtener datos de manera descriptiva, pretendiendo que la información obtenida sea lo más precisa posible y confidencial. Se considera: «Una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar» (Torres et al., 2021, p. 780). Dialogo que se da entre el investigador y los investigados, con el fin de obtener la información precisa directamente de las personas involucradas. También es considerada como «un instrumento técnico que adopta la

forma de un diálogo coloquial» (Torres et al., 2021, p. 780), sin perder el rumbo de lo que se quiere alcanzar.

También, se diseñó el cuestionario como instrumento técnico, que tuvo lugar a preguntas cerradas, con el fin de identificar el nivel del conocimiento de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, «cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida» (Reyes, 2022, p. 29). Insumo que se tuvo en cuenta para la construcción de la propuesta; también sirvió para el análisis final después de su aplicación. Teniendo en cuenta que «el cuestionario es el reflejo de toda la problemática planteada en la investigación, debe traducir en constatación empírica los conceptos que están en el esquema generador que es el modelo de análisis» (Anchundia, 2022, p. 19).

Finalmente, se consideró el grupo focal. Con el fin de evaluar el impacto de la propuesta desarrollada se propuso realizar una entrevista al grupo de participantes, mediante preguntas semiestructuradas que giraban alrededor del tema propuesto. En palabras de Powell (como se citó en Sánchez, 2022), «el grupo focal se centra en la interacción dentro del grupo, la cual gira alrededor del tema propuesto por el investigador; además, los datos que se producen se basan en la interacción» (p. 21).

## Resultados

Considerando el alcance del primer objetivo, específicamente enfocado en la fase 1. Planificación, el interés fue llevar a cabo un diagnóstico destinado a identificar las causas que influyen en la falta de atención, que afecta el rendimiento en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de la institución. Para lograr este propósito, se realizaron dos entrevistas: una dirigida a la docente y otra a los estudiantes. A continuación, se presentan los resultados.

Considerando el problema planteado, se consultó a la docente sobre cómo clasificaría el nivel de atención de los estudiantes en el aula. En respuesta, indicó que no es muy bueno, debido

a que los estudiantes se distraen con facilidad. Según su opinión, esto se debe a factores como la desmotivación y los problemas emocionales, lo que ocasiona una falta de atención durante las clases.

Teniendo en cuenta la respuesta anterior, se le preguntó si consideraba que el nivel de atención era bajo y cuáles podrían ser las causas que lo provocan; a lo que respondió:

Hay muchos aspectos que pueden incidir, incluso el tiempo de pandemia y el trabajo remoto, lo que podría haber ocasionado pérdida de aprendizaje, rezago y brecha en el mismo, por lo cual actualmente estamos en un proceso de nivelación. También puede ser debido a la falta de implementación de nuevas estrategias. (N.M. Anacona Ortega, comunicación personal, 8 de septiembre de 2022).

Esto sugiere que la desmotivación por el aprendizaje se debe a la escasa o nula innovación en la forma de dirigir las clases.

Asimismo, se realizaron entrevistas con estudiantes de todos los grados. Los resultados fueron los siguientes:

Los estudiantes de primer grado y transición expresaron que disfrutaban asistir a clases, argumentando que aprenden algo nuevo cada día. Es alentador, pero también preocupante escuchar esto, ya que en grados superiores ya no se observa el mismo interés, lo cual podría deberse a la manera en que los docentes presentan los conocimientos.

Los resultados de las entrevistas con estudiantes de segundo y tercer grado revelaron que cinco de los seis participantes asisten a la escuela porque valoran la oportunidad de aprender algo nuevo y disfrutan de la compañía de su profesora. Además, expresaron que en la escuela les enseñan valores importantes como la puntualidad, el orden y la disciplina, lo cual consideran fundamental para su desarrollo personal. Sin embargo, uno de los estudiantes mencionó que en ocasiones no siente motivación para asistir, lo que sugiere que puede experimentar desánimo en ciertas circunstancias. Por otro lado, todos los estudiantes de quinto grado expresaron que

les gusta ir a la escuela porque les proporciona tareas que les ayudan a ser responsables. Este hallazgo indica que existe un interés no solo en el aspecto académico, sino también en la formación en valores, lo cual demuestra que el conocimiento se percibe como una oportunidad de crecimiento integral.

Durante las entrevistas realizadas, se observó que una parte significativa de los estudiantes expresaron dificultades para mantener la atención en clase. Este desafío no se limita a un área específica, sino que afecta a los estudiantes en todos los grados. Los estudiantes de transición y primero compartieron que se distraen con facilidad durante las clases. Para ellos, la falta de variedad en las actividades y la monotonía de las lecciones contribuyen a su falta de interés. Además, el ruido en el aula y la sensación de que las clases no ofrecen nada nuevo también fueron mencionados como factores que dificultan su concentración. Estos comentarios sugieren que el problema de la falta de atención está arraigado en la percepción de los estudiantes sobre la dinámica y el contenido de las clases.

Durante las entrevistas con estudiantes de segundo y tercer grado, muchos de ellos expresaron dificultades para mantener la atención en clase. Manifestaron que se distraen con facilidad debido a que consideran las clases aburridas; se ven obligados a escribir mucho y que el ruido excesivo de sus compañeros dificulta aún más su concentración. Además, para ellos, las actividades realizadas en clase suelen ser repetitivas y carecen de novedad, lo que contribuye a su falta de interés. También, señalaron que la cantidad de lectura asignada a veces les resulta difícil de comprender; destacaron que las actividades lúdicas son escasas, a pesar de que los docentes reconocen su potencial para facilitar el aprendizaje.

Los estudiantes del grado quinto manifestaron que se distraen porque no se presentan contenidos nuevos, lo que despierta una sensación de desinterés y desmotivación hacia el aprendizaje. Además, señalaron que el constante ruido generado por sus compañeros dificulta aún más su capacidad para concentrarse; las clases se vuelven monótonas

y tediosas debido a la falta de variedad en las estrategias de enseñanza, lo que incluye largos períodos de escritura y la ausencia de actividades colaborativas en grupo. También, en ocasiones les resulta difícil comprender las instrucciones impartidas por el docente.

En las entrevistas, todos los estudiantes expresaron su gusto por los juegos como parte de su experiencia educativa. Para ellos, los juegos hacen que las clases sean más interesantes y menos aburridas; además, sugirieron que realizar exámenes a través de juegos podría promover un aprendizaje más efectivo, evitando que todo se base en la memorización.

Estas opiniones reflejan una actitud positiva hacia la inclusión de actividades lúdicas en el aula. Los estudiantes perciben los juegos como una herramienta beneficiosa para el aprendizaje. Sin embargo, también expresaron el deseo de que las actividades sean novedosas y divertidas, lo que sugiere que valoran la innovación y la creatividad en el proceso educativo. Esta mirada es interesante, dado que, si se construyen propuestas que invitan al estudiante no solo al aprender un saber, sino a interactuar con él, se generarán aprendizajes significativos.

Para dar continuidad a la propuesta y avanzar en la fase de acción, donde se implementó la estrategia didáctica, se procedió a aplicar un cuestionario, con el fin de identificar el nivel de competencias de lectura y escritura de los estudiantes. Los resultados revelaron las siguientes tendencias:

Se evidenciaron debilidades en la comprensión lectora en todos los grados, desde transición hasta quinto. En cuanto a la construcción de cuentos, existen mayores dificultades en los grados de transición a tercero. En cuanto a la ortografía hay deficiencias en todos los grados, y se destaca una debilidad notable en el aspecto escritural en el grado tercero. Estos hallazgos resaltan áreas específicas donde los estudiantes presentan dificultades en sus habilidades de lectura y escritura. Identificar estas áreas problemáticas proporciona una base sólida para desarrollar estrategias pedagógicas efectivas que aborden las necesidades individuales de los estudiantes y promuevan su desarrollo integral en estas áreas críticas.

Para el alcance del segundo objetivo: diseñar la estrategia didáctica basada en el juego para mejorar la problemática encontrada en los estudiantes y alcanzar las habilidades de lectoescritura, teniendo en cuenta los resultados del cuestionario, se diseñaron actividades acordes con las temáticas propuestas en cada uno de los grados, que implicó el alcance del tercer objetivo: promover el juego como estrategia didáctica para el mejoramiento de la atención en el aula en los estudiantes de grados transición a quinto. Para los procesos de aprendizaje que involucran las habilidades de lectura y escritura, se realizó lo siguiente:

La actividad de inicio con todo el grupo focal se realizó mediante la dinámica de *El rey manda*, con el propósito de una integración grupal y entrar a dar prevalencia a la memoria funcional y fluidez, como habilidad central por trabajar en esta primera actividad. Cada participante cumple el papel de rey, da órdenes sin repetir las ya mencionadas por los demás.

Con los estudiantes de transición y primero se realizó la actividad denominada: *De tén marín de do pingüe*, con el propósito de desarrollar las habilidades de memoria funcional y atención. Para los estudiantes de segundo y tercer grado, se propuso la actividad: *Dado mágico*, a fin de potenciar las habilidades de fluidez verbal, memoria funcional y atención. Por último, para el grado quinto, se implementó la actividad *Contando cuentos aprendo*, con el objetivo de fortalecer las habilidades de fluidez, construcción y cohesión de oraciones.

Durante las intervenciones, se observó en los estudiantes alegría y respeto por las actividades realizadas, lo que promovió la atención y la participación tanto individual como grupal, favoreciendo la integración entre compañeros. En cuanto a las habilidades de lectoescritura, se fomentó la espontaneidad en la expresión oral, la fluidez verbal y la exploración de la imaginación para narrar historias en cada uno de los participantes.

En un segundo encuentro con los estudiantes, estos mostraron una disposición notable y se observó un recibimiento positivo al desarrollo del segundo taller. La actividad realizada

para los grados de transición y primero fue *Parqués dinámico*, diseñada para fortalecer las habilidades de decodificación, vocabulario, construcción y cohesión de oraciones. Para los grados de segundo y tercero, se llevó a cabo la actividad *Dado mágico*, dirigida a fortalecer las habilidades de construcción de oraciones (orales y escritas), planificación, revisión, edición y fluidez. Finalmente, para el grado quinto, se desarrolló la actividad *El cuento*, con el fin de potenciar las habilidades de comprensión lectora, memoria funcional, atención y autorregulación. Durante la actividad, se observó en los estudiantes motivación constante, buena atención y participación activa tanto a nivel grupal como individual. Además, se evidenció una mayor espontaneidad en la expresión oral para conectar ideas en la creación de oraciones e historias cortas. También, se destacó la imaginación y la creatividad en la creación literaria, así como una mejora en la fluidez verbal y escrita, lo que contribuyó al proceso de escritura.

Ahora bien, en la intervención 3 se pudo observar momentos de alegría al momento de llegar al campo de trabajo; los 11 estudiantes mostraban entusiasmo por participar en el desarrollo de las actividades. Para los grados de transición y primero, se propuso la actividad del *Rompecabezas*, la cual favoreció las habilidades de vocabulario, construcción y cohesión de oraciones, memoria funcional y atención. Por otro lado, los estudiantes de segundo y tercer grado participaron en la actividad denominada *El rompecabezas*, diseñada para fortalecer las habilidades de atención y memoria funcional, construcción de historias de animales (fábulas), vocabulario y pronunciación. Finalmente, para el grupo de quinto grado se propuso la actividad *El abanico*, con el objetivo de fortalecer las habilidades de planificación, revisión y edición, razonamiento, conocimiento previo y autorregulación. Durante la actividad, los estudiantes demostraron entusiasmo y participación en cada momento, colaboración entre equipos, respeto y compañerismo. Además, se evidenció una mejora en la expresión oral de manera autónoma y fluida, una buena pronunciación y una exploración activa de la imaginación.

En el momento 4, se inició la cuarta observación con la expectativa de seguir avanzando y obtener resultados positivos, tal como se había logrado hasta ese momento con el desarrollo de las tres actividades anteriores. En los grados de transición y primero, se implementó la actividad *Bola mágica*, diseñada para desarrollar las habilidades de memoria funcional, atención, expresión verbal y escrita. Por otro lado, en los grados segundo, tercero y quinto, se llevó a cabo la actividad *El noticiero*, dirigida a fortalecer las habilidades de planificación, revisión y edición, razonamiento y conocimiento previo, autorregulación, fluidez, vocabulario, comunicación y ortografía. Durante la actividad, se observó una excelente participación por parte de todos los integrantes del grupo, quienes mostraron gran entusiasmo y compromiso. Además, se evidenció una mejora en la expresión oral de manera autónoma y fluida, así como en la atención y la memoria funcional.

En el desarrollo del taller 5, se inició con la participación de los 11 estudiantes, quienes mostraron atención e interés por las actividades; preguntaron: «¿Hoy qué vamos a jugar?».

Para los grados de transición y primero, se propuso la actividad *Bingo letras e imágenes*, diseñada para desarrollar habilidades en vocabulario y pronunciación, construcción y cohesión de oraciones, memoria funcional y atención. Para los grados segundo y tercero, se implementó el juego *Stop*, con el objetivo de fortalecer habilidades en fluidez, vocabulario, ortografía y construcción de oraciones. Para el grado quinto, se llevó a cabo el *Concurso de ortografía*, dirigido a desarrollar habilidades en comprensión lectora, razonamiento y conocimiento previo, y ortografía. Durante las actividades, se observó una mayor atención y memoria funcional, así como una expresión oral autónoma. Se evidenciaron confusiones leves en la identificación de las letras del abecedario en los estudiantes del grado primero; además, se notó un reconocimiento sobre la importancia de la ortografía y la estructura simple de las oraciones, mejora en la fluidez verbal, mayor compañerismo, orden y respeto entre los estudiantes.

La intervención 6, considerada como el cierre de actividades, se realizó con todos los grados; los

estudiantes debían escribir una *carta* como medio para expresar sus sentimientos y pensamientos hacia sus seres queridos, compañeros y amigos. Además, aprovechando la cercanía de la Navidad, se redactó la tradicional carta al Niño Dios. El objetivo fue fortalecer habilidades en expresión oral y escrita, vocabulario, ortografía, comprensión lectora y autorregulación. Durante la actividad, se observó una mejora constante en la atención y la memoria funcional, así como fortalezas en la expresión oral y escrita de manera autónoma. Se destacó también la integración grupal, la participación activa durante toda la clase, el compañerismo y el respeto entre los estudiantes.

Al momento de evaluar el proceso, tanto los estudiantes como la docente manifestaron que las actividades desarrolladas motivaron el aprendizaje, ya que «permitieron que los estudiantes trabajaran con atención y realizaran adecuadamente las diferentes actividades» (N.M. Anacona Ortega, comunicación personal, 23 de noviembre de 2022). Además, los estudiantes expresaron que se sintieron motivados en el momento en que se aplicó la estrategia didáctica.

Referente a la atención en el aula, la docente afirmó que sí mejoró la atención «porque con el juego se mejoran las capacidades para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que permite mejorar la atención y avanzar en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades y destrezas» (N.M. Anacona Ortega, comunicación personal, 23 de noviembre de 2022). Por otro lado, los niños respondieron:

Sí, porque uno presta atención a los profesores y no se distrae en otras cosas. Jugando es bueno porque uno aprende y está atento a lo que los profesores nos enseñan. Es muy bueno jugar y aprender así en grupo o solos, pero me pareció muy divertido. (Grupo focal estudiantes, comunicación personal, 23 de noviembre de 2022).

Por último, los estudiantes recomendaron:

Sería muy bueno que la profesora nos haga jugar y así no nos aburrimos en las clases; que la profe en las clases nos deje jugar y así aprendemos mejor, y que

también trabajemos en grupos, así en mesa redonda, dentro y fuera del salón porque así nos sentimos bien y las clases se hacen divertidas y son más cortas; para el próximo año la profe haga juegos para que mis compañeros no se sientan aburridos y jugando aprendan más rápido y más fácil. (Grupo focal estudiantes, comunicación personal, 23 de noviembre de 2022).

En este sentido, se puede afirmar que los ejercicios fueron agradables y satisfactorios, donde los niños se divirtieron y también aprendieron.

## Discusión de resultados

Todos los estudiantes de la institución manifestaron disfrutar asistir a la escuela. Este hecho es relevante, ya que indica un sentido positivo hacia el proceso educativo, considerando que la escuela es percibida como un espacio de vida y transformación (Nóvoa y Alvim, 2020), donde se entabla un diálogo constante con el conocimiento (García-Carrión et al., 2020). Este sentimiento de comodidad y aceptación en el entorno escolar es crucial para el fomento de un aprendizaje efectivo.

Después de revisar las opiniones de los estudiantes, se evidencia que muchos experimentan distracción durante las clases de manera recurrente, mientras que otros la experimentan solo ocasionalmente, esta tendencia sugiere que la distracción es una preocupación generalizada entre los estudiantes. Por lo tanto, es esencial que los docentes estén atentos a este comportamiento, ya que puede tener un impacto negativo en el proceso de aprendizaje y en el ambiente del aula (Doardi y Gantier, 2020). Al analizar las posibles causas de esta distracción, los estudiantes señalan diversos factores dentro del aula, como el ruido generado por ellos, la falta de variedad en las actividades, el agotamiento debido a las largas jornadas escolares y la percepción acerca de que las clases son monótonas y repetitivas. Estas opiniones reflejan la importancia de mantener un ambiente de aprendizaje estimulante y variado para mantener el interés de los estudiantes (Khasawneh et al., 2024).

Los estudiantes también destacan la necesidad de que los maestros busquen formas innovadoras de captar su atención. Algunos sugieren que la práctica de la atención plena, tal como la describe Ibaraki (2024), podría ser beneficiosa para mejorar la concentración en el aula. La atención plena, según Duff (2024), es una estrategia valiosa en educación que puede contribuir a aumentar la concentración de los estudiantes y, en última instancia, mejorar su rendimiento académico. Esto subraya la importancia de desarrollar enfoques pedagógicos que fomenten la atención plena y el compromiso activo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Por último, se observa un consenso generalizado en torno al valor del juego como estrategia educativa, todos los estudiantes expresan un fuerte interés en incorporar el juego en las clases, ya que creen que esto facilitaría un aprendizaje más efectivo y significativo. Esta perspectiva encuentra respaldo en las palabras de Quinde y Calderón (2024), quienes señalan que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral del niño, ya que está estrechamente relacionado con la creatividad y otros aspectos importantes del crecimiento humano. Por lo tanto, se reconoce que el juego no solo promueve la interacción entre los estudiantes, sino que también fomenta la innovación y una actitud positiva hacia el conocimiento (Quinte y Tandalla, 2024).

La visión del juego como una herramienta pedagógica valiosa se refleja en el trabajo de Kilag et al. (2023), quienes destacan su papel productivo en el contexto escolar; esta perspectiva resalta la importancia de integrar el juego de manera significativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo su capacidad para enriquecer la experiencia educativa y motivar a los estudiantes a participar activamente en su propio aprendizaje.

Después de analizar los cuestionarios aplicados a los estudiantes de la muestra seleccionada, se identificaron diversas debilidades relacionadas con las habilidades de lectura y escritura; entre estas debilidades se encuentran la comprensión lectora, la construcción de oraciones tanto largas como cortas, la elaboración de cuentos, la conexión de ideas, la escritura, el vocabulario

y la ortografía. Esta situación es motivo de preocupación, ya que los niños se encuentran en una etapa crucial de su formación, donde el desarrollo adecuado de estas habilidades es fundamental. Para Díaz (2024), la lectura y la escritura son habilidades básicas que deben ser cultivadas de manera efectiva en los procesos cognitivos de los estudiantes durante su educación primaria.

Por lo tanto, es responsabilidad del docente crear un ambiente propicio en el proceso de enseñanza que garantice el desarrollo de estas habilidades, dado que estas competencias serán fundamentales a lo largo de la vida del estudiante. En palabras de Andrade-Ronquillo et al. (2022), la lectura y la escritura son herramientas esenciales para el progreso cognitivo y el crecimiento personal. Además, según Cabrera (2021), la lectura se concibe como una actividad social y los textos como artefactos sociales y políticos, lo que sugiere que estas habilidades trascienden los límites de un área específica y se integran en todo el proceso formativo. Por tanto, promueven la adquisición de conocimientos, la apertura hacia otros puntos de vista, el reconocimiento del otro, la capacidad de comunicación y una postura crítica, entre otras competencias importantes (Alsaleh, 2020).

Con la implementación de la propuesta se logró alcanzar el objetivo no solo en cuanto a la mejora de la atención de los estudiantes, sino también en el fortalecimiento de sus habilidades lectoescriturales, lo cual demuestra que el juego contribuye a mantener un nivel elevado de atención, gracias a las dinámicas involucradas, y también se convierte en una actividad agradable para los estudiantes (González et al., 2021; Learreta y Ruano, 2021). Por su parte, Mendivelso (2021) destaca que el juego no solo representa una oportunidad de autoexpresión para los niños, sino también un medio para descubrirse a sí mismos, explorar y experimentar con sensaciones, movimientos y relaciones que les permiten conocerse y formar conceptos sobre el mundo que los rodea (Biondi y Manso, 2021).

En este sentido, se confirma que proponer actividades académicas a través del juego genera buenos resultados académicos; en palabras de Rojas (2020) «a través del juego los niños desarrollan múltiples habilidades en las cuales el docente atraerá fácilmente la atención de sus estudiantes, lo cual, si lo hace con pasión, obtendrá excelentes en su enseñanza aprendizaje» (p. 11).

Aprender mientras se establece una conexión entre el contenido temático propuesto y el juego permite que el niño se sienta cómodo con lo que está aprendiendo, potenciando así su proceso de aprendizaje y convirtiendo la experiencia académica en algo placentero. Como mencionan Pollarolo et al. (2024) y Schabas (2023), la pedagogía moderna busca adaptarse más al niño en lugar de hacer que el niño se adapte a los objetivos de la educación. Por lo tanto, el docente debe mantener una postura abierta a la innovación, ya que expone conocimientos en el aula (Niemi, 2021). El uso del juego como estrategia didáctica ha demostrado ser atractivo y efectivo en el ámbito educativo, como sugieren Hartt et al. (2020) y Yu et al. (2021), esta estrategia puede mejorar la atención de los estudiantes y potenciar su aprendizaje, lo que les permite retener la información de manera más efectiva. Además, esta práctica contribuye al desarrollo de habilidades no solo cognitivas, sino también sociales, en los estudiantes (Khasawneh et al., 2024; Kulshayeva et al., 2023).

La propuesta permitió evidenciar que a los estudiantes les agrada la enseñanza del conocimiento a través del juego, y reconocen que mejora su atención en el aula, ya que muestran interés en lo que hacen. Como señalan Irigoitia y Rosenbrock (2023), la atención es un mecanismo cerebral que permite procesar los estímulos, pensamientos o acciones relevantes e ignorar los irrelevantes o distractores. Esta capacidad es fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que, como afirma Bernabéu (2017), «la atención es el pilar más importante en el proceso de aprendizaje porque supone un prerrequisito para que ocurran los procesos de consolidación, mantenimiento y recuperación de la información» (p. 17).

Ahora bien, «el control sobre el foco atencional es una de las funciones más importantes de la atención, pues caracteriza la mayoría de las actividades que responden a unos objetivos y requieren unas respuestas determinadas» (Bernabéu, 2017, p. 18). En este caso, los docentes investigadores sí lograron la atención en el aula.

## Conclusiones

La investigación permitió identificar diversas causas que influyen en la falta de atención entre los estudiantes, una de las principales razones detrás de esta problemática es la monotonía en las clases y la falta de innovación por parte de los docentes, lo cual conduce a un desinterés generalizado por el conocimiento. Otros factores que contribuyen incluyen la falta de variedad en las actividades y el ruido en el aula, así como la percepción de que las lecciones carecen de novedad. Hallazgos que subrayan la importancia de mantener un ambiente de aprendizaje estimulante y variado para mantener el interés de los estudiantes.

El diseño de la estrategia didáctica basada en el juego mejoró la atención durante las clases y, también, despertó un renovado interés por el conocimiento entre los estudiantes. Este enfoque ha llevado a los estudiantes a mostrar un fuerte interés en la inclusión del juego como estrategia educativa en el aula, ya que creen que esto facilitaría un aprendizaje más efectivo y significativo. Esta perspectiva se ve respaldada por estudios previos que resaltan el papel fundamental de actividades lúdicas en el desarrollo integral del niño, así como su capacidad para fomentar la innovación y una actitud positiva hacia el conocimiento.

De esta manera, la estrategia didáctica demostró ser efectiva para mejorar la atención en el aula y fortalecer las habilidades lectoescriturales de los estudiantes. Por tanto, se establece que el juego no solo contribuye a mantener un nivel elevado de atención gracias a las dinámicas involucradas, sino que también se convierte en una actividad agradable para los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más efectivo. Además, el juego en el aula promovió la interacción entre los estudiantes, facilitando el

trabajo en equipo y la comunicación efectiva; a través de la participación grupal, los estudiantes han aprendido a colaborar, compartir ideas y escuchar las perspectivas de sus compañeros. Estas interacciones sociales fortalecieron las habilidades sociales y emocionales, al tiempo que mejoraron la atención y la concentración durante las actividades de lectura y escritura.

Finalmente, los estudiantes expresan que actividades como estas no deben limitarse a ocasiones especiales, sino que deben formar parte integral de las propuestas académicas en cada una de las asignaturas, siendo imperativo seguir explorando nuevas formas de innovación en la enseñanza para mantener el interés y la motivación de los estudiantes en el aula. En síntesis, la investigación destaca la importancia del juego como estrategia educativa para mejorar la atención en el aula y promover un aprendizaje más efectivo y significativo en los estudiantes.

## Conflicto de interés

Los autores de este artículo declaran no tener ningún conflicto de intereses del trabajo presentado.

## Responsabilidades éticas

La investigación se realizó con fines académicos, por lo que se contó con las autorizaciones de las personas directamente involucradas y los respectivos permisos de la institución donde se realizó el levantamiento de la información una vez aplicados los instrumentos. Como la población objeto de estudio fueron los estudiantes menores de edad, se contó con el permiso de los padres de familia para la aplicación y puesta en marcha la propuesta, para el cual se tuvo como prevalencia sus derechos éticos y morales, protegiendo sus identidades por su bienestar, considerando lo estipulado por la Resolución 8430 de 1993 en su artículo 5 que cita: «En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar», como uno de los aspectos éticos de la investigación en el que participan personas.

Si bien es una investigación de enfoque netamente cualitativo, donde no se hace estudios experimentales, el compromiso y la responsabilidad se centran en proteger la identidad y la integridad de los participantes. Por ello, tanto docentes como directivos docentes del centro educativo que participaron en el proceso tuvieron conocimiento antes, durante y después del desarrollo; finalmente, se dio a conocer los principales hallazgos. Se contó con los respectivos consentimientos informados firmados por las partes.

Se manifiesta que la investigación no tuvo ningún riesgo físico ni moral que afectara la integridad de los participantes, puesto que es un estudio que utiliza instrumentos elaborados de manera escrita –sea textual o por medio electrónico– como encuestas, cuestionarios y/o análisis documental, donde la intervención no afectó las conductas físicas ni sociales de los participantes, tal como lo cita el artículo 11, categoría a, de la Resolución 8430 de 1993.

## Referencias

- Alarcón, E. C. y Guzmán, M. L. (2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2 de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas* [Tesis de Pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. DSpace. <https://repository.libertadores.edu.co/items/efa7bbf4-89fe-464c-9628-6dab0449e796>
- Alsaleh, N. J. (2020). Teaching Critical Thinking Skills: Literature Review. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 19(1), 21-39. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1239945>
- Anchundia, M. D. R. (2022). *Mediación pedagógica y funciones del tutor virtual en el bachillerato de una unidad educativa, de Ecuador* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo de Perú]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/97254>
- Andrade-Ronquillo, M. S., Guillen-Fernández, R. K. y Castro-Ronquillo, J. J. (2022). Estrategias para desarrollar el pensamiento lógico a través de la lectura crítica en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 206-227. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2641>
- Avella, K. E., Balanta, Y. S., Colorado, D. T., Guerrero, A. C., Rodríguez, V. y Sierra, A. S. (2020). *IAP: Metodología con responsabilidad ciudadana y profesional*. Universidad Santo Tomás.
- Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *Reudicrea*, 6(2), 16-23. <https://doi.org/10.30827/Digibug.47141>
- Biondi, F. Z. y Manso, O. (2021). *Cooperar para crecer: el aprendizaje cooperativo en educación infantil*. Ediciones SM España.
- Cabrera, A. V. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Repositorio Académico Digital UANL. <http://eprints.uanl.mx/22328/>
- Díaz, P. J. (2024). *Estrategia pedagógica para mejorar la lecto escritura en los estudiantes del III ciclo de primaria de una institución educativa de Lima* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/8897e4b4-1a9d-40b9-ac88-4154dc0fe619>
- Doardi, D. y Gantier, N. (2020). Funcionamiento cerebral por defecto: Fundamentos neurocerebrales para la intervención contra la distracción en aula. <https://www.researchgate.net/publication/343813332>
- Duff, C. (2024). The Implementation of Mindfulness in Early Childhood: Diversity in the Uses and Functions of Mindfulness and What This may Mean for Children's Well-being. *Mind, Brain, and Education*, 2(5), 1-13. <https://doi.org/10.1111/mbe.12399>

- García-Carrión, R., Villardón-Gallego, L., Martínez-de-la-Hidalga, Z., & Marauri, J. (2020). Exploring the Impact of Dialogic Literary Gatherings on Students' Relationships With a Communicative Approach. *Qualitative Inquiry*, 26(8-9), 996-1002. <https://doi.org/10.1177/1077800420938879>
- González, G. E., Lugo, D. I. y Pérez, A. L. (2021). *La lúdica como estrategia para afianzar el seguimiento de instrucciones y el mejoramiento de la atención en los estudiantes del grado segundo de las Instituciones Educativas Nueva Delhi IED y LITECOM* [Tesis de pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/4104>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589-604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Henao, M. y Londoño, S. (2021). *El cuento infantil como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo de competencias emocionales en niños y niñas de 4 a 6 años en medio de una pandemia (COVID-19)* [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Lasallista]. Repositorio institucional. <http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/handle/10567/3178>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). Mc Graw-Hill.
- Hernández, R. y Mendoza, C. P. (2019). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Interamericana.
- Ibaraki, A. (2024). Promoting Student Well-Being Through Classroom Interventions. *Teaching of Psychology*, 51(1), 104-109. <https://doi.org/10.1177/00986283211063582>
- Irigoitia, A. y Rosenbrock, D. (2023). *Rendimiento académico según la atención selectiva y memoria operativa en estudiantes de 4º grado de nivel primario* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica Argentina]. Repositorio Institucional UCA. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/17644>
- Khasawneh, Y., Khasawneh, N., & Khasawneh, M. (2024). Exploring the long-term effects: Retention and transfer of skills in gamified learning environment. *International Journal of Data and Network Science*, 8(1), 195-200. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.10.004>
- Kilag, O. K., Dum Dum, J. N., Quezon, J., Malto, L., Mansueto, D., & Delfino, F. (2023). The Pedagogical Potential of Poems: Integrating Poetry in English Language Teaching. *Excellencia: International Multi-Disciplinary Journal of Education*, 1(1), 42-55. <https://multijournals.org/index.php/excellencia-imje/article/view/4>
- Kulshayeva, A., Amirova, A., Abildina, S., Abdikalykov, K., & Belgibayeva, G. (2023). Psychological and Pedagogical Foundations of the Development of Speech Skills of Primary School Students in English Lessons. *International Journal of Early Childhood*, 5(161), 12-28. <https://doi.org/10.1007/s13158-023-00354-1>
- Larguero, E. (2010). Research in Education. En P. Peterson, E. Baker, & B. McGaw (Eds.), *International Encyclopedia of Education* (3<sup>rd</sup> ed.) (pp. 311-319). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.01531-1>
- Learreta, B. y Ruano, K. (2021). *El cuerpo entra en la clase: Presencia del movimiento en las aulas para mejorar el aprendizaje*. Narcea Ediciones.
- Lema, J. N. y Reino, J. F. (2020). *Déficit de atención y la comprensión lectora en la unidad educativa "Riobamba", periodo abril - agosto 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6682>
- Loza, R. M., Mamani, J. L., Mariaca, J. S. y Yanqui, F. E. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9(2), 30-39. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.2656>
- Mendivelso, L. N. (2021). *El juego como herramienta didáctica para mejorar la atención y concentración de las estudiantes de grado segundo* [Tesis de pregrado, Universidad de Pamplona]. Repositorio Unipamplona. <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6375>

- Niemi, K. (2021). 'The best guess for the future?' Teachers' adaptation to open and flexible learning environments in Finland. *Education Inquiry*, 12(3), 282-300. <https://doi.org/10.1080/20004508.2020.1816371>
- Nóvoa, A., & Alvim, Y. (2020). Nothing is new, but everything has changed: A viewpoint on the future school. *Prospects*, 49(1), 35-41. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09487-w>
- Paz, F.O. y Quitiaquez, E.A. (2021). *Fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura a través de actividades pedagógicas lúdicas de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Rural La Libertad, del municipio de Puerto Asís, departamento del Putumayo* [Tesis de Pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4186/Paz\\_Quitiaquez\\_2021.pdf?sequence=1](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4186/Paz_Quitiaquez_2021.pdf?sequence=1)
- Pollarolo, E., Papavlasopoulou, S., Granone, F., & Reikerås, E. (2024). Play with coding toys in early childhood education and Care Teachers' pedagogical Strategies, views and impact on children's development. A systematic literature review. *Entertainment Computing*, 50, 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100637>
- Quinde, O. L. y Calderón, L. I. (2024). *El juego dramático en el desarrollo de la expresión corporal en niños de 4 a 5 años* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio institucional. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10990>
- Quinte, J. E. y Tandalla, T. M. (2024). *Modelado para desarrollar la motricidad fina en los niños de Educación Inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://localhost/handle/27000/11886>
- Quiñones, L. R. y Donato, G. (2023). *Fortalecimiento del aprendizaje sensorio motriz a través del juego como estrategia de aprendizaje* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. UNAD. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/58901>
- Ramos, G. O. (2020). *La investigación acción en la educación superior pedagógica* [Trabajo de Especialización, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Digital UNTUMBES. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64656>
- Resolución 8430 de 1993. (1993, 4 de octubre). Ministerio de Salud. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/lists/bibliotecadigital/ride/de/dij/resolucion-8430-de-1993.pdf>
- Reyes, E. (2022). *Metodología de la investigación científica*. Page Publishing Inc.
- Rojas, A. C. (2020). *Aprendizaje basado en juegos sobre biodiversidad para el desarrollo de habilidades y actitudes ambientales* [Tesis de Maestría, Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales]. Repositorio Institucional UDCA. <https://repository.udca.edu.co/handle/11158/2915>
- Sánchez, R. A. (2022). Algunos apuntes sobre los grupos focales en la investigación cualitativa. *GnosisWisdom*, 2(1), 20-28. <https://doi.org/10.54556/gnosiswisdom.v2i1.27>
- Schabas, A. (2023). Game-Based Science Learning: What are the Problems with Teachers Practicing It in Class? *Assyfa Learning Journal*, 1(2), 89-103. <https://doi.org/10.61650/alj.v1i2.128>
- Torres, K. L., Montes, J. F., González, V. B. y Peñaherrera, F. (2021). Técnicas e instrumentos de evaluación como herramienta para el cumplimiento de los resultados de aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 6(12), 32-46. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i12.3404>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>

## Contribución

Los autores participaron en la elaboración del manuscrito, lo leyeron y aprobaron.