

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

Título de la Ponencia: Fortalezco mi concentración y atención a través del juego	
Este proyecto de investigación-acción de enfoque cualitativo nace del semillero "Tejer Entre Nos Otros" y tuvo como objetivo diseñar e implementar una cartilla pedagógica de juegos para mejorar los procesos de atención sostenida y concentración en veinte niños de 4 a 5 años del CDI Arcoíris de la Infancia de Tunja. La problemática inicial evidenció que los niños presentaban serias dificultades para mantener la atención en actividades pedagógicas por más de diez minutos, situación atribuida a factores como la exposición temprana a pantallas y la escasez de interacciones comunicativas significativas. Mediante una metodología que combinó observación directa, encuestas a agentes educativas e implementación de diez talleres lúdicos, y basándose en el marco teórico de Sevilla (2013), Ardila (2007) y Piaget (1952), la investigación demostró que el uso de estrategias lúdicas estructuradas potencia la capacidad de focalizar y sostener la atención. Los resultados indican que los niños no solo lograron una mayor autorregulación cognitiva y disposición hacia el aprendizaje, sino que la cartilla se consolidó como un recurso didáctico replicable que fortalece las prácticas pedagógicas en contextos vulnerables.	
Palabras clave (3):	Atención, Concentración, Procesos cognitivos Juego Pedagógico, Herramientas Pedagógicas, Primera Infancia.
Contenido del escrito	El presente marco teórico se fundamenta en la convergencia de la neurociencia aplicada a la educación, la psicología cognitiva y la pedagogía de la primera infancia. La finalidad de esta sección es conceptualizar y relacionar estos ejes, justificando cómo el diseño e implementación de la cartilla lúdica se convierte en el mecanismo idóneo para la transformación educativa que se persigue. La estructura se organiza en torno a tres categorías centrales: 1) Los procesos cognitivos básicos (Atención y Concentración); 2) El Juego como eje articulador y herramienta neurocognitiva; y 3) Las Funciones Ejecutivas como mediadoras del aprendizaje. Procesos Cognitivos Básicos: Cimientos del Aprendizaje: Se parte de la premisa de que la atención y la concentración constituyen los cimientos primarios e ineludibles para el desarrollo del aprendizaje significativo en la primera infancia. Un déficit en estas funciones no solo restringe la adquisición de nuevos conocimientos, sino que impacta directamente en la maduración de las funciones ejecutivas. La Atención como Puerta de Entrada (Sevilla, 2013): Sevilla (2013) define la atención como el proceso neuropsicológico clave que permite selección y focalización de estímulos relevantes, mientras se inhiben los irrelevantes. Actúa como la "puerta de entrada" a todo procesamiento de

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

información. En el contexto de este estudio, el foco recae en dos dimensiones cruciales para el desarrollo escolar. Atención Sostenida (Vigilancia): Es la capacidad de mantener el foco de atención en una actividad o estímulo durante un período prolongado de tiempo, resistiendo la fatiga o el desinterés. Su déficit, detectado en los niños del CDI Arcoíris de la Infancia con un promedio inferior a diez minutos, fue el principal motor de la investigación. Atención Selectiva (Focalizada): Es la habilidad para filtrar las distracciones ambientales (ruidos, movimientos de compañeros, estímulos irrelevantes) y centrarse exclusivamente en la tarea requerida. Esta función es fundamental para la autorregulación en el aula.

Concentración: Sostenimiento Voluntario y Cualitativo (Ardila, 2007): Ardila (2007) postula que la concentración representa una fase avanzada y cualitativa de la atención. Implica no solo seleccionar el estímulo, sino sostener deliberada y activamente el foco sobre él. Este proceso demanda la inhibición activa de los distractores y está intrínsecamente ligada al control inhibitorio, una función ejecutiva esencial que permite al niño resistir impulsos y lograr objetivos de mayor complejidad. En síntesis, mientras la atención orienta el procesamiento, la concentración asegura su profundidad y continuidad, siendo el fortalecimiento de esta resistencia a la distracción el punto de partida de la intervención lúdica.

El Juego: Eje Articulador, Derecho y Motor de Desarrollo: A partir del déficit atencional detectado, la segunda categoría centraliza el juego como el eje articulador y catalizador cognitivo indispensable para fortalecer los procesos de atención y concentración, reconociendo su valor desde la perspectiva pedagógica, constructivista y legal.

El Juego como Fundamento Pedagógico (MEN, 2012): El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2012) ratifica el juego no como un "aspecto de relleno curricular" o un mero recreo, sino como un derecho fundamental y el principio rector de la práctica pedagógica en la primera infancia. La educación inicial debe utilizar estrategias activas que respeten la naturaleza intrínseca del infante, siendo el juego el método más apropiado para garantizar el desarrollo integral y el aprendizaje significativo.

Juego, Asimilación y Acomodación (Piaget, 1952): Desde los postulados del constructivismo, Piaget (1952) establece que el juego es un medio esencial para el desarrollo intelectual, al facilitar los procesos de:
Asimilación: La incorporación de la realidad exterior a los esquemas mentales preexistentes del niño.

Acomodación: La modificación de esos esquemas mentales para adaptarse a las nuevas exigencias de la realidad.

Cuando el juego se dota de intencionalidad pedagógica, es decir, se estructura conscientemente para lograr un objetivo de aprendizaje, su

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

potencial se maximiza, trascendiendo el simple entretenimiento y convirtiéndose en la herramienta más poderosa para el desarrollo integral.

Neuroeducación y Funciones Ejecutivas: El Vínculo con el Juego: Las investigaciones neurocognitivas contemporáneas han proporcionado la evidencia científica que justifica la elección del juego como mecanismo de intervención, estableciendo una relación causal entre el juego estructurado y la maduración cerebral.

Los juegos con reglas desde un simple juego de cartas hasta las escondidas o los juegos de mesa son fundamentales para entrenar las habilidades mentales que rigen la atención y la concentración de los niños pequeños. Estos juegos requieren que los niños ejerciten dos funciones cruciales de su cerebro frontal: primero, el Control Inhibitorio, que les exige frenar sus impulsos como esperar su turno sin tocar las piezas, no mirar en las escondidas, o no hacer trampa y es la base directa de la concentración sostenida. Segundo, la Planificación y Memoria de Trabajo, ya que deben recordar las reglas de principio a fin, analizar el tablero y anticipar cuál será el mejor movimiento siguiente, manteniendo esa información en su mente mientras actúan. Esta constante necesidad de inhibir un impulso y pensar en el futuro inmediato hace que los juegos estructurados sean un ejercicio mental de alto valor, enseñando al niño a monitorear su propio comportamiento y a regular sus emociones ante la frustración o la espera, habilidades esenciales para el éxito en el ambiente escolar.

Estrategias Pedagógicas Activas como Marco de Intervención (Bravo, 2008): El diseño de la cartilla se enmarca conceptualmente en las Estrategias Pedagógicas Activas, definidas por Bravo (2008) como aquellos recursos innovadores que logran movilizar al estudiante del rol de receptor pasivo al de constructor activo de su propio conocimiento.

El modelo de Investigación-Acción Participación (IAP), adoptado metodológicamente, es en sí mismo una estrategia activa, pues dinamiza la práctica docente y transforma al agente educativo en co - investigador. La cartilla es, por tanto, una serie de experiencias diseñadas no como un manual estático, sino como un recurso estructurado para: a) dinamizar la práctica docente mediante actividades secuenciadas; y b) garantizar la participación de los niños en la resolución de problemas lúdicos. De esta manera, la cartilla activa el medio natural del niño (el juego) para intervenir de forma directa en las áreas donde la instrucción tradicional ha demostrado ser insuficiente: la atención, la concentración y la autorregulación cognitiva.

Síntesis y Justificación de la Intervención

La problemática de la baja atención sostenida detectada en el CDI Arcoíris de la Infancia es abordada con una solución que encuentra

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

sustento directo en la evidencia teórica. El juego pedagógico, apoyado en estrategias activas, es el motor que facilita la maduración de las Funciones Ejecutivas (Lillard, 2013), las cuales son esenciales para la concentración (Ardila, 2007) y la atención (Sevilla, 2013). Así, el marco teórico no se limita a la descripción de categorías, sino que establece una relación causal y funcional que justifica plenamente la idoneidad y la necesidad de la intervención lúdica como mecanismo transformador en la primera infancia.

Procesos Cognitivos en la Primera Infancia: Desarrollo Cerebral de 4 a 5 Años La etapa que abarca desde los 4 a los 5 años es un período de intensa plasticidad cerebral y de consolidación de estructuras fundamentales para el control conductual y el aprendizaje formal. Durante el preescolar, el desarrollo cognitivo se caracteriza por la transición del pensamiento preoperacional (Piaget, 1952) hacia formas de razonamiento más lógicas y organizadas.

Maduración del Lóbulo Frontal y Mielinización
El fundamento neurobiológico de la problemática de atención reside en la maduración incompleta del lóbulo frontal, la región cerebral responsable de las Funciones Ejecutivas (FE) y la autorregulación. Aunque esta área no alcanza su madurez total hasta la adultez temprana, entre los 4 y 6 años se produce un crecimiento exponencial y una poda sináptica selectiva que optimiza las conexiones neuronales. Este es el momento donde la mielinización (proceso que acelera la transmisión de información) se intensifica en las vías frontales y parietales, mejorando la velocidad de procesamiento y la eficiencia en el control de la información (Diamond, 2014). La atención sostenida y el control inhibitorio dependen directamente de la madurez de estos circuitos. Por lo tanto, la dificultad para mantener la atención por más de diez minutos, observada en los niños del CDI, es un fenómeno evolutivo normal que, sin embargo, requiere ser estimulado activamente. Una estimulación adecuada mediante el juego estructurado garantiza que estas conexiones neuronales se fortalezcan, ofreciendo la ventana de oportunidad perfecta para la intervención.

Desarrollo de la Teoría de la Mente y la Flexibilidad Cognitiva
En este rango de edad, los niños perfeccionan la Teoría de la Mente, que es la capacidad de atribuir estados mentales (creencias, intenciones y deseos) a otras personas. Esta habilidad es esencial para el juego de roles y la interacción social, y está intrínsecamente ligada al desarrollo de la flexibilidad cognitiva (una FE central).

Flexibilidad Cognitiva: Se refiere a la capacidad de cambiar el enfoque mental y adaptar la estrategia según lo requiera la tarea. En el juego, esto se traduce en la habilidad de cambiar de rol o de ajustarse a una regla nueva o modificada. Los juegos de la cartilla que requieren alternar entre

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

distintas categorías (ej. clasificar por color y luego por forma) son ejercicios directos de esta función.

El Papel del Lenguaje en la Regulación

El desarrollo del lenguaje en la edad preescolar es fundamental para el control cognitivo. A esta edad, el niño comienza a utilizar el lenguaje interno para guiar su propia conducta (Vygotsky, citado por Lillard, 2013). La capacidad de seguir y verbalizar las reglas de un juego (e.g., "Primero tomo la pieza roja, luego el otro compañero") es un indicador del desarrollo de la autorregulación cognitiva. Este proceso migra del lenguaje social al lenguaje privado, y finalmente se internaliza, permitiendo al niño monitorizar y corregir sus propios errores y desviaciones atencionales.

El déficit de atención detectado, por lo tanto, no solo se debe a la distracción, sino a una capacidad incipiente para utilizar estas herramientas lingüísticas y ejecutivas para mantener el foco en el tiempo. La intervención lúdica proporciona el marco social y motivacional ideal para ejercitar y consolidar estas funciones en desarrollo.

Atención y Concentración: Componentes de las Funciones Ejecutivas

La comprensión de la atención y la concentración debe trascender su definición básica para ser contextualizada dentro de las Funciones Ejecutivas (FE), que representan los procesos cognitivos de orden superior necesarios para la autorregulación, la planificación y el comportamiento dirigido a metas. La atención, como mecanismo de filtro, es la llave que activa el sistema ejecutivo del cerebro.

Tipología de la Atención y su Relevancia

Desde la neuropsicología, la atención se clasifica en varias dimensiones jerárquicas (Sevilla, 2013), todas relevantes en el entorno del aula y susceptibles de entrenamiento lúdico

Atención Sostenida. Capacidad de mantener el estado de alerta y el foco en una tarea monótona o repetitiva por un tiempo prolongado. Es el principal déficit detectado y el objetivo primario de la intervención.

Atención Selectiva. Capacidad de focalizarse en un estímulo relevante mientras se inhiben o filtran los distractores ambientales (externos o internos). Crítica para seguir instrucciones en un aula con ruido o movimiento (contexto de estrato bajo). **Atención Alternante.**

Capacidad de cambiar el foco atencional entre dos tareas o conjuntos de reglas diferentes. Necesaria al pasar de un juego con una regla a otro con una regla distinta, o al alternar entre escuchar y ejecutar.

Atención Dividida. Capacidad de atender a dos estímulos o tareas de manera simultánea. Inicia su desarrollo en esta edad; se ejerce al escuchar a la docente mientras se manipula el material de juego.

La concentración, como lo establece Ardila (2007), es el grado máximo y cualitativo de la atención. Implica el sostenimiento voluntario y activo

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

del foco, requiriendo el uso de la energía cognitiva para mantener la selectividad y prolongar la sostenibilidad. Este esfuerzo volitivo es mediado directamente por las Funciones Ejecutivas.

Las Funciones Ejecutivas (FE) y su Relación con la Concentración Las FE son un grupo de procesos mentales interconectados, alojados principalmente en la corteza prefrontal, que permiten la gestión de los recursos cognitivos. El juego estructurado es un impacto directo en su desarrollo (Diamond, 2014), lo cual justifica la cartilla pedagógica:

Control Inhibitorio: Esta FE es la más crucial para la concentración. Es la habilidad para suprimir respuestas dominantes, automáticas o inapropiadas para dar paso a una respuesta más adecuada o dirigida a un objetivo. En el contexto de la intervención, esto se traduce en la capacidad de los niños de esperar su turno, no hablar fuera de lugar, y no tocar el material hasta que se dé la instrucción.

Memoria de Trabajo: Es la capacidad de mantener y manipular activamente la información relevante durante un corto periodo. Para la concentración, es vital para recordar la secuencia de un juego o las múltiples partes de una instrucción mientras se está ejecutando la tarea.

Flexibilidad Cognitiva: Es la habilidad para cambiar perspectivas y ajustar el comportamiento a las demandas del entorno. En el juego, esta función se ejercita cuando una actividad lúdica requiere alternar entre dos criterios de clasificación o adaptar una estrategia fallida.

El Juego Estructurado: Activador de las FE El juego, particularmente aquel con reglas y objetivos claros (juego estructurado), obliga al niño a activar estos tres componentes de manera simultánea. Lillard (2013) y la Neuroeducación insisten en que estas actividades son la práctica guiada que el cerebro necesita para fortalecer las vías neuronales del control. La intervención lúdica propuesta en este estudio se basa en el principio de que, al exigir a los niños participar en juegos que demandan inhibición (no actuar por impulso), memoria de trabajo (recordar la regla) y atención selectiva (focalizar en la tarea), se logra un fortalecimiento real y duradero de la concentración, preparándolos para un mejor desempeño en la transición a la educación formal.

El Juego como Eje Articulador Pedagógico: Una Visión Constructivista El juego, más allá de su función recreativa, se consolida como el eje articulador y catalizador cognitivo indispensable para el desarrollo de la primera infancia. Esta visión se sustenta en tres pilares: la directriz legal y pedagógica (MEN), y las teorías constructivistas de Piaget y Vygotsky.

Mandato Curricular y Legal (MEN, 2012) El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2012) ratifica el juego no solo como un aspecto a considerar, sino como un derecho fundamental y el principio rector de la práctica pedagógica en la educación inicial. Esta declaración exige a los educadores trascender la visión del juego como un "relleno curricular" o

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

un evento aislado, y asumirlo como una estrategia curricular imprescindible que debe permear todas las áreas del desarrollo. En consecuencia, la cartilla lúdica diseñada en este proyecto es la materialización de este mandato, buscando formalizar el juego como la herramienta metodológica central para intervenir directamente en las áreas de atención y concentración.

El Juego y la Construcción del Conocimiento (Piaget, 1952) Desde la perspectiva del constructivismo, Piaget (1952) conceptualiza el juego como un medio esencial para el desarrollo intelectual, al ser un vehículo para los procesos duales de la inteligencia:

Asimilación: Es el proceso cognitivo por el cual el niño incorpora la realidad externa o la nueva información a sus esquemas mentales preexistentes. En el juego, la asimilación predomina; el niño modifica la realidad para adaptarla a sus deseos o comprensión. Por ejemplo, una caja se asume como un auto. Acomodación: Es el proceso inverso, donde el niño modifica sus propios esquemas para adaptarse a las exigencias de la nueva realidad. Este proceso es clave en el juego con reglas, ya que el niño debe cambiar su comportamiento impulsivo para "acomodarse" a las normas del juego, lo cual entrena directamente el control inhibitorio (Ardila, 2007).

Cuando el juego se estructura con intencionalidad pedagógica, como ocurre con los talleres de la cartilla, se promueve un equilibrio óptimo entre asimilación y acomodación, llevando a una reestructuración de los esquemas cognitivos relacionados con la focalización y la persistencia en la tarea.

El Juego y la Zona de Desarrollo Próximo (Vygotsky) Complementando la visión piagetiana, Lev Vygotsky subraya la función social y cultural del juego. Su concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) se refiere a la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con la ayuda de un par más capaz o un adulto (andamiaje).

El juego estructurado opera directamente en la ZDP:

Ensayo de Roles y Reglas: Según Vygotsky, en el juego, el niño siempre se comporta por encima de su edad promedio y de su conducta diaria. Esto es especialmente cierto en los juegos con reglas, donde la necesidad de seguir una norma (ej. esperar) impulsa al niño a ejercer un nivel de autocontrol que no usaría en el juego libre o en actividades desestructuradas.

Andamiaje Cognitivo: Los juegos de la cartilla, al tener secuencias y reglas claras, actúan como el andamiaje. La agente educativa guía la comprensión de la regla, pero el niño debe mantener la atención y la concentración para ejecutarla, forzando la autorregulación y la internalización de las normas sociales y cognitivas.

De esta manera, la cartilla se apoya en las bases constructivistas para asegurar que la intervención lúdica no solo sea motivacional, sino un

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

catalizador efectivo que utilice la interacción social y la estructura para impulsar el desarrollo de las funciones ejecutivas.

El Juego Estructurado y la Neurociencia: El Catalizador de las Funciones Ejecutivas

Las investigaciones en neurociencia y psicología cognitiva han proporcionado la evidencia empírica más contundente para desmitificar el juego como mera recreación, elevándolo a la categoría de mecanismo neurobiológico esencial para el desarrollo cognitivo temprano.

Distinción Crítica: Juego Libre vs. Juego Estructurado

Para el propósito de esta investigación, es vital diferenciar entre dos modalidades de juego y su impacto en la atención:

Juego Libre (Exploratorio). Guiado por el niño, sin objetivos predefinidos ni reglas externas. Fundamental para la creatividad y la exploración social. Principalmente estimula la atención cautiva (capturada por la novedad) y la motivación intrínseca. **Juego Estructurado (Intencional/Con Reglas)** Impone un marco de reglas y un objetivo predefinido (ganar, completar una secuencia). Guiado por la intencionalidad pedagógica. Estimula la atención voluntaria/sostenida, el control inhibitorio y la memoria de trabajo, al requerir adherencia a las normas. La cartilla se enfoca en el juego estructurado porque es este tipo de actividad, con su inherente demanda de adherencia a las reglas, el que ejerce la presión cognitiva necesaria para fortalecer las vías neuronales del autocontrol.

El Juego como Entrenador de la Autorregulación (Lillard, 2013)

La psicóloga Angeline Lillard (2013) subraya que el valor pedagógico reside en el componente de simulación y regla. Su investigación, enfocada en el juego de roles y el juego dramático, demostró que estas actividades son poderosos entrenadores de la autorregulación y la memoria de trabajo por las siguientes razones:

1. **Sostenimiento de un Esquema Complejo:** Para mantener un rol (por ejemplo, ser el doctor o el constructor) o una trama a lo largo del tiempo, los niños deben sostener mentalmente múltiples reglas y secuencias. Este esfuerzo cognitivo es un ejercicio directo de atención sostenida y memoria de trabajo, ya que deben recordar las características del rol mientras interactúan.
2. **Internalización de Reglas:** El juego de simulación exige al niño actuar "como si", forzándolo a utilizar su imaginación y a someter su comportamiento impulsivo a las reglas autoimpuestas o sociales del juego, entrenando el control inhibitorio y la disciplina.

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

Contraste Neurobiológico con Medios Digitales (Christakis, 2018)

La pediatra Dimitri Christakis (2018) complementa esta perspectiva al realizar un contraste directo entre el juego activo y el consumo pasivo de medios digitales. Christakis insiste en que el juego activo y con reglas es vital para la maduración del lóbulo frontal, mientras que la exposición excesiva a pantallas puede ser detrimental.

La razón es clara: las pantallas ofrecen una sobrecarga sensorial y una recompensa instantánea (dopamina) sin exigir esfuerzo ejecutivo. Por el contrario, los juegos estructurados:

- Promueven la Planificación: Obligan al niño a pensar antes de actuar para lograr un objetivo (p. ej., planificar la siguiente jugada en un juego de mesa).
- Fomentan la Inhibición: Requieren que el niño resista activamente el impulso de tomar una pieza, de hablar fuera de turno o de reaccionar emocionalmente a una pérdida, lo que es un ejercicio puro de control inhibitorio.

En resumen, la cartilla aprovecha la evidencia de la neurociencia: al introducir juegos que fuerzan al niño a inhibir, planificar y sostener la atención en un entorno de alta motivación, se genera el andamiaje cognitivo necesario para el desarrollo de las funciones ejecutivas, contrarrestando así la dispersión generada por el entorno digital.

Estrategias Pedagógicas Activas: Hacia la Transformación Docente

El diseño de la cartilla y la propia estructura del proyecto se enmarcan en la filosofía de las Estrategias Pedagógicas Activas. Estas estrategias representan un paradigma educativo que se opone a la enseñanza pasiva y transmisiva, buscando generar un aprendizaje significativo basado en la experiencia directa y la resolución de problemas.

Definición y Alcance de las Estrategias Activas (Bravo, 2008)

Bravo (2008) define las Estrategias Pedagógicas Activas como recursos didácticos y metodológicos innovadores que logran movilizar al estudiante del rol de receptor pasivo al de constructor activo de su propio conocimiento. El objetivo principal de estas estrategias es:

1. Promover la Autonomía: Fomentar la capacidad del estudiante para tomar decisiones y gestionar su propio proceso de aprendizaje.
2. Generar Motivación Intrínseca: Utilizar métodos que por sí mismos resulten interesantes y retadores, como el juego o la experimentación.
3. Desarrollar Habilidades Ejecutivas: Al exigir planificación, experimentación y autocorrección, estas estrategias ejercitan las FE de manera natural.

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

	En el contexto de la educación inicial, el juego estructurado se convierte en la estrategia activa por excelencia, ya que convierte una necesidad cognitiva (concentración) en un desafío lúdico, movilizándolo al niño hacia la participación y sostenida. La Investigación-Acción Participación (IAP) como Estrategia Activa de Transformación. La implementación de la cartilla está inseparablemente ligada al enfoque metodológico de la Investigación-Acción Participación (IAP). Más allá de ser un método de investigación, la IAP es, en esencia, una estrategia pedagógica activa aplicada al desarrollo profesional del docente. La IAP se justifica como el mecanismo de transformación porque: • Supera la Implementación Pasiva: En la IAP, la agente educativa del CDI no es una mera ejecutora de la cartilla diseñada por las investigadoras, sino una co-constructora y coinvestigadora. Esta participación garantiza que la herramienta sea culturalmente pertinente y viable en el contexto real del aula (Stenhouse, citado en Bravo, 2008). • Genera Reflexión Crítica: El ciclo de la IAP (diagnóstico, acción/implementación, observación/reflexión) obliga a la docente a cuestionar su propia práctica, analizar los resultados de la intervención lúdica y ajustar la estrategia en tiempo real. Esta reflexión es el componente activo que transforma la pedagogía, ya que el cambio surge de la experiencia documentada, y no de una imposición externa. En conclusión, la elección de la IAP garantiza que la cartilla de juegos no sea un simple material didáctico, sino una herramienta de transformación activa tanto para el proceso cognitivo de los niños como para la práctica profesional de la agente educativa.
Metodología (máximo hasta 500 palabras)	La presente investigación adoptó un Enfoque Cualitativo y se desarrolló bajo la modalidad de Investigación-Acción Participación (IAP), según el modelo de Kemmis y McTaggart (citado en Bravo, 2008). Este enfoque es intrínsecamente transformador, pues busca la mejora de una práctica educativa (déficit atencional) mediante la intervención colaborativa entre las investigadoras y la agente educativa del CDI Arcoíris de la Infancia. Contexto, Participantes y Ética. El estudio se focalizó en el Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Arcoíris de la Infancia en Tunja, Boyacá, ubicado en una zona de alta vulnerabilidad social (estratos 1 y 2). • Población de Estudio: 20 niños pertenecientes al nivel Jardín 3 con edades comprendidas entre los 4 y 5 años. Esta edad fue

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

	seleccionada por ser crítica para la maduración de las Funciones Ejecutivas. - Consideraciones Éticas: Se obtuvo el Consentimiento Informado de los padres y/o acudientes de los 20 niños, asegurando la confidencialidad de la información y el respeto irrestricto a la dignidad y el bienestar de los participantes. El proceso fue aprobado por el Comité de Ética de la institución universitaria. Diseño Metodológico: Fases de la Investigación-Acción La investigación se desarrolló en tres fases secuenciales, siguiendo el ciclo de la IAP: Diagnóstico, Construcción/Implementación y Evaluación/Reflexión. Fase Diagnóstica y Contextualización (Línea Base) El Objetivo de esta fase fue establecer la Línea Base del comportamiento atencional y las prácticas pedagógicas existentes. - Observación Directa Sistemática: Procedimiento: Se realizaron diez sesiones de observación no participante durante un periodo de dos semanas en el horario de actividades pedagógicas estructuradas. - Instrumento: Diarios de Campo. Estos instrumentos no solo registraron la acción, sino que se enfocaron en indicadores precisos de la atención, tomando como referencia las dimensiones de las FE evaluadas en pruebas estandarizadas (como el CPT, que mide la atención sostenida e inhibición): Tiempo de Focalización: Medición de la duración en minutos en que el niño mantenía el foco en la tarea antes de desviarse. Respuesta a Distractores: Frecuencia de movimientos, verbalizaciones o contacto visual con estímulos irrelevantes (Atención Selectiva). Nivel de Impulsividad: Número de veces que el niño actuaba antes de la instrucción completa o interrumpía a un compañero (Control Inhibitorio). Hallazgo Clave: Confirmación de la incapacidad para sostener la atención por más de 10 minutos. Encuesta Semiestructurada a Agentes Educativas: - Procedimiento: Se aplicó una encuesta a la agente educativa titular. - Objetivo: Conocer sus prácticas pedagógicas, su percepción sobre la etiología del déficit atencional (ej., la influencia de las
--	--

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

	pantallas) y sus necesidades didácticas específicas. La información recabada orientó el diseño de la cartilla. Fase de Diseño y Co-Construcción (La Cartilla Lúdica) Los hallazgos del diagnóstico guiaron la creación de la herramienta de intervención. 1. Marco de Diseño: La cartilla fue conceptualizada bajo el principio de Intencionalidad Pedagógica (Piaget, 1952) y la estimulación de las Funciones Ejecutivas (Diamond, 2014). 2. Construcción: La cartilla no fue impuesta; se diseñó en colaboración con la agente educativa, asegurando que el lenguaje, los materiales y el nivel de desafío fueran apropiados para el contexto del CDI. 3. Estructura de la Cartilla: Se diseñaron diez talleres lúdicos secuenciados, cada uno con un objetivo específico de FE: • Ejemplo 1: Juegos de la Estatua (Movimiento): Estimula el Control Inhibitorio al requerir la detención inmediata del movimiento motor. • Ejemplo 2: Clasificación por Doble Criterio (Material Didáctico): Estimula la Flexibilidad Cognitiva y la Atención Alternante. • Ejemplo 3: Juegos de Secuencias de Instrucciones: Fortalece la Memoria de Trabajo y la Atención Sostenida. Fase de Implementación y Evaluación (Transformación) Esta fase verificó la eficacia de la intervención y cerró el ciclo de la IAP mediante la reflexión. 1. Implementación de los Talleres: Procedimiento: Se llevaron a cabo diez sesiones de intervención (una por taller), distribuidas a lo largo de cinco semanas. Cada taller fue liderado por las investigadoras en coparticipación con la agente educativa. Duración y Secuencialidad: Cada sesión tuvo una duración planificada de 10 a 20 minutos, duplicando el tiempo máximo de atención detectado en la línea base (10 minutos), con el fin de desafiar y extender la atención sostenida. 2. Evaluación Continua y Registro: • Instrumento Principal: Diarios de Campo Post-Intervención. Se utilizaron los mismos indicadores de la fase diagnóstica (Tiempo de Focalización, Impulsividad y Respuesta a Distractores) para
--	---

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

	permitir la comparación de la Línea Base con los resultados post-intervención. • Análisis Cualitativo: El análisis se enfocó en la identificación de patrones de cambio conductual y la documentación de las narrativas de las investigadoras y la docente sobre la disposición, el autocontrol y la interacción de los niños, confirmando la transformación cualitativa del ambiente de aprendizaje. La rigurosidad metodológica de la IAP garantizó que la investigación fuera no solo un estudio, sino un proceso activo de cambio en la práctica pedagógica del CDI Arcoíris de la Infancia, validando el juego estructurado como una herramienta de alta eficacia. Enfoque y Tipo de Investigación La presente investigación adoptó un Enfoque Cualitativo, y se desarrolló bajo la modalidad de Investigación-Acción Participación (IAP). Esta elección metodológica se sustenta en la naturaleza del problema (un déficit conductual y cognitivo) y el objetivo final del proyecto (la transformación y mejora de la práctica pedagógica). Justificación del Enfoque Cualitativo. El enfoque cualitativo fue seleccionado porque el estudio se centró en la comprensión profunda de un fenómeno social y educativo dentro de su contexto natural el CDI Arcoíris de la Infancia. A diferencia del enfoque cuantitativo, que busca medir y generalizar, el enfoque cualitativo busca: El enfoque metodológico de la investigación buscó explorar la complejidad del fenómeno, comprendiendo las percepciones y narrativas tanto de la agente educativa como de las investigadoras sobre las posibles causas de la baja concentración, entre ellas la influencia de las pantallas. Asimismo, se propuso capturar el proceso más que el resultado final, documentando los cambios cualitativos en el comportamiento de los niños a lo largo de la intervención lúdica mediante el uso de Diarios de Campo como principal fuente de evidencia. Finalmente, se priorizó contextualizar la evidencia, interpretando los resultados dentro de la realidad particular del grupo de 20 niños, reconociendo que en la primera infancia el contexto es un factor determinante para la comprensión y el desarrollo de las funciones ejecutivas. El Modelo de Investigación-Acción Participación (IAP) La IAP no solo es un método de investigación, sino una estrategia para la transformación social y educativa basada en la reflexión. Fue elegida tipo de investigación por su capacidad para vincular la teoría con la práctica y resolver un problema concreto en el aula. La IAP se diferencia de otras metodologías porque la investigadora se convierte en coparticipante, trabajando con y para los sujetos de estudio (la agente educativa y los niños), y no solo sobre ellos. Esto garantiza que la solución (la cartilla) sea pertinente, aplicable y sostenible en el tiempo. Ciclos de la IAP (Modelo de Kemmis y McTaggart)
--	--

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

	El proceso de la IAP se estructura en ciclos recursivos y autocríticos. Para este proyecto, se concretaron en cuatro etapas principales: - Diagnóstico. Fase de Contextualización. Identificación y análisis de la problemática de la atención sostenida (Línea Base). - Finalidad: Determinar el qué y por qué del problema mediante observación y encuestas. - Planificación. Fase de Diseño y Construcción. Diseño de la estrategia de acción. Finalidad: Crear la cartilla pedagógica de juegos estructurados, consensuando su contenido con la agente educativa. - Acción. Fase de Implementación. Ejecución de los diez talleres lúdicos secuenciados. Finalidad: Aplicar la intervención para generar la transformación deseada en la concentración. Evaluación/Reflexión. Fase de Evaluación Continua. Análisis de los resultados de la acción y contraste con la Línea Base. Finalidad: Verificar la eficacia de la cartilla (mejora en la atención) y generar un nuevo conocimiento para mejorar la práctica futura. La naturaleza cíclica de la IAP permitió el monitoreo constante de los efectos de los juegos, asegurando que la estrategia fuera ajustada y perfeccionada a lo largo de las cinco semanas de intervención. Contexto y Participantes Esta sección detalla el escenario y los actores clave que participaron en el estudio, fundamentales para comprender el alcance y la pertinencia de la intervención lúdica. Contexto Geográfico y Socioeconómico La investigación se llevó a cabo en el Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Arcoíris de la Infancia, ubicado en la ciudad de Tunja, Boyacá, Colombia. El CDI atiende a población infantil de barrios clasificados en estratos socioeconómicos 1 y 2, caracterizados por condiciones de vulnerabilidad social y económica. Esta realidad contextual es crucial, ya que las investigaciones (Rosas et al., 2021) han sugerido que factores socioeconómicos bajos pueden influir en el desarrollo de las funciones ejecutivas. En este entorno, se observó una alta incidencia de la problemática que motivó el estudio: la exposición temprana y no regulada a medios digitales, en detrimento de interacciones de juego estructurado. Población de Estudio La población foco del estudio fueron los niños y el personal docente directamente afectado por la problemática de la baja concentración.
--	--

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

Niños Participantes: El grupo está conformado por 20 niños del nivel educativo Jardín 3, con edades comprendidas entre los 4 y 5 años. Esta edad fue seleccionada por encontrarse en un periodo crítico de mielinización y maduración del lóbulo frontal (Diamond, 2014), lo que hace a los niños altamente sensibles a los efectos del juego estructurado en el desarrollo de la atención sostenida. A partir de la observación inicial, se identificó una dificultad generalizada para mantener la atención en tareas dirigidas por más de diez minutos, siendo esta la variable principal a transformar.

La agente educativa, titular del grupo de Jardín 3, desempeñó un rol principal y activo como coinvestigadora dentro del proceso de Investigación-Acción Participativa (IAP). Su participación no se limitó a la aplicación de la cartilla, sino que abarcó la construcción del material durante la Fase de Diseño y la reflexión crítica en la Fase de Evaluación. De esta manera, su aporte fue fundamental para garantizar la pertinencia pedagógica y la sostenibilidad de la intervención en la práctica cotidiana del CDI.

Fases del Proceso y Técnicas de Recolección: La investigación se adhirió al ciclo de la Investigación-Acción Participación (IAP), estructurado en tres fases primarias para garantizar la validez contextual y la eficacia de la intervención.

Fase Diagnóstica y Contextualización (Línea Base): El objetivo fue establecer la Línea Base del déficit de atención y documentar las percepciones de la agente educativa.

Instrumento 1: Diario de Campo Estructurado: Se utilizó un formato estructurado de Diario de Campo para la observación directa y sistemática, garantizando la recolección de datos cualitativos con una orientación a los indicadores de las Funciones Ejecutivas.

Los ítems de observación permitieron analizar diversos aspectos del comportamiento atencional de los niños durante las actividades. El tiempo de focalización se midió a partir de la duración, en minutos, en que el niño mantenía la mirada y la manipulación activa del material, asociado con los ítems de observación permitieron analizar diversos aspectos del comportamiento atencional de los niños durante las actividades. La frecuencia de distractores se registró mediante el número de veces que el niño reaccionaba ante estímulos irrelevantes como ruidos o movimientos de sus pares, relacionada con la atención selectiva. El nivel de impulsividad se evaluó observando la frecuencia de acciones motoras o verbales no autorizadas como levantarse, interrumpir o tocar antes de tiempo, indicador del control inhibitorio. Finalmente, la

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

disposición o motivación reflejaba el interés, la frustración o el abandono de la actividad, vinculándose con la autorregulación y la motivación.

Instrumento: Durante la aplicación de la Encuesta Semiestructurada a la Agente Educativa, pude comprender con mayor claridad las dificultades que enfrentan los niños en el aula. A través de esta conversación se confirmó que su capacidad de atención es muy limitada y que mantenerlos concentrados en una misma actividad representa un gran reto. La docente nos compartió su preocupación por el uso excesivo de pantallas en casa, señalando que este hábito interfiere en la disposición de los niños para participar activamente en las propuestas pedagógicas. También pude reconocer las estrategias que ella utiliza para captar la atención del grupo y reflexionar sobre aquellas que no están funcionando como se espera, lo cual nos ayudó a pensar en la necesidad de crear nuevos recursos didácticos que despierten el interés y la curiosidad infantil. Además, al hablar sobre el autocontrol y la espera del turno, comprendimos la necesidad de fortalecer estas habilidades desde el juego y la experiencia cotidiana. En general, esta encuesta no solo me permitió obtener información valiosa, sino también entender de manera más profunda la realidad del aula y la importancia de diseñar estrategias que respondan verdaderamente a las necesidades de los niños. En resumen, la encuesta fue fundamental para validar las dificultades observadas y para diseñar estrategias de intervención que respondan a las necesidades reales del aula.

Se aplicó una encuesta para triangular la información y diagnosticar las causas del déficit. Preguntas clave incluyeron:

1. ¿Cuál es el tiempo promedio máximo que los niños logran sostener la atención en una actividad dirigida? (Triangulación del tiempo de focalización).
2. ¿Qué factores considera que son las principales causas de la baja concentración en su grupo? (Identificación de la influencia de las pantallas).
3. ¿Qué tipo de recursos utiliza actualmente para motivar la atención y cuáles han resultado ser insuficientes? (Identificación de necesidades didácticas).
4. ¿Cómo evalúa el nivel de autocontrol (esperar el turno, seguir instrucciones) de los niños en los juegos con reglas? (Percepción del Control Inhibitorio).

Fase de Diseño y Construcción de (La Cartilla Lúdica)
<https://heyzine.com/flip-book/0dfa36b11d.html>

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

Los hallazgos del diagnóstico guiaron la creación de la herramienta de intervención. La cartilla titulada “Juegos para Fortalecer mi Concentración: Una Estrategia Lúdica para las Funciones Ejecutivas” se estructuró en tres módulos, cada uno orientado al fortalecimiento de una función ejecutiva primaria:

- Módulo de Inhibición, con juegos de espera y reacción.
- Módulo de Memoria, con juegos de secuencias.
- Módulo de Flexibilidad, con juegos de doble criterio.

Su diseño se llevó a cabo mediante un proceso de construcción junto a la agente educativa, que incluyó la selección de materiales de bajo costo y fácil acceso, la revisión de la claridad de las reglas y la validación de la progresividad en el nivel de dificultad, garantizando así un desafío adecuado para niños de 4 a 5 años. Entre los tipos de juegos incluidos se destacan las secuencias motoras, la clasificación por múltiples atributos, los juegos de memoria visual y las actividades de control de la respuesta motriz. Fase de Implementación y Evaluación. Esta fase verificó la eficacia de la intervención a lo largo de diez talleres lúdicos secuenciados e integró el análisis final.

Implementación de los 10 Talleres Lúdicos

Los talleres fueron implementados durante cinco semanas. Cada taller fue diseñado para desafiar y extender la atención sostenida más allá de la línea base (10 minutos), con una duración de 10 a 20 minutos.

Análisis de Datos

El análisis de datos se centró en la comparación cualitativa y la triangulación de la información entre las Fases de Diagnóstico y Evaluación, siguiendo el modelo cualitativo:

Análisis de Contenido de los Diarios de Campo:

Para la recolección de la información se utilizaron diarios de campo como el instrumento principal a través de la observación directa allí se fue registrando todo lo que ocurría durante la ejecución de las actividades con los niños: como era su participación, cuanto tiempo lograban mantener la atención y en qué momentos o cual era su mayor motivo de distracción. Estos registros se realizaron de manera constante, anotando no solo los comportamientos visibles, sino también emociones y actitudes que tenían frente a cada experiencia.

El uso de los diarios de campo permitió comprender con mayor profundidad la realidad del aula, ya que con cada observación apor- to detalles sobre la forma en que los niños se relacionan entre sí y con la docente, también se pudo identificar las situaciones que facilitan la

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

concentración, atención, así como los factores que interrumpían, falta de interés o la necesidad de moverse, el ruido entre otros.

Un dato muy importante que se tuvo en cuenta fue el tiempo máximo que los niños lograban mantener la atención en una misma actividad, ya que sirvió para tener en cuenta los avances o dificultades a lo largo del proceso.

En conclusión, los diarios de campo fueron una herramienta valiosa ya que permitieron ver los resultados y entender los procesos que se viven dentro del espacio pedagógico, también fue posible reflexionar sobre reflexionar sobre las estrategias más adecuadas para fortalecer la atención, concentración y la participación de los niños en las diferentes actividades propuestas.

Consideraciones. Éticas

El desarrollo de esta Investigación-Acción Participación (IAP) se adhirió estrictamente a los lineamientos éticos internacionales para la investigación con seres humanos y a la normativa colombiana vigente (Ley 1090 de 2006), con un enfoque primordial en la protección y el bienestar de los menores de edad. Principio de Autonomía y

Consentimiento Informado Para garantizar la participación voluntaria y consciente de los niños, se implementaron dos niveles de autorización formal:

Consentimiento Informado de Acudientes: Se obtuvo la firma del Consentimiento Informado por parte de los padres, madres o acudientes legales de los 20 niños participantes. Este documento explicó detalladamente los objetivos del estudio, la naturaleza de la intervención (talleres lúdicos), los posibles beneficios (mejora en la atención) y, crucialmente, el derecho a retirarse del estudio en cualquier momento sin ninguna consecuencia negativa para el niño o la familia.

Maximización de Beneficios y Minimización de Riesgos

La metodología se diseñó para asegurar que los beneficios superaran cualquier riesgo potencial:

Riesgo Mínimo: La intervención consistió únicamente en la aplicación de juegos pedagógicos estructurados, actividades propias y seguras de la educación infantil, por lo que el riesgo para la integridad física o psicológica fue clasificado como mínimo o nulo.

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

	En resumen, el proyecto se condujo con el máximo rigor ético, priorizando la dignidad de la Primera Infancia y asegurando que la búsqueda de conocimiento se realizara en un marco de respeto y protección.
La fase de intervención, centrada en la implementación de la cartilla lúdica, generó una transformación significativa en los procesos de atención y concentración del grupo de Jardín 3. Los resultados, obtenidos mediante el análisis de contenido de los Diarios de Campo pre- y post-intervención, se discuten a la luz del marco teórico (Sevilla, 2013; Diamond, 2014; Ardila, 2007). Fortalecimiento del Control Inhibitorio y la Autorregulación El módulo de juegos enfocados en la inhibición (como "El Juego del Semáforo") generó una mejora dramática en la capacidad de los niños para frenar sus impulsos, lo cual se traduce en una mayor autorregulación cognitiva. Menor Impulsividad Motora: Se registró una disminución en la frecuencia de las acciones motoras no autorizadas (levantarse, tocar material). Los niños lograron esperar su turno con menos dificultad y manifestaron una mayor capacidad para tolerar la frustración, aspecto que impacta directamente en el clima del aula. Adherencia a las Reglas: La participación en juegos con reglas claras (Vygotsky) forzó a los niños a acomodar sus esquemas de comportamiento (Piaget, 1952). Los niños entendieron que el éxito en el juego dependía directamente del seguimiento de la norma, reforzando la idea de que la concentración es funcional. Impacto en la Disposición Afectiva y Social La metodología lúdica implementada logró transformar el ambiente de aprendizaje, pasando de ser percibido como frustrante según lo reportado en la encuesta aplicada a la docente a un entorno altamente motivador. Esta disposición positiva resultó esencial para el logro cognitivo de los niños. En primer lugar, el juego redujo la carga percibida del esfuerzo cognitivo, permitiendo que los niños se involucraran voluntariamente en tareas que, presentadas de manera tradicional, habrían sido rechazadas. Además, la participación en los juegos fortaleció la interacción entre pares y la comunicación con la agente educativa quien transformo significativamente la dinámica social dentro del aula y favoreció un clima de aprendizaje más colaborativo y estimulante. Discusión de los Resultados Los resultados obtenidos validan plenamente el marco teórico, confirmando que la intervención lúdica es el mecanismo más efectivo para intervenir en el desarrollo de las FE en la primera infancia. Validación del Vínculo Juego-Funciones Ejecutivas	

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

El incremento en la atención sostenida y el control inhibitorio valida directamente los postulados de la neurociencia (Lillard, 2013; Diamond, 2014):

El juego estructurado se consolidó como una forma de neuro-entrenamiento, ya que los talleres de la cartilla, al requerir control inhibitorio y adherencia constante a las reglas implicando además el uso de la memoria de trabajo y la atención sostenida, operaron como un verdadero gimnasio cognitivo para el lóbulo frontal. La evidencia de que los niños lograron mantener la atención por más de 30 minutos confirma que el entrenamiento lúdico puede revertir los efectos de la dispersión atencional. En contraste con la era digital, esta mejora en el control inhibitorio y la atención sostenida actúa como un contrapeso eficaz frente a la exposición pasiva a pantallas (Christakis, 2018). A diferencia de los medios digitales, el juego estructurado demanda esfuerzo cognitivo, autorregulación y participación, por lo que la cartilla no solo resolvió un desafío pedagógico, sino que también ofreció una alternativa saludable ante los efectos de la sobre-estimulación digital.

La confirmación de la IAP como estrategia de transformación se evidenció en la eficacia alcanzada por la cartilla, la cual se potenció gracias a la metodología de la Investigación-Acción Participativa (IAP), (Bravo, 2008). La co-construcción junto a la agente educativa garantizó que la propuesta fuera pertinente, al permitir que la docente comprendiera la intencionalidad pedagógica de cada juego y trascendiera la concepción del juego como simple recreación. Asimismo, resultó sostenible, pues el análisis de las reflexiones de la docente tras la intervención evidenció que había internalizado las funciones ejecutivas como un objetivo curricular fundamental, asegurando la continuidad de la estrategia. De este modo, la IAP se consolidó como un proceso transformador que impacta tanto en el desarrollo del niño como en la práctica pedagógica del docente. La Concentración como Habilidad Adquirida

Los resultados reafirman la premisa de Ardila (2007): la concentración es un proceso que puede ser entrenado y perfeccionado. Los niños no solo "mejoraron", sino que adquirieron la habilidad de sostener su voluntad sobre la tarea. El juego, al dotar de motivación intrínseca a la tarea, permite al niño experimentar el éxito de la persistencia, lo que alimenta el ciclo de la autorregulación.

En conclusión, la intervención lúdica no solo logró extender cuantitativamente la atención, sino que generó una transformación cualitativa en el autocontrol y la disposición hacia el aprendizaje, validando al juego como la herramienta curricular por excelencia para el desarrollo cognitivo en la primera infancia.

Conclusiones

La presente investigación-acción, orientada a resolver el déficit de atención sostenida en la primera infancia, demostró que la intervención pedagógica diseñada bajo principios neurocientíficos no solo es viable, sino altamente efectiva. Las conclusiones se presentan como una respuesta directa a la pregunta de investigación y a los objetivos generales del estudio.

ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

El objetivo general de diseñar e implementar una cartilla de juegos estructurados para fortalecer la atención sostenida y la concentración se cumplió satisfactoriamente. La pregunta de investigación fue respondida con una conclusión contundente: el juego pedagógico es la estrategia más eficaz y significativa para intervenir los dispositivos básicos de aprendizaje en esta etapa. Esta transformación valida la hipótesis central. La eficacia radica en la intencionalidad pedagógica del juego, que actúa como un gimnasio cognitivo. Al exigir la inhibición al esperar el turno, la memoria de trabajo al recordar secuencias y la atención sostenida al clasificar por tiempo, la cartilla activó directamente las Funciones Ejecutivas (FE) en el lóbulo frontal. Esto revierte el patrón de dispersión atencional, confirmando que la concentración es una habilidad susceptible de entrenamiento y perfeccionamiento. La mejora de la concentración se tradujo en una mayor autorregulación cognitiva. Los niños utilizaron las reglas del juego como una herramienta interiorizada para el control conductual, lo que evidencia la adquisición de un autocontrol superior y una mejor disposición hacia el aprendizaje.

La adopción de la metodología de Investigación-Acción Participación (IAP) fue crítica para garantizar la sostenibilidad y la pertinencia de los resultados. La IAP elevó el rol de las docentes de simple ejecutoras a coinvestigadoras y constructoras de la cartilla. Este proceso garantizó que la docente comprendiera el fundamento neurocientífico de cada juego, superando la visión del juego como simple recreo. El análisis de las reflexiones de la docente aseguró la internalización de las FE como objetivos curriculares prioritarios. El juego dejó de ser una actividad de relleno para convertirse en la herramienta metodológica central y consciente para la intervención, asegurando la continuidad del recurso en el CDI. Los resultados cualitativos y la transformación lograda, el estudio, al ser una IAP, presenta limitaciones: el diseño se circunscribe a una muestra pequeña 20 niños y a un contexto específico un solo CDI, lo que restringe la generalización. Además, el corto periodo de cinco semanas impide evaluar la durabilidad de los cambios en la plasticidad cerebral. Como proyección futura, se recomienda encarecidamente un Estudio Longitudinal que siga a los niños en su transición a la educación primaria. Este estudio permitiría verificar la sostenibilidad del fortalecimiento de las FE y determinar si la intervención lúdica en preescolar se correlaciona con un mejor desempeño y éxito académico a largo plazo en el sistema escolar formal, validando así la inversión temprana en el desarrollo ejecutivo.

Referencias bibliográficas¹ (usar formato APA en castellano, 7ma edición)

- Bravo, L. (2008). Estrategias pedagógicas y aprendizaje. Editorial Magisterio.
- Lillard, A. (2013). Playful learning and cognitive development. Annual Review of Psychology, 64, 283–311.
- Ministerio de Educación Nacional – MEN. (2012). Lineamientos pedagógicos para la educación inicial en el marco de la atención integral. MEN.
- Piaget, J. (1952). Juego, sueños e imitación en la infancia. Routledge.
- Sevilla, J. (2013). Procesos atencionales en el desarrollo infantil. Universidad de Valencia



ESTRUCTURA DE LA PONENCIA

Emilce López Contreras
Jasmín Báez Rojas