

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA
ATENCIÓN DE LOS NIÑOS DEL GRADO 1-A DE LA ENSA**

NOMBRE DE LOS INTEGRANTES

CAROLINA ZAPATA MEJIA

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA**

MEDELLÍN

2021

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

DEDICATORIA

Primero que todo le doy gracias a Dios todo poderoso, que me dio la salud y los medios para continuar con mis estudios profesionales. A mis padres que siempre me han apoyado impulsado a estudiar para ser una excelente profesional y sobre todo una gran persona. A mi familia, hermanos y amigos quienes con sus palabras de aliento no me han dejado rendirme para que siga adelante con mis sueños y poder alcanzar todas mis metas para mi vida futura como profesional.

AGRADECIMIENTOS

Le agradezco a la ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA por darme la oportunidad de abrirme camino en mi vida profesional. No ha sido un camino sencillo, pero estoy orgullosa de todo lo que he logrado durante este proceso por lo tanto doy gracias a mis maestros formadores por la transmisión de conocimientos que me han dado en cada una de las etapas de mi proceso de formación, por su apoyo, dedicación y motivación; quienes han sido una fuente de inspiración y sabiduría durante este proceso formativo. A mis compañeros y amigos que he hecho a lo largo de mi formación, gracias por los buenos momentos compartidos, por el apoyo y palabras de motivación que me han brindado para mejorar como persona y profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS.....	2
ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.1 Formulación del problema.....	6
1.2 Delimitación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 General.....	7
1.3.2 Específicos.....	7
1.4 Justificación.....	8
1.5 Antecedentes	9
CAPÍTULO II: MARCO DE REFERENCIA	11
2.1 Marco teórico	11
2.2 Marco conceptual.....	11
2.2.1 Juego.....	11
2.2.2 Atención	12

2.3 Marco legal	13
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
3.1 Diseño metodológico	14
3.2 Población y muestra.....	17
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de la información	18
3.3.1 Observación Participante.....	18
3.3.2 La Encuesta	18
3.3.3 Colcha de Retazos	19
3.4 Análisis de resultados	20
3.4.1 Observacion participante	20
3.4.2 La encuesta	20
3.4.3 Colcha de retazos	21
CAPÍTULO 4. PROPUESTA, RESULTADO Y CONCLUSIONES	22
4.1. Propuesta.	22
4.2. Resultados.....	24
4.3. Conclusiones.	24
REFERENCIAS	25
Anexos	28

INTRODUCCIÓN

El proyecto titulado “El juego como estrategia pedagógica para fomentar la atención de los niños del grado 1-A de la Escuela Normal Superior Antioqueña”, surge a partir de la observación realizada durante las practicas pedagógicas, donde se evidencia dificultad para centrar la atención y el adecuado seguimiento de instrucciones dadas por la maestra, lo cual afecta el comportamiento y bajo rendimiento académico.

A partir de esta situación se formula la problemática ¿Cómo implementar estrategias Pedagógicas centradas en el juego que contribuyan al fortalecimiento de la atención de Los niños del grado 1-A de la Escuela Normal Superior Antioqueña? Se plantea como objetivo General “Implementar estrategias pedagógicas centradas en el juego, que contribuyan al Fortalecimiento de la atención de los niños del grado1-A de la Escuela Normal Superior Antioqueña”. En el marco teórico se aborda el juego desde Vygotsky, como eje fundamental en el desarrollo del niño en el proceso de aprendizaje. El método de investigación utilizado es cualitativo y parte de la observación participante dentro del aula de clase y los instrumentos utilizados fueron una encuesta a los niños para indagar si ellos les gustaría aprender mientras están jugando. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se creó una estrategia didáctica basada en juegos interactivos, por lo que se llegó a la conclusión de crear un fichero lúdico el cual tendrá 10 estrategias didácticas para mejorar la atención y el rendimiento académico de los estudiantes dentro del aula de clase.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema.

El siguiente proyecto de investigación se llevará a cabo en la Escuela Normal Superior Antioqueña ubicada en la Calle. 36a #48-55 del Barrio Buenos Aires de Medellín, Se evidencia en los niños y niñas del grado 1-A, que se les dificulta mucho centrar la atención dentro del aula, suelen ser muy indisciplinados, les cuesta obedecer las reglas del aula, presentan dificultades en el aprendizaje y son dispersos.

Se logra identificar que la causa por la cual, los niños no presten atención dentro del aula es que el maestro imparte mucha teoría y no van casi a la práctica, por ende lo que se desea lograr es que por medio del juego educativo, logren los aprendizajes necesarios para su edad y su curso, para ello los maestros deben utilizar juegos y temas de interés que llamen la atención de los educandos en el aula y así obtener los resultados requeridos.

Al respecto, puede decirse que en la escuela normal superior antioqueña se centran en realizar trabajos y formular un proceso con los niños y niñas del grado 1-a para mejorar la falta de atención en ellos y que no se vean afectadas las áreas del saber.

La atención tiene varias características que son importantes como amplitud, actividad, selectividad, intensidad y control. El estudiante requiere de un grado de atención para el aprendizaje, la disminución de la atención es una señal de aviso de fallos del proceso del educando.

La atención es un mecanismo que posee el ser humano para poder discriminar, entre los miles de estímulos que percibe, aquellos que son relevantes y necesarios para él. El nivel de atención no debe sobrepasar unos límites máximos, que producirían cansancio o fatiga, ni unos

mínimos que concluirán en aburrimiento y distracción.

Es por esto que la pretensión del proyecto apunta a que el juego se convierta en una estrategia pedagógica que posibilite aprendizajes significativos y donde la clase se convierta en un laboratorio de disfrute por el conocimiento.

1.2 Delimitación del problema

¿Cómo implementar estrategias pedagógicas centradas en el juego que contribuyan al fortalecimiento de la atención de los niños del grado 1-a de la Escuela Normal Superior Antioqueña?

1.3 Objetivos

1.3.1 General

Implementar estrategias pedagógicas centradas en el juego, que contribuyan al fortalecimiento de la atención de los niños del grado 1-A de la Escuela Normal Superior Antioqueña.

1.3.2 Específicos

- Identificar las situaciones que afectan la atención de los niños y niñas del grado 1-A de la ENSA dentro del aula de clase.
- Analizar las estrategias implementadas por los maestros para el fomento de la atención de los niños del grado 1-A.
- Diseñar un fichero lúdico que contribuya al desarrollo de la atención de los niños

del grado 1-A de la ENSA

1.4 JUSTIFICACIÓN

El siguiente proyecto pretende mostrar la realidad de los niños y niñas en el aula de clase del grado 1-A de la Escuela Normal Superior Antioqueña, como también su falta de atención ya que constantemente se encuentran dispersos y con dificultades como la atención para realizar las actividades.

En vista de esto se debe planear estrategias diferentes en las clases, haciendo uso del juego para despertar la iniciativa y el interés de los niños, buscando siempre que el beneficio final sea favorable para ellos.

Con este proyecto lo que se desea alcanzar es que en todas las clases los maestros y maestras apliquen las herramientas pedagógicas y didácticas para captar la atención de sus niños y niñas de una manera más efectiva , divertida, creativa, eficaz y rápida, para así poder realizar todos los propósitos para la clase y favorecer el aprendizaje.

Debido a que el juego es una parte esencial para el educando porque por medio de este, logran obtener muchos más conocimientos como conocer su entorno, las personas que lo rodean, que es lo que más le gusta y lo que no, también les deja enseñanzas de vida para así saber cómo resolver situaciones que se les presente en el día a día.

Para alcanzar lo anterior, se deben tener en cuenta algunas pautas para facilitar este proceso que serían: claridad, lenguaje concreto, motivación, aprovechar sus intereses (esto ayuda a que mejoren en las clases porque se habla de lo que les gusta) y considerando variedad en los temas. También existen técnicas para la concentración lo cual ayudaría a nuestros niños, niñas y jóvenes a que sea mucho más eficaz para su aprendizaje, a veces te pones a estudiar pero te das

cuenta de que no te puedes concentrar. Esto puede por causas internas. (Problemas psicológicos, personales, entre otros) o externas (distracciones, ruidos en casa, entre otros).

En la Escuela Normal Superior Antioqueña los niños y niñas pierden su atención con facilidad, el maestro debe poseer las herramientas pedagógicas para poder que sus estudiantes logren adquirir unos dispositivos básicos que le permitirán captar su atención durante las clases, lo anterior posibilitara un mejor ambiente escolar y la armonía dentro del aula de clase.

1.5 ANTECEDENTES

Para el mejoramiento de la atención dentro del aula, se debe tener un conocimiento sobre de la atención, como también de la gran cantidad de juegos que se pueden generar apoyo para mejorar la atención del estudiantes. Como puede apreciarse a continuación al rastrear algunos antecedentes se han encontrado trabajos de grado que comparten este mismo método.

A nivel local, un primer trabajo corresponde al trabajo que hace referencia a la lúdica como estrategia de fortalecimiento en los procesos de aprendizaje (atención) de los estudiantes con déficit cognitivo leve del ciclo de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla, del municipio de Santo Domingo, Antioquia, el cual fue presentado por Astrid Elena Cadavid y Inés Zuluaga. El objetivo de estas autoras es determinar el por qué los niños vienen experimentando algunas dificultades en la adquisición de los conocimientos, específicamente en las áreas de matemática y lenguaje, evidenciadas en la desmotivación por lo que le aporta a mi proyecto que no solo con el juego se puede mejorar la atención o que tengan mejor aprendizaje sino que será una herramienta que se podrá trabajar en las diferentes áreas del saber con los niños y niñas dentro del aula.

A nivel nacional, un primer trabajo corresponde al trabajo que hace referencia a una intervención que a través de la lúdica se le dé solución a la problemática que afrontan los docentes en sus aulas de clases por la falta de atención y concentración de los niños en edad escolar, consecuencia de múltiples situaciones que viven los estudiantes, en este caso con los niños de grado segundo de la sede Junín de la Institución Educativa Inem Francisco José de Caldas de la ciudad de Popayán. El cual fue presentado por Luz Elena García Garcés y María Patricia Urbano Ocampo. Estos autores hicieron una investigación para determinar el por qué los niños y niñas del grado segundo tienen dificultades para prestar atención en las clases por lo tanto plantean estrategias lúdico-pedagógicas para fortalecer la atención en los niños y niñas de dicha institución. Dando por ello fue un pilar para mi proyecto implementar estrategias para fortalecer la atención en los niños similar a las que utilizaron.

A nivel internacional, se encuentra un proyecto por la señora Mónica Viviana Caiza Sánchez, de la Universidad central del Ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación programa de educación a distancia-modalidad semipresencial, año 2012, quién llamó a su proyecto Incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje. EL propósito del proyecto fue realizar una investigación sobre la falta de atención y concentración en los niños y niñas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.” Esta autora hizo una investigación para encontrar las causas y consecuencias del por qué los niños de 2° año tienen dificultades para al momento de adquirir nuevos conocimientos.

CAPÍTULO II: MARCO DE REFERENCIA

2.1 MARCO TEÓRICO

“según lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales.”

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios para la socialización y el aprendizaje. En el aula de clase se convierte en un espacio dinámico y facilitador para que los niños pongan en práctica sus conocimientos en favor de ello e incorporando al quehacer pedagógico los principios de los aprendizajes significativos.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

2.2.1 Juego

Es todas aquellas actividades de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Además del disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos sobre todo en aquellos juegos que requieran la utilización del cuerpo, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere.

El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje.

2.2.2 Atención

Se puede definir como la **capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos relevantes**. Es decir, la atención es el proceso cognitivo que nos permite orientarnos hacia los estímulos relevantes y procesarlos para responder en consecuencia. Cabe destacar que la atención no es un proceso unitario, sino que existen distintos tipos de atención. Como se puede intuir por la propia definición de atención, esta capacidad cognitiva es de gran importancia, pues la usamos a diario. Afortunadamente, podemos mejorar la atención con un plan adecuado de entrenamiento cognitivo.

La atención es un proceso complejo que participa prácticamente en todas nuestras actividades diarias. A lo largo del tiempo se ha hecho evidente que la atención no era un proceso unitario, sino que se podía fragmentar en diferentes “sub-procesos atencionales” o tipos de

atención. de este modo, se han ido proponiendo diferentes modelos para explicar de la manera más fiel posible cada uno de dichos sub-componentes o tipos de atención.

2.3 MARCO LEGAL

Código de la infancia y la adolescencia

Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Parágrafo 1. Para armonizar el ejercicio de este derecho con el desarrollo integral de los niños, las autoridades deberán diseñar mecanismos para prohibir el ingreso a establecimientos destinados a juegos de suerte y azar, venta de licores, cigarrillos o productos derivados del tabaco y que ofrezcan espectáculos con clasificación para mayores de edad.

Parágrafo 2. Cuando sea permitido el ingreso a niños menores de 14 años a espectáculos y eventos públicos masivos, las autoridades deberán ordenar a los organizadores, la destinación especial de espacios adecuados para garantizar su seguridad personal.

Ley 115 de 1994

Sección tercera educación básica

Artículo 20: objetivos generales de la educación básica

a. propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida

social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;

b. desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;

c. ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;

d. propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;

e. fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y

f. propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

Esta investigación se realizará bajo una metodología basada en el **enfoque cualitativo** partiendo de Bonilla y Rodríguez (1997), La investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. Esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad.

Este proyecto está enfocado en una investigación cualitativa la cual se basa en la

observación participante para conocer el comportamiento social, comprender e interpretar la realidad de una sociedad específica, analizando e interpretando los diversos conocimientos y planteamiento que surgen a través del día a día. Se analizarán también los fenómenos sociales, los discursos y acciones de las actividades, centrado en los métodos y estrategias para construir, dar sentido y significado a las prácticas sociales. Lo cual permite comprender a las personas, su manera de ver mundo que los rodea, su forma de ser, formas y métodos de aprendizajes empleados.

Por otra parte, se comprende que el **alcance** de este proyecto es el estudio **explicativo**, pues este habla de cómo debe irse más allá de la descripción de conceptos que suceden en el establecimiento sino el explicar las causas del fenómeno ocurrido, conocer las razones del por qué ocurre la problemática en contextualización y también la importancia que trae a las aulas de clase los diferentes juegos que ayuden a mejorar la atención y comprensión de las temáticas que se trabajan con los niños y niñas durante las clases.

Este proyecto busca explicar características y propiedades importantes del fenómeno en análisis que permita describir los comportamientos y tendencias de la población en estudio lo cual es la Escuela Normal Superior Antioqueña Se observa que este afecta a la mayoría de los estudiantes del grado segundo, pues se evidencia que presentan desmotivación a la hora de trabajar las temáticas dentro del aula.

El presente proyecto se desarrolla bajo un **diseño de investigación acción participativa**, la cual nos permite por medio del conocimiento se genere unas respuestas concretas sobre las problemáticas propuestas, buscando aportar una alternativa de transformación. La IAP (Investigación-Acción participativa) se diferencia de otros enfoques puesto que está dirigida a la

transformación social e integra la teoría y la práctica; así mismo es de naturaleza cualitativa, donde el resultado obtenido está ligado al resultado de la reflexión y la investigación continua sobre el problema, es participativa puesto que la investigación se realiza con la comunidad involucrada y el investigador busca encontrar solución a los problemas presentados y tendrá como objetivo implementar nuevas estrategias de gestión del conocimiento.

Para Fals Borda (2008), definió la investigación participativa como “Una vivencia necesaria para progresar en democracia, como un complejo de actitudes y valores, y como un método de trabajo que dan sentido a la praxis en el terreno. A partir de aquel Simposio, había que ver a la IAP no sólo como una metodología de investigación sino al mismo tiempo como una filosofía de la vida que convierte a sus practicantes en personas sentipensantes. Y de allí en adelante, nuestro movimiento creció y tomó dimensiones universales”.

Se parte desde un **método inductivo** el cual, se basa en sacar conclusiones generales a través de los hechos particulares, es decir, partir desde lo general hasta lo particular, en este caso se partirá desde la observación y la experimentación de diversos sucesos para llegar a unas conclusiones que se puedan afirmar. Este método comienza desde una observación donde se registra, analiza y compara la información obtenida, dando lugar a la clasificación y la generalización de relación y diferencias entre la teoría y la práctica.

Para Sampieri (2006) “el método inductivo se aplica en los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios”. Mediante el método inductivo se puede observar de manera directa a los niños que están asistiendo al aula de clase para llegar a una conclusión general sobre el método que se utilizó para el diagnóstico de las dificultades encontradas en el aula de clase.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Según Arias (2012) define como población un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación.

La población en la que se enfoca este proyecto corresponde a los estudiantes de la básica primaria de la Escuela Normal Superior Antioqueña, la cual está compuesta por dos grupos del grado primero que en total serían 52 estudiantes, las características principales de esta población están enfocadas en el desarrollo de la concentración dentro del aula de clase, por lo tanto se pretende que los niños se motiven a la hora de su aprendizaje, consolidar actitudes de responsabilidad, se busca también que los niños sean más participativos dentro del aula de clase, el aprendizaje en cuanto al respeto y seguimiento de normas, además de generar un estímulo de aprendizaje significativo.

Según Tamayo y Tamayo (2006), define la muestra como el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada.

El método de muestreo que se implementará será por medio del muestreo por conglomerados la cual es una técnica que aprovecha la existencia de grupos o conglomerados en la población que representan correctamente el total de la población en relación a la característica que queremos medir. Dicho de otro modo, estos grupos contienen toda la variabilidad de la población. Si esto sucede, podemos seleccionar únicamente algunos de estos conglomerados para conocer la información de interés del total de la población. La muestra debe ser definida en base de la población determinada y las conclusiones que se obtengan de dicha muestra solo podrán

referirse a la población en referencia. La muestra corresponde al grado 1-A de la Escuela Normal Superior Antioqueña que está compuesto por 20 estudiantes entre los 6 y 7 años de edad, a los cuales se les plantearan y enseñaran diversos juegos para mejorar la concentración y motivación en las diferentes materias en las cuales tenga dificultad para tener un aprendizaje.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

En esta investigación las técnicas e instrumentos a aplicar son la observación participante, la encuesta y la colcha de retazos que nos permitirá evidenciar aspectos importantes.

3.3.1 Observación Participante

Se pretende entonces a partir de un escenario de observación participante, recogiendo datos informativos, modelos o hipótesis que permitan una investigación flexible basándonos en interrogantes ya formulados, comprendiendo la perspectiva de los participantes acerca del aprendizaje, experiencias y opiniones que el sujeto vive a través de su realidad.

Según Marshall y Rosman (1989) definen la observación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado" (p.79).

La observación nos permitirá obtener información sobre los acontecimientos a presentarse, como se dan y se producen por lo cual la finalidad de encontrar una solución a estas.

3.3.2 La Encuesta

La encuesta es una técnica que se lleva a cabo mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de personas. Las encuestas proporcionan información sobre las opiniones,

actitudes y comportamientos de los ciudadanos. La encuesta se aplica ante la necesidad de probar una hipótesis o descubrir una solución a un problema, e identificar e interpretar, de la manera más metódica posible, un conjunto de testimonios que puedan cumplir con el propósito establecido.

García Ferrando (1993), una encuesta es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población.

3.3.3 Colcha de Retazos

La colcha es tratada en este estudio como una pieza que tiene su historia en la versión de los estudiantes, y va más allá de un puñado de pedazos de tejido enmendados uno a uno. Podríamos decir que la utilidad de la colcha no es su calidad, sino la habilidad artística en la costura de los tejidos, la cual permitió la apreciación del resultado final de la pieza, revelando una estética única. El arte y toda la simbología que impregna una colcha de retazos, como transmisión de sentidos y significados, juega un papel en la vida de una sociedad, y esto es lo que le permite existir, admitiendo que el significado nace con el uso



3.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.4.1 Observación participante

Se logró evidenciar que los niños y niñas del grado 1-A de la Escuela Normal Superior Antioqueña presentan dificultades a la hora de prestar atención cuando la maestra está explicando la actividad, constantemente interrumpen a la maestra por lo que genera dificultades de escucha a los demás compañeros y esto lleva a que el estudiante no comprenda lo que corresponde hacer y la maestra deba repetir varias veces las indicaciones.

3.4.2 La encuesta

Se implementa la técnica e instrumento de recolección de información La Encuesta, ésta va directamente dirigida a la muestra del presente proyecto conformada por 20 niños y niñas del grado primero A, la misma se implementa con el propósito de evidenciar cuáles son las apreciaciones de los educando respecto a todo lo que tenga relación con los juegos

La presente técnica está conformada por las siguientes preguntas en pro de recolectar

suficiente información al respecto.

- Te gusta jugar?
- Te gustaría aprender mientras aprendes?
- Porque te gusta jugar?
- Que juegos tradicionales te gustan jugar?

En base a la encuesta anterior se obtiene lo siguiente, 20 estudiantes afirmaron que se divierten mucho con los juegos; también afirmaron que les gusta jugar mientras están aprendiendo nuevos conocimientos.

Al momento de preguntarles a los estudiantes sobre el juego se evidencio que de los 20 estudiantes 2 no les gustaría aprender mientras se juega y 1 estudiante no le gusta jugar. De manera continua se plantea una de las preguntas base en este proyecto de investigación la cual consiste en identificar que juegos son pertinentes para mejorar la atención de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico, de manera más clara es que 17 estudiantes les gustarían aprender por medio del juego.

Es aquí donde se evidencia lo que opinan los niños sobre el juego, donde expresan que sienten placer jugando a sus juegos tradicionales favoritos, en base a esto se puede partir de cada uno de los juegos dichos por cada estudiante y así poder llegar a un aprendizaje significativo.

3.4.3 Colcha de retazos

Se implementa la técnica e instrumento de recolección de información. La colcha de retazos, esta va directamente dirigida a la muestra del presente proyecto conformada por 20 niños y niñas del grado primero A, la misma se implementa el juego del tangram con el propósito de

evidenciar como es la atención de los estudiantes a la hora de una explicación o de seguir indicaciones con respecto a la actividad.

A la hora de implementar la actividad se inició haciéndoles a los estudiantes unas preguntas sobre que entendían por el tangram, para luego proceder con la actividad. Para trabajarlo se inició pidiéndole a los estudiantes que tomaran una figura en específico, para luego indicarles en qué posición poner dicha figura, para así poder realizar la imagen deseada.

El análisis de los resultados al respecto son las siguientes, la muestra conoce como se trabaja el tangram pero se logró evidenciar que a la mayoría de los estudiantes se les dificulta seguir intrusiones a la hora de realizar las actividades. Durante la aplicación de esta técnica también se tuvo en cuenta la observación participante, lo que permitió percibir qué pensaban, sentían y opinaban respecto al tangram.

CAPÍTULO 4. PROPUESTA, RESULTADO Y CONCLUSIONES

4.1. PROPUESTA.

Durante las prácticas pedagógicas se observó en los estudiantes que perdían el interés por aprender debido a que el docente imparte mucha teoría y no va casi a la práctica, incluso se deja a un lado las lecturas de cuentos y actividades lúdicas que podrían ser de gran utilidad al momento de enseñar. Es por ende que durante las intervenciones de las prácticas pedagógicas, se observa la necesidad de implementar las estrategias lúdico pedagógicas, para esto se hace uso del diario pedagógico el cual da registro de las intervenciones en las practicas, de esta manera facilitar la realización de las estrategias lúdico pedagógicas a llevar a cabo y seguidamente aplicarlas favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes. Inicialmente se escoge como producto

un fichero lúdico, el cual consiste en un conjunto de diversas actividades pedagógicas que permiten orientar la labor educativa de los maestros, permitiendo trabajar desde las necesidades observadas en el contexto educativo.

La propuesta para realizar las estrategias lúdico pedagógicas están planteadas en un fichero lúdico el cual lleva como nombre “*Ven juguemos mientras aprendemos*” dentro de este fichero lúdico se encuentran 10 estrategias pedagógicas que abarcan las dos variables (**juego - atención**) que anteriormente se propusieron en este proyecto, las estrategias implementadas fueron: domino matemático, en busca del sinónimo, bingo espacial, ¿en qué lugar me ubicarías?, la canasta millonaria, pesca arcoíris, piensa y salta, en busca de las fichas, circuito y atrapa el pañuelo, las cuales fueron 5 estrategias pedagógicas para variable del juego y las otras 5 para la variable de atención, cada una de estas estrategias pedagógicas fueron diseñadas para satisfacer cada una de las variables observadas en el contexto educativo, las cuales dieron respuesta al cumplimiento de los objetivos propuestos en la investigación, los cuales apuntan al cumplimiento de las necesidades del contexto educativo. Las cuales fueron fundamentales en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, es por ello que al momento de planear cada una de las estrategias lúdico pedagógica se pensó en el proceso de los estudiantes propiciando en ellos un mayor interés por el aprender, generando en ellos una mayor participación en clase. El fichero lúdico es una herramienta que permite generar espacios de interacción entre el maestro y el estudiante, finalmente cada una de las estrategias implementadas fueron diseñadas acorde a las necesidades de la problemática encontrada en el contexto educativo.

4.2. RESULTADOS.

Teniendo en cuenta las propuestas mencionadas en el fichero, se logra que los estudiantes se motiven y deseen aprender, se fomenta además la atención y concentración, capacidad de escucha, se logra también que los estudiantes reconozcan el significado de algunas palabras mencionadas en los temas educativos, se desarrolla la construcción de ideas, respeto por la palabra del otro, habilidades motoras y se potencializo el rendimiento académico de los estudiantes.

Estas habilidades se fortalecieron por medio de las estrategias implementadas en cada variable ya que cada una de ellas contaba con un objetivo en pro del mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

4.3. CONCLUSIONES.

En el proceso de investigación se pudo identificar los elementos que afectaban la atención o interés de los estudiantes por aprender, dicho lo anterior se puede vincular con el primer objetivo específico el cual fue identificar dicha problemática, se puede concluir que los niños no tenían mayor interés debido a que el docente impartía mucha teoría.

La siguiente conclusión va enfocada al segundo objetivo específico que da cuenta de las estrategias implementadas por los maestros en el aula de clase, se pudo evidenciar que las estrategias utilizadas en el aula era llamar al estudiante por su nombre o provocando sonidos para captar su atención, por lo tanto varios estudiantes se desconcentraban fácilmente, lo cual no fue una estrategia asertiva por ello fue necesario implementar estrategias lúdico pedagógicas lo cual van enfocadas en mi tercer objetivo específico, esta da cuenta de la necesidad que hubo de implementar estrategias pedagógicas para el fomento de la atención en los estudiantes, para

concluir estas se desarrollaron de forma asertiva, dando cumplimiento a todos los objetivos propuestos en esta investigación.

Finalmente en el proceso de investigación fue de gran importancia dar cumplimiento a los objetivos propuesto en la investigación. Se puede concluir que el juego es una gran herramienta para que los maestros creen estrategias pedagógicas que ayuden o apunten a generar más espacios de aprendizaje significativo, propiciando en los estudiantes mayor interés por el proceso de aprender.

Es de gran importancia que los maestros sigan propiciando espacios de aprendizaje por medio este fichero lúdico, dejando una huella en los corazones de los estudiantes, para finalizar es fundamental que en los procesos de enseñanza-aprendizaje se sigan propiciando por medio del juego como una herramienta principal para llamar el interés de los estudiantes

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *Población y muestra*. Investigación e innovación metodológica. Recuperado de [http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html#:~:text=Seg%C3%BAn%20Hern%C3%A1ndez%2C%20Fern%C3%A1ndez%20y%20Baptista,\(2012\)%20define%20como%20%E2%80%9C%E2%80%A6](http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html#:~:text=Seg%C3%BAn%20Hern%C3%A1ndez%2C%20Fern%C3%A1ndez%20y%20Baptista,(2012)%20define%20como%20%E2%80%9C%E2%80%A6)
- Astrid, H & Zuluaga, Inés (2016). *La Lúdica Como Estrategia para Fortalecer el Proceso de Atención en Niños Con Déficit Cognitivo Leve*. Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1078/zuluagain%c3%a9s.pdf?sequ>

ence=2&isallowed=y

Art. 30. Capítulo II Derechos y libertades. Código de la Infancia y la Adolescencia.

Recuperado de

http://www.sipi.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/sipi_normativa/codigo_de_infancia_y_adolescencia.pdf

Atención. CogniFit. Recuperado <https://www.cognifit.com/es/atencion>

Caiza, M. (2012), *INCIDENCIA DE LA ATENCIÓN DISPERSA EN EL APRENDIZAJE*.

Universidad central del ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación programa de educación a distancia-modalidad semipresencial. Recuperado de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/253/1/T-UCE-0010-45.pdf>

García. F. (1993). *Investigación descriptiva mediante encuestas*. Tema 8. Investigación descriptiva mediante encuestas. Recuperado de

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/34/Tema%208-Encuestas.pdf>

García, E & Urbano, (2018) *La Lúdica Como Estrategia Para El Fortalecimiento de la Atención y La Concentración en Niños De Grado Segundo*. Fundación Universitaria los Libertadores, recuperado de

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2005/garc%c3%ada_luz_urbano_mar%c3%ada_2018.pdf?sequence=1&isallowed=y

Juego. Concepto definición. Recuperado de <https://conceptodefinicion.de/juego/>

Muestreo probabilístico: muestreo por conglomerados. Netquest. Recuperado de <https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreo-probabilistico-muestreo-conglomerados>

Marshall. C & Rosman. G. (1989). *La observación participante como método de*

recolección de datos. Forum: Qualitative Social Research. Recuperado de

<http://diverrisa.es/uploads/documentos/LA->

Tamayo y Tamayo, M. (2006). *Población y muestra*. Investigación e innovación metodológica. Recuperado de

<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y->

[muestra.html#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Hern%C3%A1ndez%2C%20Fern%C3%A1ndez%20y%20Baptista,\(2012\)%20define%20como%20%E2%80%9C%E2%80%A6](http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Hern%C3%A1ndez%2C%20Fern%C3%A1ndez%20y%20Baptista,(2012)%20define%20como%20%E2%80%9C%E2%80%A6)

Vygotsky, L, (1924), *Teoría Vygotskyana*, Teorías del juego, recuperado de

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

ANEXOS

































































