

MEJORANDO LUDICAMENTE LA ATENCIÓN DEL GRADO DE TRANSICIÓN “A” DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Manuela Daguer Martínez, Ketti Primera Jiménez & María González Oquendo

Montería, 2016

Copyright © 2016. Manuela Daguer Martínez, Ketti Primera Jiménez & María González Oquendo

Todos los derechos reservados

DEDICATORIA

A Dios quien es nuestro motor de vida, a mi familia por su apoyo incondicional, los estudiantes que fueron nuestro tema de estudio y mis amigos que de una u otra forma me motivaron a la realización de este postgrado

MARIA EMILIA GONZALEZ OQUENDO

A Dios, mi guía

A mi familia, mi motivación principal

A todos aquellos que de una u otra forma me apoyaron en este gran sueño

MANUELA DAGUER MARTÍNEZ

A Dios, por ser mi guía y protector en todo momento

A mi familia, por su apoyo incondicional

A mis amigos y compañeros de trabajo por la fortaleza que me infundieron

KETTI PRIMERA JIMÉNEZ

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

La Fundación Universitaria los Libertadores por la oportunidad brindada para desarrollar este sueño académico que nos aportó valiosos aprendizajes

La institución educativa Isabel la Católica por habernos permitido desarrollar el estudio investigativo relacionado con la lúdica.

Los niños y las niñas del grado transición “A” por su excelente participación en el presente estudio.

RESUMEN

La lúdica como estrategia pedagógica es una herramienta de gran ayuda a la hora de mejorar la atención de los estudiantes y para el caso de la presente experiencia titulada “Mejorando lúdicamente la atención del grado de transición “A” de la institución educativa Isabel la Católica” se contó con la participación activa de los niños y niñas de este curso.

El objetivo que orientó la experiencia fue: Mejorar el grado de atención de los estudiantes del nivel de Transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica a través de actividades lúdicas; bajo un enfoque cualitativo y una línea de investigación pedagógica en la medida en que los docentes participantes se inmiscuyeron en el entramado académico que se desarrolla en el aula de clases y finalmente se describe la situación encontrada y se plantea una propuesta de intervención.

Los investigadores concluyeron que las actividades lúdicas representan una gran ayuda para mantener la atención de los educandos en etapa preescolar por cuanto son de su agrado y no distan de lo que ellos vienen realizando en esa etapa de la primera infancia en el rol con sus pares, donde predominan los juegos como medio de socialización e interacción con sus semejantes.

ABSTRAC

The ludic as a teaching strategy is a helpful tool when improving students' attention and in the case of this experience titled "Improving the ludic attention transition grade "A" In the Isabel la Catolica school." he had the active participation of children in this course.

The goal that guided the experience was: Improve care degree level students Transition "A" In the Isabel la Catolica school. Through recreational activities; a qualitative approach and a line of educational research to the extent that teachers participating meddled in the academic framework that is developed in the classroom and finally found situation described and a proposal for intervention arises.

The researchers concluded that recreational activities are a great help to hold the attention of students in preschool because they are to your liking and not far from what they are doing at this stage of early childhood in the role with their peers, where the games as a means of socialization and interaction with their peers predominate.

Tabla de Contenido

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	¡Error! Marcador no definido.
2. ANTECEDENTES Y MARCO REFERENCIAL.....	16
3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	32
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	43
5. CONCLUSIONES	46
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	47

LISTA DE TABLAS

tabla 1: permanencia de los estudiantes en su puesto de trabajo.....	34
tabla 2: realización de las actividades en el tiempo estipulado.....	36
tabla 3: seguimiento de las orientaciones dadas por la maestra.....	37
tabla 4: gusto por los juegos donde se requiere la atención.....	38
tabla 5: obtención de buenas notas en las actividades.....	40

LISTA DE GRÁFICAS

Gráfica 1: permanencia de los estudiantes en su puesto de trabajo.....	35
Gráfica 2: realización de las actividades en el tiempo estipulado.....	36
Gráfica 3: seguimiento de las orientaciones dadas por la maestra.....	38
Gráfica 4: gusto por los juegos donde se requiere la atención.....	39
Gráfica 5: obtención de buenas notas en las actividades.....	40

LISTA DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1: orientación de la dinámica de atención.....	59
Fotografía 2: desarrollo de la dinámica de atención.....	59
Fotografía 3: elaboración de tangram con piezas de madera.....	60
Fotografía 4: realización de dibujos de las figuras hechas con las piezas de madera.....	60
Fotografía 5: juego de loterías con números.....	61
Fotografía 6: juego de loterías con figuras.....	61

Capítulo 1

Mejorando Lúdicamente La Atención Del Grado De Transición “A” De La Institución Educativa Isabel La Católica

La educación, como encargo social por el que responden muchos profesionales de diferentes áreas, es una ardua tarea que requiere de una especial sensibilidad y una actitud crítica y reflexiva que se oriente hacia la aplicación de diversas estrategias que coadyuven a mejorar día a día los procesos de enseñanza - aprendizaje y más si se trata de esa educación que se imparte a los niños en sus primeros años escolares en los que se debe inculcar amor, gusto y satisfacción por lo que se desarrolla cotidianamente en las instituciones educativas.

Juega aquí un papel importante la lúdica aplicada a estos procesos educativos, como se describe en el presente estudio investigativo en el que se resalta cómo la lúdica puede ayudar a mejorar la atención en los niños y niñas del grado transición “A” de la institución educativa Isabel la Católica.

Es así como se propuso como objetivo general que guió la realización del presente estudio, Mejorar el grado de atención de los estudiantes del nivel de Transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica a través de actividades lúdicas.

Siendo esta experiencia una investigación de campo, que identificó una problemática relacionada con la atención de los niños participantes y luego planteó alternativas de solución a través de una propuesta pedagógica; se enmarcó además dentro del enfoque cualitativo en la medida en que se describe lo que acontece al interior del aula educativa, permitiendo un acercamiento directo entre las investigadoras y los educandos para lograr una mejor empatía entre estos miembros de la comunidad educativa.

Se ubica además esta experiencia investigativa en una línea de investigación pedagógica en la medida en que los docentes participantes se inmiscuyen en el entramado académico que se desarrolla en el aula de clases.

Se concluyó, al finalizar el estudio, que las actividades lúdicas representan una gran ayuda para mantener la atención de los niños y las niñas en etapa preescolar por cuanto son de su agrado y no distan de lo que ellos vienen realizando en esa etapa de la primera infancia en el rol con sus pares (amigos y familiares de su edad) donde predominan los juegos como medio de socialización e interacción con sus semejantes.

La institución educativa Isabel la Católica es un establecimiento de carácter oficial que se halla ubicado en el barrio Colón de la capital cordobesa y atiende una población de estudiantes pertenecientes a los estratos socioeconómicos 1 y 2 de esta ciudad y en su mayoría son hijos de hogares conformados por papá, mamá e hijos, aun cuando se dan casos en los que los niños viven con otras personas más en la familia (familias extendidas) y otros casos en los que los niños viven con los abuelos.

Dadas estas condiciones, es de anotar que en muchos casos tienen algunas necesidades básicas insatisfechas teniendo en cuenta que en muchos de sus hogares se presenta el fenómeno del trabajo informal o trabajo independiente donde los jefes de hogar viven de lo que ganan diariamente.

De manera específica en lo que tiene que ver con el presente trabajo de investigación se hace alusión al grado transición “A” de la institución educativa Isabel la Católica, el cual está conformado por veintidós estudiantes y a cinco de ellos se les dificulta mantener la atención al desarrollar actividades como: escuchar lecturas de cuentos cortos, responder a preguntas sobre temas orientados, cumplimiento de órdenes asignadas, seguimiento de órdenes en juegos dirigidos, finalización de actividades en el tiempo asignado. También cabe anotar que algunas de estas situaciones pueden ocasionarse debido a que los niños y las niñas no cuentan con los elementos de trabajo necesarios como por ejemplo colores, marcadores, módulos de trabajo, entre otros; además de que es frecuente la inasistencia a clases, lo cual conlleva a no seguir la secuencia en los procesos y sentirse desmotivados.

Por lo anterior, se requiere de un manejo de esta situación, con estrategias lúdicas, las que posiblemente permitirán mejorar el problema presentado por algunos estudiantes.

Con base en la anterior descripción se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo mejorar la atención de los estudiantes del grado Transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica a través de actividades lúdicas?

Los objetivos a obtener, se plantean en los siguientes términos:

Mejorar el grado de atención de los estudiantes del nivel de Transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica a través de actividades lúdicas.

- Diseñar y ejecutar talleres lúdicos.
- Participar en dinámicas que permitan despertar la atención en los estudiantes del grupo Transición “A”
- Propiciar ambientes lúdicos de aprendizaje que favorezcan el nivel de atención en los niños del grupo Transición “A”
- Crear condiciones de trabajo lúdicas que permitan fortalecer la atención de los estudiantes del nivel de Transición “A”

Se hace necesario realizar este trabajo porque se observa en el grado Transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica que a algunos de los estudiantes se les dificulta mantener la atención al desarrollar actividades como: escuchar lecturas de cuentos cortos, responder a preguntas sobre temas orientados, cumplimiento de órdenes asignadas, además de que se les dificulta adquirir hábitos en el entorno escolar, familiar y comunitario.

La lúdica como condición del ser humano permite satisfacer metodologías que mejoren la atención en los estudiantes quienes presentan dificultades para concentrarse, fijar atención, descubrir diferencias, rellenar, seguir rutas, lo que hace que su mente esté propicia para otros aprendizajes.

Se percibe esta investigación como elemento importante en el desarrollo de las actividades pedagógicas que se desarrollan con los niños y niñas del grado Transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica, en la medida en que pueden las estrategias lúdicas incidir positivamente en la superación de las dificultades que actualmente manifiestan los niños en referencia.

Capítulo 2

ANTECEDENTES Y MARCO REFERENCIAL

La atención de los estudiantes hacia las actividades académicas ha sido motor o punto de partida de variadas investigaciones a nivel internacional, nacional y regional en la búsqueda de soluciones encaminadas a que los estudiantes centren su atención en las orientaciones que recibe en el aula de clases y de esta forma se dé una mejor aprehensión de los conocimientos y por ende mejoren los resultados esperados.

Es así como se pueden mencionar círculos de lectura, tareas dirigidas, orientaciones psicológicas y exigencia del apoyo de padres de familia entre muchas otras estrategias. Y una estrategia de especial intereses la utilización de la lúdica como agente motivador para que los niños y las niñas centren su atención en lo inherente a las actividades académicas y más aún cuando se trata de infantes que cursan sus primeros estudios de la etapa preescolar.

En el ámbito internacional se suscribe una experiencia investigativa desarrollada en la Universidad Estatal de Milagro durante el año 2011, titulada estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de estudios sociales, la cual fue liderada por los estudiantes de licenciatura en ciencias de la educación Clemencia Leopoldina Mayorga Monserrate y Victor Manuel Merchán Loor, discentes que se plantearon como objetivo general, aplicar estrategias lúdicas creativas en el área de estudios sociales, mediante técnicas dinamizadoras adecuadas para mejorar el proceso de enseñanza y alcanzar el éxito académico de los niños del plantel.

Para lograr lo planificado se apoyaron en unos objetivos más específicos como fueron: desarrollar juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, como instrumento de motivación para los estudiantes del plantel; aplicar la práctica de actividades lúdicas como mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes por medio de una guía metodológica; y determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Concluyeron los investigadores que: las estrategias lúdicas creativas permitieron un desarrollo de la participación y mejor retentiva de los niños que asisten a la escuela; el personal docente y la directora del plantel se mostraron muy complacidos con la metodología lúdica creativa para la enseñanza del área de estudios sociales; y finalmente concluyeron que la institución mejora su servicio a la comunidad y adquiere mayor reconocimiento académico.

A nivel nacional se han desarrollado algunos estudios e investigaciones que dan cuenta del uso de la lúdica como estrategias para mejorar la atención de los niños y niñas de la educación preescolar hacia las actividades académicas que le son inherentes en el aula de clases; destacándose un estudio que realizaron en el año 2012 los estudiantes del programa de Licenciatura en ciencias naturales y educación ambiental de la universidad del Tolima, Edilson Acosta Betancourth, Ruby Acosta Betancourt y Mileidy Monroy Torres titulado Estrategias lúdico pedagógicas para la enseñanza de las ciencias naturales y educación ambiental a partir de los ejes articuladores en los estudiantes del grado tercero de la institución educativa técnica agroindustrial General Santander del municipio de Rioblanco.

Como objetivo central de este estudio se propusieron identificar las estrategias lúdicas-pedagógicas que deben emplearse para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental; llegando finalmente a unas conclusiones como son: gracias al juego los individuos presentan un nivel más alto en su rendimiento académico y en sus relaciones interpersonales; las actividades lúdicas favorecen la socialización de los estudiantes; la utilización de juegos de construcción ayudan a mejorar y potenciar la memoria, la imaginación y la iniciativa de los niños; los juegos son una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables para su aprendizaje y su vida cotidiana de una manera integral; la utilización de estrategias lúdico-pedagógicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se deben tener como las actividades más relevantes para el desarrollo integral del niño y por lo tanto estas estrategias deben estar llenas de innovación y motivación para que el estudiante las disfrute y así su aprendizaje sea placentero.

Fanny Elena Mena Rodriguez, Andrea Patricia Salgado Muñoz y Paula Andrea Tamayo Marín, estudiantes del programa de pedagogía infantil de la Universidad Tecnológica de Pereira, desarrollaron en el año 2008 una investigación que llevó por título Estrategia pedagógica basada en la lúdica y psicomotricidad aplicada en las áreas de castellano y ciencias naturales para centrar la atención de niños y niñas con TDAH de preescolar y básica primaria de la institución educativa ciudadela cuba.

El objetivo que se plantearon fue Implementar la estrategia pedagógica basada en la lúdica y psicomotricidad aplicada en las áreas de castellano y ciencias naturales para centrar la

atención de los niños y niñas con TDAH de preescolar y básica primaria del instituto educativo Ciudadela Cuba Pereira 2008.

Las principales conclusiones a las que llegaron los estudiantes del programa de licenciatura en pedagogía infantil fueron las siguientes: se cumple la hipótesis al ver que los datos suministrados dan evidencia suficiente de que los niveles de hiperactividad y de déficit de atención bajaron después de implementar la estrategia pedagógica basada en la lúdica y la psicomotricidad; el instrumento (escala de Conners) es convalidado y mostró cambios muy positivos después de aplicar la estrategia basada en la lúdica y la psicomotricidad, por lo que se evidenció un cambio muy significativo en el comportamiento de los niños al implementar dicha estrategia.

Una tercera conclusión da cuenta que la estrategia basada en la lúdica y la psicomotricidad dio buenos resultados al implementarla, pues se logró con ésta centrar la atención de los niños canalizando su alto nivel de inquietud motora. Concluyeron además que la liberación de endorfinas que son las hormonas que crean placer en el ser humano, se logran liberar a través de la lúdica causando en los niños y niñas con TDAH un cambio muy significativo en su comportamiento, controlando su alto grado de inquietud a nivel motor, logrando así aprendizajes más significativos y por ende un mejor desarrollo integral; también concluyeron que el abordar la coordinación dinámica manual que implica la elaboración de trabajos manuales como el dibujo, la pintura, la plastilina, entre otras, al utilizarlas como

actividades motivantes para los niños generan en ellos centrar su atención, desarrollando habilidades y destrezas que fortalecerán su desempeño motriz.

En relación con las instituciones educativas, las estudiantes del programa de pedagogía infantil de la Universidad Tecnológica de Pereira concluyeron que: la escuela tiene que reactivar la educación física y los espacios de recreación en horas de descanso y a su vez el maestro debe ser lúdico, innovador, creativo y dejar a un lado la pasividad y monotonía que se maneja a veces en el aula educativa; y finalmente afirman que la estrategia planteada basada en la lúdica y la psicomotricidad es propuesta para niños y niñas con TDAH, pero se puede implementar en niños que no presenten ningún tipo de dificultad, que no tengan ninguna necesidad educativa especial.

Por otra parte y al hacer un recorrido bibliográfico inherente a la lúdica y su incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es de anotarse que: la educación como elemento importante en toda sociedad por cuanto forma integralmente al educando y que inicia desde el hogar y continua en la escuela como segundo hogar, tiene unos componentes y unos compromisos específicos por parte de quienes se encargan de tan loable tarea y uno de esos compromisos es el relacionado con el diseño y aplicación de estrategias que propendan por la adecuada interacción de los educandos con el conocimiento para que se dé una adecuada aprehensión de los mismos.

En tal sentido y para el interés de la presente investigación se aborda lo concerniente a las estrategias lúdicas orientadas a la mejora en la atención de los estudiantes, que para este caso son

los niños y las niñas estudiantes del grado transición A de la institución educativa Isabel la Católica.

Conviene, antes de abordar la teoría que le es inherente a la presente investigación, reconocer el contexto en el que se desenvuelven los niños y niñas partícipes de la investigación en referencia, identificando en primer lugar la Institución Educativa Isabel La Católica, cuya sede principal se halla ubicada en la calle 18 N° 7 A - 67 del barrio Colón donde se atienden los niños y niñas de preescolar y básica primaria. Cuenta además con la sede Antonio Galán en la calle 15 N° 13 - 48 del barrio Risaralda de la ciudad de Montería, la cual atiende la población conformada por los estudiantes de básica secundaria y media.

Esta institución educativa de naturaleza oficial y carácter mixto, de propiedad del municipio de Montería, ofrece educación en los niveles de preescolar, básica y media a un total de 890 estudiantes pertenecientes a los estratos socioeconómicos uno y dos, habitantes de los barrios aledaños a las respectivas sedes de primaria y bachillerato.

Las clases se desarrollan en la jornada de la mañana y en materia de infraestructura cabe anotar que la institución cuenta con el servicio de restaurante escolar en ambas sedes, como también de aula de informática, pero carece de otras dependencias como laboratorios, sala de audiovisuales, sala de bilingüismo, biblioteca y taller de artes entre otras dependencias.

Entrando en materia teórica y específicamente en relación con lo que significa la lúdica, Carlos Alberto Jiménez (1996) considera que:

La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño o niña o adolescente. El desarrollo sicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que se van adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego. La actividad lúdica es una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea (p. 15).

Jerarquiza la lúdica como un exponente máximo inherente al niño, niña y adolescente que les ayuda en la estructuración de su personalidad y en la etapa de la educación preescolar es un elemento vivo de la educación incluyendo la música como una estrategia lúdica recreativa que incentiva la motivación de niños y niñas. Se presume que los niños centran más su atención en las orientaciones que el maestro les brinda, cuando esas temáticas van acompañadas de melodías.

Involucrar a los niños y las niñas en actividades lúdicas para captar su atención y obtener mejores resultados académicos es una realidad dentro del contexto educativo; y de allí que Bodrova & Leong, (2003) afirman que:

Los educadores han considerado siempre el juego como un elemento básico en la primera infancia. Sin embargo, la creciente demanda de resultados mensurables para preescolares está llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando más tiempo al contenido académico. Los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de

entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres (p. 156-176).

Entendible la apreciación que ubica al juego como un elemento importante en la educación preescolar y a diferencia de lo que hoy día se le ha querido vender a la sociedad en la que se considera que los niños deben salir de la etapa preescolar con unos presaberes específicos, más que con unas expectativas de seguir colocando especial atención a la interacción alumno-maestro-juego.

Jugar, para el niño, lleva inmerso la expresión de sus sentimientos y emociones, puntos de vista, acuerdos y desacuerdos, manejo de reglas; en fin hay una comunicación de presaberes y una aprehensión de conocimientos y experiencias nuevas en la interrelación que se presenta mediante el juego.

Al respecto Talizina (2009) considera que:

Indudablemente la comunicación es un indicador de preparación del niño para la escuela. Durante la comunicación se forma la habilidad del niño para someterse a las reglas y orientarse hacia las normas sociales. Así mismo, esta habilidad permite la comprensión recíproca a nivel social (p. 48).

Toda vez que el niño interactúe lúdicamente se halla comunicándose y posibilita mejorar su atención, en la medida en que se reconoce el juego como una actividad que implica reglas y normas que cumplir por lo cual su atención debe manejarla adecuadamente e incidiendo por ende positivamente en los resultados académicos que el niño desarrolla en su contexto escolar. Ahora bien, reconociendo la etapa preescolar como una etapa de aprestamiento para iniciar la etapa escolar, es meritorio propiciar ambientes agradables y de sano esparcimiento para los niños y niñas que a futuro van a desarrollar programas académicos pre establecidos y que generan mayor compromiso y por supuesto una atención totalmente dispuesta.

De igual forma se considera la apreciación de Tatiana Akhutina (2002) quien añade que:

La actividad lúdica es la fuente para el desarrollo y la habilidad para comunicarse, sobre la base de la interacción social. Si el niño interactúa bien en la actividad de juego entonces se podría predecir una interacción adecuada en la actividad de aprendizaje escolar (p. 2-3).

Reitera esta autora el hecho de que la actividad lúdica se halla en estrecha relación con el desempeño académico de los niños y las niñas; pudiendo deducirse que a mayor actividad lúdica mejores resultados académicos. Queda claro entonces que una clave fundamental para que los niños centren su atención en las actividades académicas y de manera específica en el grado preescolar es la participación en actividades lúdicas.

Sobre la lúdica se han esbozado variadas consideraciones que apuntan a una actividad que produce bienestar, aprendizaje y desarrollo en los niños y las niñas; y con respecto a este particular es de considerarse que: “La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje” (Martínez, 2008).

Se relaciona la actividad lúdica directamente con mejores resultados en el aprendizaje, lo que le da una connotación de gran utilidad en el desarrollo de las actividades académicas en cualquier nivel de la educación, siendo viable que los docentes hagan uso de este valioso recursos en el cotidiano interactuar con sus educandos y más aún con los niños y niñas en etapa preescolar, quienes se hallan ávidos de actividades lúdicas por su condición de infantes en la medida en que de esa forma vienen explorando el mundo desde su nacimiento.

Posibilitar actividades lúdicas en el aula de clases con los niños y las niñas en etapa preescolar abre una inmensa puerta de posibilidades exploratorias que permiten al docente ir reconstruyendo la forma de llegar al niño y descubriendo la forma en la que los niños aprenden para brindarle así una amplia variedad de alternativas que seguramente los niños y las niñas van a aprovechar en pro de su aprehensión de los conocimientos y para el caso que ocupa el presente estudio se orienta hacia la atención que deben prestar estos infantes a las actividades académicas de las que participan en su cotidiano interactuar con la escuela, con sus compañeros y con sus maestros.

Otra apreciación de Lourdes Martínez (2008) hace referencia a la relación que existe entre la lúdica y la vida del ser humano en sus diferentes etapas al considerar que:

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo

Aprende el ser humano en todas las etapas de su vida haciendo uso de actividades lúdicas que le permiten interactuar, sentir, reflexionar y plantear soluciones entre otras situaciones que viabilizan la aprehensión de los conocimientos en cuanto permiten centrar la atención de quienes aprenden. Lo que indica que la lúdica coadyuva a mejorar la concentración en lo que se hace porque induce a repensar la situación a la que se enfrenta el ser humano y que le permite mejorar los presaberes que tenía con relación al nuevo aprendizaje, obteniendo una nueva visión o concepción del constructo teórico o de la autoconstrucción del conocimiento.

Ahora bien, lejos de confundir lo lúdico con el juego, debe establecerse una diferencia entre estas dos actividades; por cuanto, pedagógicamente pueden usarse las actividades lúdicas mientras que el juego puede no tener un fin pedagógico planificado con antelación. En relación con esto Carlos Bonilla (1998) sostiene que:

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular. . .

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía.

El disfrute que suscita las actividades lúdicas es parte integrante de la satisfacción que causa el aprender cosas nuevas con esta estrategia y los niños y las niñas lo demuestran cuando sienten y expresan la satisfacción de colocar en práctica lo aprendido, más aún si les ha sido placentera la forma como se desarrolló la aprehensión del conocimiento.

Deja claro Carlos Bonilla que la lúdica es parte integrante del ser humano en su esencia, que le es inherente durante todas las etapas de su vida y que además de generarle placer y satisfacción, le propende una forma agradable de centrar su atención y por ende de adquirir nuevos conocimientos. Es en este sentido que se debe dejar claro que los niños y las niñas son muy beneficiados con la inclusión de las actividades lúdicas en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje del que participan en sus escuelas por cuanto la lúdica es parte de la cotidianidad de ellos y adicionalmente les beneficia en atención y adquisición diaria de conocimientos.

Inmiscuirse en el mundo de lo lúdico y lo pedagógico y entender la relación intrínseca que existe entre estos dos conceptos aplicados al arte de enseñar a personas de todas las edades y en especial a los niños y las niñas de preescolar con el objetivo de captar su atención en las novedosas actividades académicas a las que se enfrentan, requiere un especial tacto; no sin antes definir la pedagogía como tal, recibiendo el apoyo de autores como Armando Zambrano (2001), quien al respecto considera que:

La pedagogía es una ‘ciencia’ interdisciplinar que tiene que nutrirse de otras ciencias como la psicología, sociología, antropología, etc; pero al ir más allá en esa reflexión pedagógica encontramos que también se observa la relación maestro, estudiante, y que dicha observación ha tenido diferentes concepciones, en la cual la pedagogía se le brinda al docente como ‘La posibilidad de leer los signos que expresan los alumnos cotidianamente: cansancio, la inasistencia, falta de atención [...] demuestran una historia

complicada la cual el docente debe utilizarla como aliado para cumplir sus objetivos de enseñanza (p. 71)

Es un verdadero entramado el que le es inherente a la pedagogía vista desde este ángulo de Zambrano quien no deja cabos sueltos en el arte de la pedagogía, inmiscuyendo elementos vivos y elementos intrínsecos a la relación del ser humano como tal y a la relación del alumno-maestro, debiendo adentrarse este último en las situaciones que en su entorno enfrentan los educandos y que inciden directamente en el proceso enseñanza aprendizaje.

Otro elemento teórico que hace parte del presente estudio tiene relación con la atención que los niños y niñas han de prestar a las acciones que se desarrollan dentro del aula de clases, reconociendo la atención según Londoño (2009), en los siguientes términos:

“La atención es un proceso psicológico básico e indispensable para el procesamiento de la información de cualquier modalidad, basado en un complejo sistema neuronal que se encarga del control de la actividad mental de un organismo” (p. 8).

Es fundamental la atención que deben colocar los seres humanos cuando están frente a actividades de aprendizaje y más aun si se reconoce el hecho de que se aprende con cada experiencia que se tiene en la vida y mucho más para el caso de los niños y las niñas de

preeescolar que inician su etapa de aprendizaje y van ampliando sus conocimientos con base en las experiencias vividas y en las orientaciones que les brindan sus docentes.

Otra concepción igual de importante en relación con la atención es la de Ballesteros (2002) quien hace énfasis en que:

La atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno. (p.170)

Ahora bien lo fundamental de lograr captar la atención es factor decisivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por lo que el docente realiza sus mejores esfuerzos pedagógicos y metodológicos para lograr este cometido.

No obstante, el ser humano no se halla exento de presentar dificultades a la hora de emplear su atención en eventos o actividades que le competen y si se trata de niños y niñas es comprensible que dejen de prestar la atención adecuada en un momento determinado.

Por su parte Boitel y otros (2008) agregan que: “Todos tenemos la experiencia de que a veces no prestamos atención a las cosas aún sabiendo que es necesario o que nos distraemos fácilmente” (p. 22)

No centrar la atención es cuestión de circunstancias que incluyen el cansancio, poco interés por el tema tratado, fatiga mental o también puede deberse, en el caso del proceso enseñanza-aprendizaje, a dificultades del docente para lograr captar la atención de los educandos a través de actividades que le resulten divertidas, placenteras, gratas a los estudiantes, siendo la lúdica una herramienita importante a utilizar para lograr este objetivo de poder captar la atención de los discentes en las acciones pedagógicas que se desarrollan en el aula de clases.

Capítulo 3

3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La experiencia que se desarrolló es una investigación de campo, por cuanto identifica una problemática relacionada con la atención de los niños participantes y plantea alternativas de solución a través de una propuesta pedagógica que sugiere acciones a desarrollar con miras a lograr los objetivos propuestos para mejorar la situación problemática hallada inicialmente.

Esta investigación además se enmarca dentro del enfoque cualitativo en la medida en que se describe lo que acontece al interior del aula educativa en lo que tiene que ver con la atención de los niños y las niñas en lo inherente a las actividades académicas, permitiendo un acercamiento directo entre las investigadoras y los educandos para lograr una mejor empatía entre estos miembros de la comunidad educativa y aun cuando se tuvo en cuenta una encuesta de la que se tabularon unos resultados numéricos, no fueron el centro de atención sino que se tomaron como referentes para describir lo que acontece en relación con la atención de los niños con motivo del desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje inherentes a los contextos educativos.

Considérese también que se ubica esta experiencia investigativa en una línea de investigación pedagógica en la medida en que los docentes participantes se inmiscuyen en el entramado académico que se desarrolla en el aula de clases del grado transición A de la institución educativa Isabel la Católica con miras a modificar una dificultad presente haciendo

uso de recursos metodológicos y estrategias pedagógicas que redunden en la mejora de la atención de los niños y niñas participantes del proyecto.

Son los docentes los primeros llamados a coadyuvar en el mejoramiento de la calidad de la educación con el apoyo requerido en los recursos apropiados para tal efecto como partícipes y actores principales de este gran cometido como es el de formar niños y niñas competentes, siendo indispensable lograr captar la atención de los educandos en los procesos académicos desarrollados en el día a día, conscientes del aprendizaje que le es inherente a esos educandos que están en proceso de formación.

En lo que corresponde a la población y la muestra con la que se trabajó, es de anotarse que la institución educativa Isabel la Católica cuenta con un total de 795 estudiantes distribuidos en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, los cuales conforman la población de educandos del presente estudio, que a su vez tomo como muestra un grupo de estudiantes de grado preescolar con los que se realizó un estudio titulado Mejorando lúdicamente la atención del grado de transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica.

Por su parte las técnicas utilizadas para la recolección de la correspondiente información fueron inicialmente la observación directa de los investigadores en el contexto del aula escolar de los niños y niñas del grado preescolar partícipes de la experiencia investigativa, además de la encuesta y los talleres que se desarrollaron con los niños y las niñas.

Y los instrumentos empleados para la recolección de la información fueron el diario de campo donde se registran todos los avances de la investigación, la guía de la encuesta (Véase Anexo A) que se aplicó a los niños y las niñas en donde se evidenciaron algunos aspectos que se hallan presentes en ellos durante el desarrollo de las actividades académicas.

Con la aplicación de la encuesta a los niños y las niñas del grado transición “A” se pudo recolectar una información que se detalla a continuación

Ante el interrogante ¿te paras constantemente del puesto?, 11 de los 20 participantes contestaron afirmativamente, lo que equivale a un 55% del total de los encuestados; mientras que nueve de ellos respondieron negativamente (45%), como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 1: Permanencia De Los Estudiantes En Su Puesto De Trabajo

	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	11	55%
NO	9	45%
TOTAL	20	100%

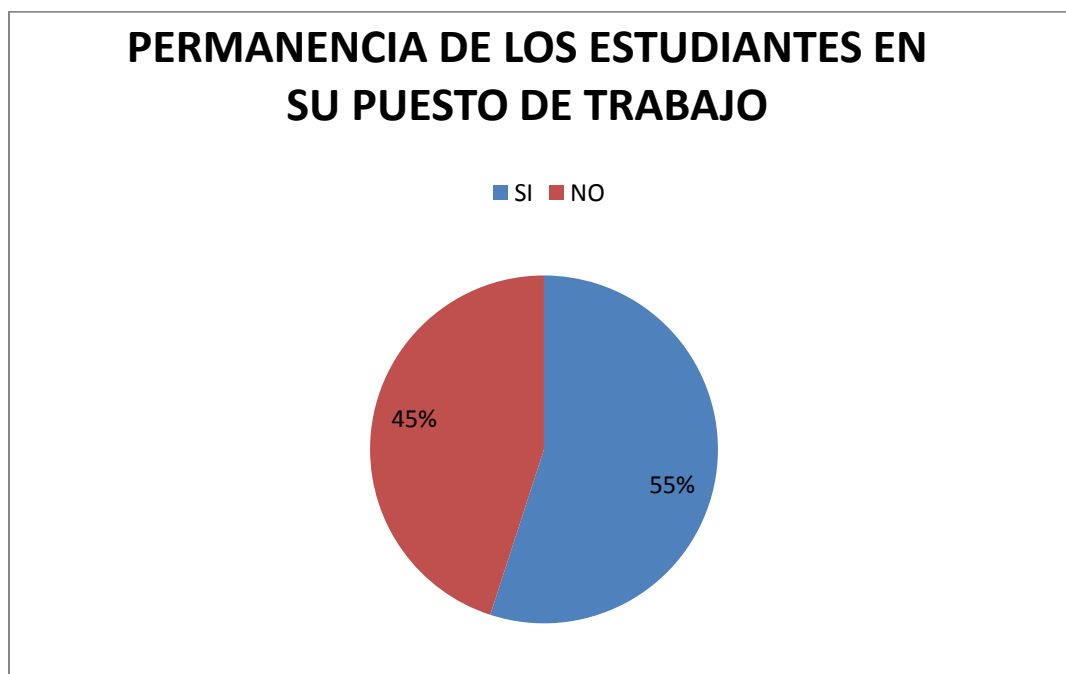
Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Indica la tabla que la mayor parte de los niños se para constantemente de su puesto de trabajo, de lo que se infiere afecta la atención de los niños y las niñas en lo relacionado con las actividades académicas que se desarrollan en el aula de clases, pudiendo adicionarse que este

comportamiento de los educandos altera también la atención de sus compañeros de clases quienes se distraen con los que no conservan su puesto durante las clases.

La gráfica en la que se ilustra el porcentaje de estudiantes que se paran constantemente de su puesto de trabajo durante el desarrollo de las actividades académicas muestra que más de la mitad del curso lo hace, lo cual perturba la atención del curso en general al distraerse con los compañeritos que no conservan su puesto de trabajo.

Gráfica 1: Permanencia De Los Estudiantes En Su Puesto De Trabajo



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Los niños y las niñas al ser interrogados en relación con el hecho de terminar las actividades en el tiempo estipulado para las mismas, respondieron en su mayoría que si las

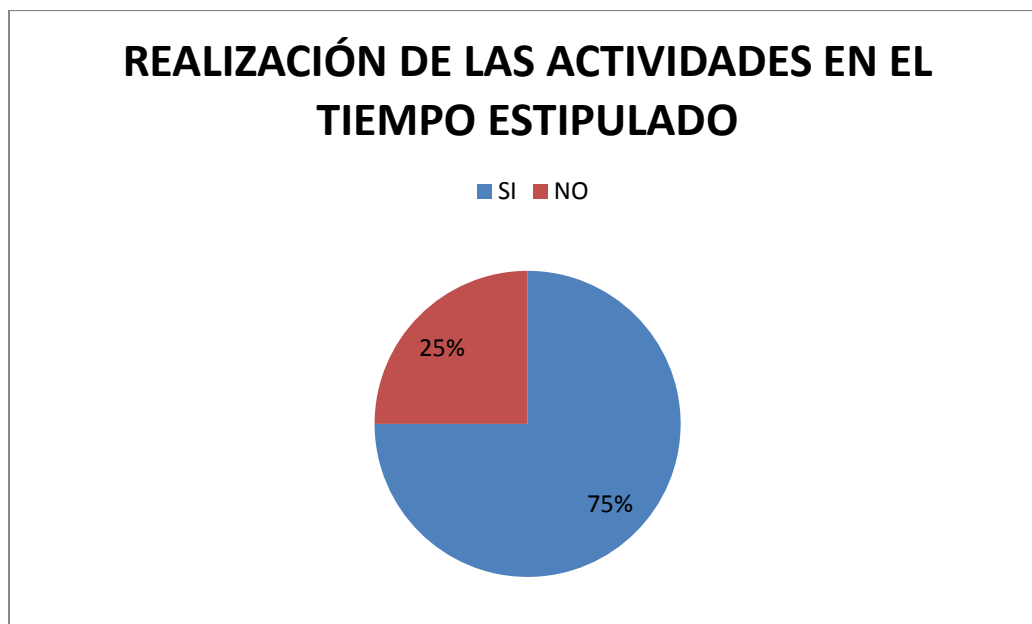
terminan durante ese tiempo. No obstante, el porcentaje de quienes no terminan sus actividades a tiempo (25%) es preocupante. (Véase tabla 2).

Tabla 2: Realización De Las Actividades En El Tiempo Estipulado

	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	15	75%
NO	5	25%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Aun cuando la mayoría de los niños y las niñas (75%) terminan sus actividades en el tiempo estipulado para ellas, existe un porcentaje del 25% que no las culmina a tiempo, lo que deja entrever que posiblemente este porcentaje de niños y niñas no prestan la atención suficiente al desarrollo de las actividades que se le asignan.



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Otro interrogante que se le planteó a los participantes de la experiencia investigativa tuvo que ver con el seguimiento de las orientaciones dadas por la maestra, por parte de los niños y las niñas; teniendo como resultado que el 85% de ellos siguen las orientaciones que les brinda la maestra para el desarrollo de las actividades académicas, lo que supone que en este aspecto los educandos prestan una mayor atención. (Véase tabla 3).

Tabla 3: Seguimiento De Las Orientaciones Dadas Por La Maestra

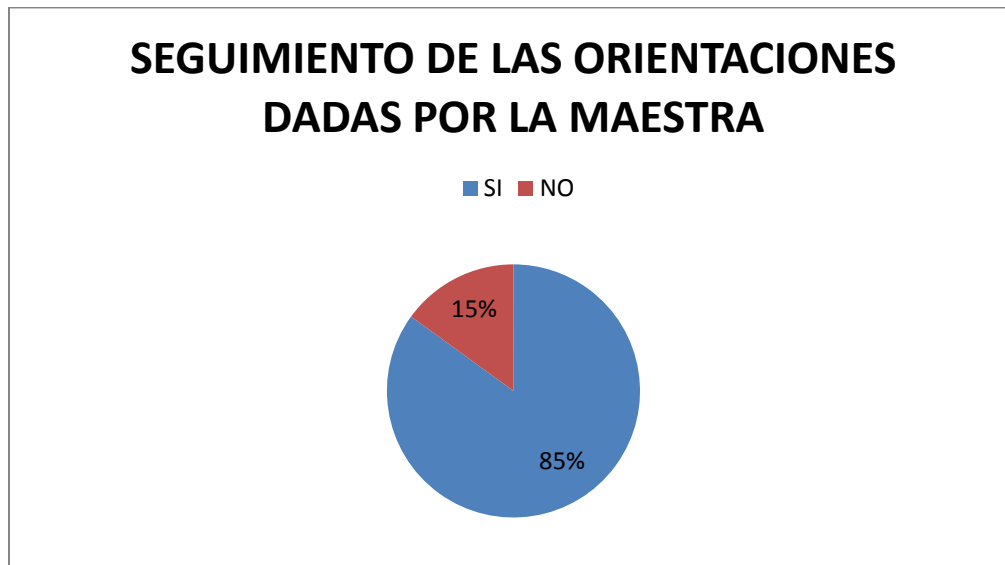
	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	17	85%
NO	3	15%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Cuando la maestra brinda orientaciones para el desarrollo de las actividades académicas correspondientes, los alumnos en su gran mayoría se hallan atentos a seguirlas, aspecto reconfortante cuando se trata de reconocer cómo es la atención que prestan los niños y las niñas del grado transición “A” de la institución educativa Isabel la Católica.

Gráficamente se ilustra esta información cuantitativa en la que se refleja que los niños y niñas partícipes de la experiencia investigativa en su mayoría siguen las instrucciones dadas por la maestra.

Gráfica 3: Seguimiento De Las Orientaciones Dadas Por La Maestra



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

El gusto por participar en juegos donde se requiere la atención es el cuarto interrogante que se planteó a los niños y niñas partícipes de la experiencia investigativa, siendo satisfactorio reconocer un porcentaje del 80% de quienes respondieron afirmativamente, frente a un escaso 20% de niños y niñas a quienes no les gusta participar en juegos donde se requiere la atención. (Véase tabla 4).

Tabla 4: Gusto Por Los Juegos Donde Se Requiere La Atención

	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	16	80%
NO	4	20%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Participar en juegos que requieren la atención es del agrado de la mayoría de los educandos encuestados, tal como se observa en la siguiente gráfica

Gráfica 4: Gusto Por Los Juegos Donde Se Requiere La Atención



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Sobre la obtención de buenas notas por parte de los niños y las niñas del grado transición “A” en las actividades académicas que desarrollan en la institución educativa, los resultados de la encuesta muestran claramente que un 70% de los encuestados obtienen buenos resultados académicos. No obstante el 30% restante que no obtiene buenas notas en estas actividades significa un resultado desalentador, por lo que se requiere colocar especial atención en este aspecto para programar acciones que permitan mejorar esos resultados obtenidos por los niños y las niñas (Véase tabla 5).

Tabla 5: Obtención De Buenas Notas En Las Actividades

	RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	14	70%
NO	6	30%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

Gran parte de los niños y niñas del grado transición “A”, como se ilustra gráficamente, son los que obtienen buenas notas en las actividades académicas que se desarrollan en el aula de clases bajo la orientación de la maestra; y aun cuando significa un dato reconfortante, no deja de preocupar el porcentaje de estudiantes que no obtienen los resultados deseados.

Gráfica 5: Obtención De Buenas Notas En Las Actividades



Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes

La educación, enfocada a propiciar buenos resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos, busca generar acciones de cambio y acciones creativas y motivadoras por parte de los educadores en aras de mejorar cada día la calidad de la educación representada en la obtención de buenas notas por parte de los educandos; y a mediano y largo plazo representada en los resultados de las pruebas saber, la cual mide el progreso académico de las instituciones y de sus discentes. Esta situación genera una actitud reflexiva por parte de los docentes que se encargan de gestar cambios positivos en los resultados académicos de sus educandos.

Al hacer un diagnóstico de la situación problemática manifiesta en la población objeto de estudio ha de mencionarse que los resultados sistematizados con la aplicación de la encuesta a los niños y las niñas del grado transición “A” de la institución educativa Isabel la Católica, muestran una clara realidad de que se deben planificar y desarrollar acciones tendientes a mejorarlos, en la medida en que queda evidenciado que estos educandos se levantan con mucha frecuencia de sus puestos de trabajo, otros no terminan sus actividades en el tiempo estipulado para las mismas y algunos de ellos no siguen las orientaciones dadas por la maestra; situaciones que reflejan la falta de atención de los niños y las niñas partícipes de la experiencia investigativa.

Estos aspectos negativos conllevan a la obtención de notas poco favorables a un gran porcentaje de los encuestados, adicionándose el hecho de que muchos de estos discentes no manifiestan el gusto por participar de juegos donde se requiere la atención.

En este orden de ideas se visionó la necesidad de plantear una serie de actividades que conforman una propuesta de intervención en donde se incluyen unos talleres lúdicos que buscan captar aún más la atención de los niños y las niñas del grado transición “A” de la institución educativa Isabel la Católica.

Capítulo 4

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: EL NIÑO QUE ATIENDE APRENDE

La lúdica es un factor inherente al ser humano que se manifiesta en gran manera en los primeros años de vida cuando los niños y las niñas inician la exploración del mundo que les rodea, razón por la cual las actividades lúdicas son de gran utilidad a la hora de iniciar la etapa escolar dado que los discentes centran su atención en lo que verdaderamente los atrae como son los juegos y todo lo relacionado con la recreación, es decir la lúdica en todo su esplendor.

Se desarrollaron tres talleres lúdicos (Véase Anexo B) que, aplicados con los educandos, demuestran una mejora en la atención de los mismos a la hora de interactuar en el aula de clases del grado transición “A” de la institución educativa Isabel la Católica.

Esta propuesta pedagógica focaliza la lúdica dado que los estudiantes partícipes de la experiencia investigativa presentaban dificultades de atención en el aula de clases, parándose de sus puestos, no acatando orientaciones de la maestra y terminando actividades fuera del tiempo estipulado, entre otros factores que no le permitían estar concentrados en las actividades académicas desarrolladas.

Implementar estrategias lúdico - pedagógicas que coadyuven a mejorar el grado de atención de los estudiantes del nivel de Transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica

Las acciones que se implementaron en atención a la presente propuesta de intervención se ilustran en el siguiente cronograma y el desarrollo de las mismas se explicita en el diario de campo (Véase Anexo C) y se ilustra en un registro fotográfico (Véase Anexo D)

Tabla. Cronograma de Talleres

FECHA	10/11/2015	13/11/2015	18/11/2015
ACTIVIDAD			
TALLER SOBRE DINÁMICA DE ATENCIÓN			
TALLER LÚDICO CON PIEZAS DE MADERA			
JUEGO DE LOTERÍAS			

Fuente: Datos de Investigación

MANUELA TEODORA DAGUER MARTÍNEZ, licenciada en educación preescolar de la Universidad San Buenaventura y Especialista en Pedagogía del Folclor de la Universidad Santo Tomás.

Desde hace 35 años se desempeña como docente de preescolar en la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería departamento de Córdoba.

Estuvo vinculada durante 16 años a otras dos instituciones de carácter privado ejerciendo en el grado primero de básica primaria.

MARÍA EMILIA GONZÁLEZ OQUENDO, licenciada en ciencias de la educación (áreas biología y química). Docente de aula desde hace 36 años, labora actualmente en la Institución Educativa Antonio Nariño.

KETTI PRIMERA JIMÉNEZ, labora en la Institución Educativa Antonio Nariño sede Ciudad Montería en el nivel de preescolar grado transición.

Realizó estudios de Licenciatura en educación preescolar y promoción de la familia en la Universidad Santo Tomás, además de una especialización en didáctica del arte en la Universidad los libertadores.

Su experiencia laboral la ha desarrollado en el sector privado (10 años) y público. Vive en Montería, casada y madre de dos hijos; con muchos anhelos y confianza en Dios de continuar ejerciendo esta labor hasta cuando él lo permita.

Los beneficiarios con la presente propuesta de intervención fueron los niños y las niñas del grado transición “A” partícipes de la presente experiencia, quienes manifestaron al inicio de la experiencia investigativa, dificultades de atención en las actividades académicas.

Culminada la implementación de los talleres correspondientes a la presente propuesta de intervención, pudo concluirse que los niños y las niñas participantes de la experiencia mejoraron en cuanto a la atención prestada por ellos, lo que induce a pensar que el desempeño de estos educandos en el aula de clases va a estar revestido de un mejor rendimiento y más aún si se tiene en cuenta la recomendación de seguir practicando estas y otras actividades en sus hogares en compañía de sus padres o acudientes.

Capítulo 5.

Conclusiones

Con la realización del estudio investigativo “Mejorando lúdicamente la atención del grado de transición ‘A’ de la institución educativa Isabel la Católica” pudo llegarse a las siguientes conclusiones:

Los niños y niñas al participar en procesos de enseñanza - aprendizaje en los que se involucra la lúdica mejoran su atención a las actividades propuestas por la docente, a diferencia de las clases tradicionales donde más del cincuenta por ciento de ellos se paran frecuentemente de sus puestos de trabajo.

La mayor parte de los niños partícipes de la experiencia terminan sus actividades a tiempo y de igual forma siguen las orientaciones dadas por la maestra.

Los juegos que requieren la atención, son de la preferencia de la mayoría de los niños y las niñas, lo que invita a la implementación de actividades lúdicas (juegos) en el desarrollo de las actividades académicas que diariamente experimentan los educandos con miras a que la atención de los educandos se halle siempre centrada en las mencionadas actividades.

En síntesis, las actividades lúdicas representan una gran ayuda para mantener la atención de los niños y las niñas en etapa preescolar por cuanto son de su agrado y no distan de lo que ellos vienen realizando en esa etapa de la primera infancia en el rol con sus pares (amigos y familiares de su edad) donde predominan los juegos como medio de socialización e interacción con sus semejantes.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Akhutina, Tatiana V (2002). Diagnóstico y corrección de la escritura. *Revista Española de Neuropsicología*, 4, 2-3. Citada por: González, M. C., Solovieva, Y., Quintanar, R. L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. URL <http://www.redalyc.org/html/799/79930906008/>
- BALLESTEROS, S. (2002). *Psicología General. Un enfoque cognitivo para el siglo XXI*. Madrid: Editorial Universitas. URL http://www.academia.edu/22829892/Procesos_de_la_Atenci%C3%B3n
- BODROVA E. & LEONG, D. J. (2003). Learning and development of preschool children from the Vigotskyan perspective. En V. Ageyev, B. Gindis, A. Kozulin, S. Miller (Eds.). *Vigotsky's theory of education in cultural context* (pp. 156-176). New York: Cambridge University Press. Citado por González, M. C., Solovieva, Y., Quintanar, R. L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. URL <http://www.redalyc.org/html/799/79930906008/>
- BOITEL, Alexander., LÓPEZ Ermy., ALBA, Lenny., COMPRES Hypathia., MERCADO, Caroline. 2008. Pág. 22. URL <http://www.slideshare.net/guest42c88c/la-atencion-presentation>

BONILLA B, Carlos Bolívar. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. Universidad surcolombiana – usco. 1998. V Congreso Nacional de Recreación. Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE. 3 al 8 de noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia. URL <http://www.redrecreacion.org/documentos/congreso5/cbolivar.htm>

JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto. (1996). *La lúdica como experiencia cultural*. Colombia: Mesa Redonda, Magisterio. (Pág. 15)

LONDOÑO OCAMPO, León P. la atención: un proceso psicológico básico. *Pensando psicología* 2009; 5(8) : 91-100. URL http://www.imbiomed.com.mx/1/1/articulos.php?method=showDetail&id_articulo=72122&id_seccion=4327&id_ejemplar=7209&id_revista=274

MARTÍNEZ GONZÁLEZ, Lourdes del Carmen. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Universidad Autónoma de Guadalajara A. C. URL <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>. Citado marzo 14 de 2016

TALIZINA, Nina F. (2009). *La teoría de la actividad aplicada a la enseñanza*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Colección Neuropsicología, Educación y desarrollo. Pág. 48. Citado por González, M. C., Solovieva, Y., Quintanar, R. L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances*

en Psicología Latinoamericana, 32(2), 287-308. URL <http://www.redalyc.org/html/799/79930906008/>

ZAMBRANO, Armando. Pedagogía, educabilidad y formación de docentes. Nueva Biblioteca Pedagógica, Cali, 2001. Pág. 71 URL <http://ensenabilidad.blogspot.com.co/2009/05/pedagogia-ensenabilidad-educabilidad.html>

ANEXOS

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA ANEXO A: ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

INSTRUCTIVO: Escucha las preguntas de la encuesta y responde según lo que consideres

1. ¿Te paras constantemente del puesto?

SI _____ NO _____

2. ¿Terminas las actividades en el tiempo estipulado?

SI _____ NO _____

3. ¿Sigues las orientaciones dadas por la maestra?

SI _____ NO _____

4. ¿Te gustaría participar en juegos donde se requiere la atención?

SI _____ NO _____

5. ¿Obtienes buenas notas al finalizar cada una de tus actividades?

SI _____ NO _____



Gracias por tu colaboración

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
ANEXO B: TALLERES LÚDICOS (EL NIÑO QUE ATIENDE APRENDE)

TALLER LÚDICO 1

TALLER SOBRE DINÁMICA DE ATENCIÓN

LUGAR: Institución Educativa Isabel la Católica

FECHA: Noviembre 10 de 2.015

HORA: 8:00 A.M.

GRUPO: TRANSICIÓN A

OBJETIVO: Fijar la atención mediante la dinámica RITMO

ACTIVIDAD:

- Bienvenida a los niños y presentación del estudiante de la Universidad los Libertadores
- Presentación y charla del contenido que enmarca la dinámica
- Orientación de la dinámica
- Desarrollo de la dinámica: Nos sentamos organizados en forma circular y a ritmo de palmas con las manos y con las piernas entonamos: Ritmo, atención, diga un nombre de animal (teniendo en cuenta de no repetir nombres). De la misma forma se hace con frutas y nombres de personas.
- Alcanzada la participación de los niños en la dinámica, se prosigue a colocar ilustraciones de frutas

CONCLUSIONES:

- Los niños participaron activamente
- Los niños se integraron con facilidad a la dinámica
- Sostuvieron la atención durante la dinámica

COMPROMISOS:

Se fueron motivados a socializar la dinámica en familia y en su comunidad

TALLER LÚDICO 2

LUGAR: Institución Educativa Isabel la Católica

FECHA: Noviembre 13 de 2015

HORA: 7:00 A.M.

GRUPO: TRANSICIÓN A

OBJETIVO: Elaborar tangram con piezas de madera

ACTIVIDAD: Entregarle a los niños fichas de madera para que las manipulen, las lijén, las pinten y dejen secar.

- Se distribuyen fichas para que ellos libremente armen figuras
- Se les dan orientaciones y pistas para que ellos armen figuras (casas, barcos, carros, banderas, entre otras)
- Luego se les entregan hojas en blanco para que ellos dibujen la figura que armaron con las fichas

CONCLUSIONES:

- Los niños se mostraron motivados y atentos a participar y en la elaboración de figuras de tangram
- Los niños demostraron creatividad al dibujar y al aplicar colores

COMPROMISOS:

Invitar y dar a conocer a los padres, el taller desarrollado para motivarlos y que ellos en casa lo practiquen

TALLER LÚDICO 3

JUEGO DE LOTERÍAS

LUGAR: Institución Educativa Isabel la Católica

FECHA: Noviembre 18 de 2.015

HORA: 10:00 A.M.

GRUPO: TRANSICIÓN A

OBJETIVO: Centrar la atención de los niños mediante juegos de loterías de números y palabras normales

ACTIVIDAD:

- Presentación del material a los niños, escogidos para esta actividad
- Organizados por grupos de cuatro integrantes, los cuales deben estar atentos a escuchar si tienen la ficha o el número leído por el orientador (profesor)
- Luego se le asignará la oportunidad de liderar a un estudiante en cada grupo para que lo dirija
- Intercambio de cartones en las diferentes mesas

CONCLUSIONES:

- Los estudiantes disfrutaron y se obtuvo resultados positivos en el aprendizaje y participación

COMPROMISOS:

Dar a conocer el material de trabajo a los padres para que lo implementen en casa

ANEXO C: DIARIO DE CAMPO

DINÁMICA RITMO (noviembre 10 de 2.015)

Se les dio a conocer la dinámica de la ronda RITMO y las normas establecidas para el juego ya que éste tenía penitencias para los participantes desatentos.

Ya en la ejecución de la ronda se estipuló nombres de frutas y dos estudiantes no acertaron al repetir frutas ya mencionadas. Fue éste el suceso que los hizo pagar penitencia (saltar como sapos), la cual les causó risa y alegría.

Se hizo también con nombres de personas y animales, tanto así que en los días sucesivos se observaban repitiéndolos durante los descansos.

DINÁMICA CON TANGRAM (noviembre 13 de 2.015)

Al iniciar les llamó mucho la atención el material, sobre todo al momento de pintar las fichas; teniendo en cuenta el color seleccionado para cada una de ellas. Lo hicieron nombrando

los colores utilizados. Una vez secado el material se les dio un espacio para manipularlo y trabajaron libremente las figuras deseadas con las fichas.

Al final se les dieron modelos de tangram, haciendo una explicación sencilla acerca de las figuras que lograron armar y las que podían armar

JUEGOS DE LOTERÍAS (noviembre 18 de 2.015)

La participación de los niños fue puntual, dinámica. Todos querían hacer el papel de líderes en el juego de loterías. El taller se extendió más del tiempo estipulado (De una hora prevista a una hora y media de tiempo real) por el interés que ellos mostraron.

ANEXO D: REGISTRO FOTOGRÁFICO

Fotografía 1: ORIENTACIÓN DE LA DINÁMICA DE ATENCIÓN



Fuente: De los autores

Fotografía 2: DESARROLLO DE LA DINÁMICA DE ATENCIÓN



Fuente: De los autores

Fotografía 3: ELABORACIÓN DE TANGRAM CON PIEZAS DE MADERA



Fuente: De los autores

Fotografía 4: REALIZACIÓN DE DIBUJOS DE LAS FIGURAS HECHAS CON LAS PIEZAS DE MADERA



Fuente: De los autores

Fotografía 5: JUEGO DE LOTERÍAS CON NÚMEROS



Fuente: De los autores

Fotografía 6: JUEGO DE LOTERÍAS CON FIGURAS



Fuente: De los autores