

**Juegos de mesa para el fortalecimiento de la atención y concentración en lo niños y niñas  
del grado primero de la sede educativa Semilleros de Paz en el municipio de Saravena  
Arauca**

Andrea Natalia Vega Hernández

Trabajo para optar al título de Licenciando en Pedagogía Infantil

Director:

Héctor Miguel Colmenares Ballesteros

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educacion - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Saravena Arauca

2022

## **Resumen**

La atención y concentración se puede decir que son los factores más importante dentro del proceso de adquisición de conocimiento o formación académica, depende de su calidad que al finalizar cada actividad o propuesta pedagógica se logre un resultado positivo, es por ello que a razón del problema de atención y concentración identificado en los niños y niñas del grado primero en la sede educativa semilleros de paz, se diseñó e implementó una secuencia didáctica conformada por actividades lúdico-pedagógicas basadas en los juegos de mesa como herramienta didáctica para el fortalecimiento y la mejora significativa del problema de atención y concentración identificado.

**Palabras claves:** Estrategia, Juegos de mesa, Atención, Concentración.

### **Abstract**

Attention and concentration can be said to be the most important factors in the process of acquiring knowledge or academic training, it depends on their quality that at the end of each activity or pedagogical proposal a positive result is achieved, which is why, due to the problem of attention and concentration identified in first grade boys and girls at the Semilleros de Paz educational center, a didactic sequence made up of playful-pedagogical activities based on board games was designed and implemented as a didactic tool for strengthening and significant improvement of the attention and concentration problem identified.

**Keywords:** Strategy, Board games, Attention, Concentration.

## Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	9
Marco de referencia planeación didáctica	12
Planeación didáctica	15
Enfoque didáctico	24
Implementación	27
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	33
Conclusiones	36
Referencias	37
Anexos	40

## Introducción

Tonucci (1999), señala que “la investigación es el eje principal para el desarrollo de proyectos y la solución de problemas previamente identificados”. En este caso el problema identificado en la Sede Educativa Semilleros de Paz es la falta de atención y concentración en el desarrollo de las actividades académicas en los niños y niñas del grado primero, por tal motivo se ha decidido realizar una investigación participante que le permita al Docente conocer y adentrarse en el contexto escolar, familiar y socio-cultural de los educandos para poder implementar métodos y herramientas que permitan dar solución a la problemática.

Cabe resaltar que la investigación debe despertar la curiosidad, la reflexión, el cuestionamiento y la duda, principios fundamentales de toda investigación, esto se da en relación a que se debe dar una respuesta argumentada, crítica y reflexiva a la pregunta previamente planteada; ¿Cómo por medio de los juegos de mesa, fortalecer la atención y concentración en los niños y niñas del grado primero de la Sede Educativa Semilleros de Paz en el Municipio de Saravena Arauca?

A través de este proyecto investigativo, el Docente busca por medio del uso de herramientas lúdico-pedagógicas enfocadas en los Juegos de mesa, generar espacios de fortalecimiento para la concentración en donde el alumno adquiera habilidades que mejoren su desarrollo integral cognitivo y adquiera experiencias significativas que hagan más ameno e interesante el proceso de enseñanza aprendizaje Docente-Alumno.

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

Esta propuesta se desarrolló en el municipio de Saravena, departamento de Arauca, en la Sede educativa Semilleros de Paz, abordando el grado primero conformado en su mayoría por niños y niñas provenientes de familias migrantes del vecino país de Venezuela, en edades promedio de 6 y 7 años.

En relación al desarrollo integral de estos niños por medio de la observación participante se ha podido identificar que a consecuencia de la pandemia del covid-19 vivida desde el año 2020, se ha visto afectado el buen desarrollo cognitivo, social y físico de los menores, pues debieron adquirir sus conocimientos correspondientes a su año escolar de transición, por medio de guías didácticas diseñadas para ser resueltas desde casa y no tuvieron la oportunidad de relacionarse e interactuar físicamente con sus compañeros y Docentes, lo cual ha generado vacíos en su formación académica. Se ha identificado que la mayoría de niños poseen falencias en las áreas académicas y demuestran desinterés en el desarrollo de las actividades y dificultad para atender las orientaciones y concentrarse.

Alrededor de las diversas investigaciones realizadas, se muestra la gran importancia de la atención y concentración dentro del desarrollo cognitivo integral del ser humano, es por tal motivo que este proyecto de investigación va enfocado en su fortalecimiento a través de los juegos de mesa.

Cabe resaltar que este grado está conformado por familias de medianos y bajos recursos económicos, con alta población migrante del vecino país de Venezuela y familias monoparentales, estas familias deben salir a laborar desde bien temprano, y no tienen el tiempo suficiente para dedicarle a sus hijos y acompañarlos en su proceso de aprendizaje, son papas que tal vez no cuentan con conocimientos en temas de pedagogía, no conocen de la herramientas o

métodos didácticos que permiten generar interés y atención de parte de los niños para el desarrollo de sus actividades.

Se aspira que, para mejorar esta problemática, sea por medio de los juegos de mesa como estrategia lúdico-pedagógica en donde sirva como instrumento para la mejora de la atención y concentración en los educandos, teniendo en cuenta que los juegos son agradables y de interés para los niños, al igual se debe elegir muy bien el juego que vamos a desarrollar para generar un mejor impacto, debemos identificar cuáles son los que más se ajustan a la necesidad identificada y son de interés para los niños, para que de esta manera el tipo de actividades que se vayan a desarrollar no sean tal vez aburridas, si no que por el contrario logremos captar la atención de los niños durante toda la actividad y explotemos al máximo su potencial cognitivo.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo por medio de los juegos de mesa fortalece la atención y concentración en los niños y niñas de la Sede Educativa Semilleros de Paz en el municipio de Saravena Arauca?



### **Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica**

En cuanto a la investigación sobre la propia practica es muy importante tener en cuenta lo mencionado por:

Pérez Abril, M. (2003) señala que “la investigación sobre la propia práctica se fundamenta en retomar como principio la práctica pedagógica de quienes hacen la investigación e implica una decisión explícita de compromiso con la transformación de la realidad existente, hecho que la diferencia de las investigaciones del primer tipo, en las cuales ésta no es la decisión subordinante”.

Teniendo en cuenta lo anterior mencionado este tipo de investigación se realiza desde la educación, en donde tanto el investigador como el sujeto investigado se relacionan e interconectan saberes e ideas que permiten generar un beneficio colectivo que brinde solución a la problemática identificada y teniendo en cuenta que para toda investigación es necesario identificar un problema en el contexto observado, se ha planteado la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo por medio de los juegos de mesa, fortalecer la atención y concentración en los niños y niñas del grado primero en la Sede Educativa Semilleros de Paz en el municipio de Saravena Arauca?, esta pregunta de investigación permite que el agente investigador a través de la practica pedagógica constituya una investigación profunda que le permita adentrarse e involucrase en el contexto de la situación problema para poder identificar su causa e inducir una posible solución a la misma.

Una de las características de la investigación sobre la misma practica es la de carácter político, que, según lo mencionado por:

Pérez Abril, M. (2003) “este tipo de investigación asume un criterio histórico e interpretativo, lo que genera tomar posición sobre aspectos como los dispositivos de distribución del poder y la circulación de los significados”.

Lo anterior mencionado refiere a que dentro de la propuesta pedagógica que pretendemos llevar a cabo implementaremos normas y directrices establecida por los entes gubernamentales, sociales y educativos que permitan dar profundización al tema y brinden herramientas para lograr abordar de forma correcta y acorde a sus necesidades la situación problema. Esta investigación radica su perspectiva crítica en demostrar que el contexto socioeconómico, cultural y familiar pueden influir negativa o positivamente en el proceso del desarrollo integral, la atención y la concentración en las actividades académicas de los educando, por ende el sujeto investigador debe buscar una cohesión entre la teoría y la práctica para realizar una justificación técnica que involucre los interés del ente investigado para asegurar sus bienestar colectivo e individual, creando así aprendizajes significativos que permitan abordar la problemática sin vulnerar ningunos de los derechos del educando.

Como herramienta de seguimiento y control para esta propuesta pedagogía se implementará el diario de campo, el cual es un recurso metodológico en el que se reflejan inquietudes tanto del docente como del estudiante y se relaciona la organización teórica practica del tema. El diario de campo se considera una herramienta muy útil para los docentes, no solo para escribir los relatos anecdótico de lo sucedido en el aula de clases, sino también como elemento de investigación, por lo tanto, debe estructurase en hechos y métodos estructurados que propicien a experiencias significativas tanto para los docentes como para los estudiantes.

En conclusión, esta propuesta pedagógica pretende por medio del juego fortalecer y estimular las habilidades cognitivas, comunicativas y socio-afectivas de los educandos

instándolos a ser autónomos, responsables, libres y capaces de sobre llevar cualquier situación de la vida, teniendo en cuenta lo mencionado: según el documento N° 22 del ministerio de educación nacional llamado el juego en la educación inicial menciona que, el juego es un lenguaje natural, porque es en estos momentos cuándo los niños y niñas más expresan sus intenciones, sentimientos, deseos y emociones entre sí.

Para Moyles (1990) “el juego es un medio de aprendizaje, en donde se puede observar la creatividad, solución de problemas, habilidades sociales que ayudaran a construir experiencias únicas en el aprendizaje de los estudiantes”.

Miller (2013), menciona que “el juego aporta múltiples beneficios para de aprendizaje, dice que cuando el ser humano juega desarrolla habilidades como la confianza, la creatividad, fortalece relaciones, se capacita pacientemente, llega a ser más flexible y sensible ante las situaciones que puedan pasar en la vida. Ganen o pierdan en el desarrollo del juego, siempre se va aprender algo de las cosas que salieron mal”.

### **Marco de referencia planeación didáctica**

La enseñanza basada en competencias es un enfoque sistemático del conocer y del desarrollo de capacidades; se establece desde funcionalidades y labores exactas. Se explica como un resultado de lo cual el estudiante está preparado a realizar o generar al finalizar una fase. El autor colombiano; de Jesus Tobon Tobon (2010), estima que “alguien es competente una vez que puede integrarse en una labor con los otros; o sea, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal, cultural y socio-laboral”.

A través de esta propuesta pedagógica se pretende incentivar el aprendizaje por competencias haciendo uso de conceptos y fundamentos plasmados en teorías sustentadas y argumentadas como las que están estipuladas en algunos apartados de los derechos básicos de aprendizaje y los estándares básicos de aprendizaje establecidos por el ministerio de educación nacional y aplicables a esta población del grado primero en la Sede Educativa Semilleros de Paz. Teniendo en cuenta que según

De Jesus Tobon Tobón (2010) señala que “las competencias han sido creadas como un modelo pedagógico de formación que permite en los educandos la posibilidad de desarrollar y potencializar habilidades que le permitan identificar y solucionar las diferentes situaciones negativa o positivas que se le presentan en el transcurrir de su formación académica y vida personal; implementar como solución a los problemas educativos las competencias puede generar mejoras en el proceso de formación pues estas son un medio de direccionamiento que siendo aplicadas correctamente permitirán que tanto el docente como el educando generen aprendizajes significativos que aporten positivamente a su formación integral como ser humano”.

Para Tobón, el saber, saber hacer y el saber ser; hacen parte fundamental del enfoque socio-formativo porque permiten utilizar las competencias como proceso integral frente a

ocupaciones e inconvenientes de la vida personal y de la sociedad, el entorno laboral, la ciencia, las empresas, el arte y la recreación, aportando a la obra y transformación de la verdad para lo que se describe el razonamiento ser, saber hacer y saber ser; que vendría siendo específicamente aspectos muy importantes dentro de este proyecto pedagógico pues son los que permiten la autoevaluación, el trabajo cooperativo, la interpretación y argumentación de la situación problema identificada y por último la implementación de métodos y estrategias que permitan darle solución a la pregunta problema planteada teniendo presente los desafíos específicos de la población dándole una posible solución con idoneidad y compromiso ético, teniendo en cuenta que solo hay dos tipos de competencias, las básicas y las genéricas o específicas; siendo las básicas las enfocadas en el aprendizaje del individuo como aprender a pensar, aprender a aprender, aprendizaje autosuficiente, aprendizaje auto dirigido y educación para la comprensión; y la segunda enfocada en la eficiencia y la efectividad en relación a las metas establecidas dentro del entorno; se implementarán las siguientes competencias docente: trabajo colaborativo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, producción de materiales y administración de la calidad del aprendizaje; cabe resaltar que las competencias no dependen únicamente de los docentes ni de los estudiantes, este es un proceso intersistémico de ambos compuesta por desarrollo, aprendizaje y construcción siendo todas estas un colectivo que conllevan a aprendizajes enriquecedores y significativos basados en las competencias.

De esta forma se pretende a través de los juegos de mesa fortalecer la atención y concentración en los estudiantes del grado primero, teniendo como referente lo mencionado por:

Coma et al., (2008), menciona que “el juego se considera una de las actividades más agradables conocidas hasta la fecha y es una forma de entretenimiento más que de trabajo. Como se ha señalado anteriormente, se juega desde tiempos inmemoriales, sin embargo, los juegos en el

aula tienen connotaciones de trabajo que requieren mucho esfuerzo tiempo, atención y expectativas, que son muy importantes para el desarrollo integral del ser humano”.

Unesco (1980) menciona que “los juegos son un excelente medio para comprender los valores socioculturales, que se representan simbólicamente: en las reglas del juego y utilizando patrones tradicionales.” (p.17

Castillo et al., (2018), menciona que “los juegos de mesa se pueden aplicar dentro y fuera del aula de clase y son de gran utilidad para lograr un buen nivel cognitivo en los educandos, fortaleciendo su concentración y generando espacios de aprendizaje atractivos y divertidos”.

Beltrán-Pellicer (2021), dice que “los juegos de mesa se caracterizan por una dinámica y unos materiales a la que se pueden incorporar los niños desde los tres años de edad, en su primera fase, aprenden a jugar por turnos, aprenden que en ocasiones se gana y en ocasiones se pierde, aspectos muy importantes para dentro de su desarrollo como persona, además son un recurso que se puede trabajar en el aula de clases o en el hogar con la familia”.

## **Planeación didáctica**

**Juego para divertirme y me concentro para aprender.**

**Población:** Niños y niñas del grado primero de la Sede Educativa Semilleros de Paz, en edades promedio de 6 y 7 años.

**Asignatura:** Matemáticas, ética y lenguaje. **Docente:** Andrea Natalia Vega Hernández

**Número de sesiones:** Una sesión por actividad en el grado primero.

**Inicia:** 9:00am **Termina:** 12:00m

**Actividad N° 1.**

### **Rompecabezas animados.**

Esta actividad permite desarrollar en el niño agilidad para pensar y concentración, además de que fomenta el trabajo en equipo y la comunicación asertiva, aspectos fundamentales para el desarrollo de la presente SC.

### **Competencias:**

El educando interpretará con claridad y exactitud, formas, datos, argumentos e informaciones.

El estudiante fortalecerá la concentración y mejorará su agilidad mental.

El estudiante Manifestará correctamente emociones, ideas y pensamientos.

### **Aprendizajes esperados.**

Por medio del desarrollo de esta actividad se pretende principalmente generar un impacto positivo que logre captar la atención y concentración de los educandos, teniendo en cuenta los siguientes aspectos.

Los estudiantes expresaran sus ideas con claridad.

Los estudiantes organizarán fichas de acuerdo con sus características, semejanzas y diferencias y explicarán porque lo hace.

Los estudiantes reconocerán la importancia del respeto, el compañerismo y la paciencia dentro del trabajo en equipo.

#### **Momento de inicio - Saberes previos**

Se inicia la actividad realizando una breve presentación tanto de la docente como de los estudiantes, posterior a ello se les preguntara, ¿Qué entiende por rompecabezas?, teniendo en cuenta sus respuestas se les explicara el verdadero significado y su importancia para el desarrollo de la atención y la concentración. Luego se les compartirá algunas de las técnicas para poder armar un rompecabezas correctamente y con facilidad, también se les explicará las normas para el desarrollo de la actividad.

#### **Momento de desarrollo de la actividad - Gestión del conocimiento**

Se les orientara a los niños que realicen grupos de a 4 estudiantes y a cada grupo se le facilitara un rompecabezas de figuras animadas, en donde a través del trabajo colaborativo deberán armarlo correctamente.

Está actividad la desarrollaran con música tranquila y relajante de fondo.

#### **Momento de cierre – Socialización**



Para finalizar la actividad, se tendrá en cuenta el grupo que primero allá terminado y se le entregará un premio, posterior a esto a través de un conversatorio se socializará los obstáculos encontrados y los aprendizajes alcanzados en el desarrollo de esta actividad.

### **Estrategia de evaluación.**

Se implementará como estrategia de evaluación el debate para aclarar dudas y recibir sugerencias.

Se implementará como estrategia de evaluación el juego, para identificar las fortalezas y falencias existentes.

El momento final se evaluará mediante un debate de socialización sobre experiencia realizada, todo esto quedará consignado en un diario de campo.

### **Recursos didácticos.**

Recurso humano, 6 rompecabezas, sonido, galletas para el premio.

### **Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:**

En este proceso se espera que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas, que mejoren su atención y concentración en el desarrollo de las actividades académicas. Se tomarán evidencia fotográfica en donde se constate el desarrollo de la actividad, además de que se tomara nota en un diario de campo de todo lo sucedido, obstáculos encontrados y logros alcanzados.

### **Actividad N° 2.**

#### **Dominó**

Esta actividad se relaciona con las demás actividades plasmadas en esta SD, porque al jugar dominó se fortalece la concentración y la memoria al seguir la secuencia de las fichas que van colocando los contrincantes.

### **Competencias:**

El educando comprenderá y manifestará un argumento matemático.

El estudiante establecerá procesos de desarrollo de la atención y razonamiento.

El estudiante adquirirá capacidad para expresar los resultados obtenidos en el trabajo realizado.

### **Aprendizajes esperados.**

A través del desarrollo de esta actividad se espera principalmente que los educandos mejoren su capacidad de atención y concentración, aunque además de esto se fortalecerá el trabajo en equipo, el control de las emociones, la lógica, la paciencia, y las habilidades psicomotoras, entre otros aspectos importantes para el desarrollo integral del infante.

Los estudiantes desarrollaran habilidades lógicas.

Los estudiantes expresaran libremente sus emociones y sentimientos.

Los estudiantes resolverán pequeños problemas lógico-matemáticos.

Los estudiantes fortalecerán sus habilidades sociales y de trabajo en equipo.

### **Momento de inicio - Saberes previos**

Como momento inicial en el desarrollo de esta actividad se realizará una explicación profunda de cómo se juega domino, se les permitirá a los niños que manipulen las fichas para que las conozcan y hagan preguntas de lo que no comprendan.

### **Momento de desarrollo de la actividad - Gestión del conocimiento**

En este momento se les orientara a los educandos que formen grupos de tres niños, posterior a esto se le entregara a cada grupo las fichas que conforman el dominó y se les procederá a dar la orientación para que jueguen, teniendo en cuenta las condiciones mencionadas previamente.

Durante el desarrollo de la actividad se enriquecerá el ambiente con música infantil suave y armoniosa.

### **Momento de cierre – Socialización**

Como cierre de la actividad, se socializará la experiencia adquirida, se premiará a los ganadores de cada grupo y se le facilitara a cada alumno una fotocopia donde están las fichas que conforman el dominó para que las recorte y las lleve a casa para jugar en familia o con sus amigos.

### **Estrategia de evaluación.**

Se implementará como estrategia de evaluación el debate para aclarar dudas y recibir sugerencias.

Se implementará como estrategia de evaluación el juego, para identificar las fortalezas y falencias existentes.

El momento final se evaluará mediante un debate de socialización sobre experiencia realizada, todo esto quedará consignado en un diario de campo.

### **Recursos didácticos.**

Impresiones de las fichas de dominó, fotocopias en donde se describa como se juega dominó, sonido, galletas para la premiación.

### **Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:**

En esta actividad se espera que los estudiantes potencien habilidades sociales, comunicativas y cognitivas, que mejoren su atención y concentración en el aula de clases. Se tomarán evidencia fotográfica en donde se constate el desarrollo de la actividad, además de que se tomara nota en un diario de campo de todo lo sucedido, obstáculos encontrados y logros alcanzados.

### **Actividad N° 3.**

#### **Memorias**

Este juego se relaciona con el desarrollo de esta SD, porque fomenta en el niño la atención y concentración para poder ubicar parejas de fichas iguales.

#### **Competencias:**

El estudiante describirá la ubicación, desplazamiento y referencia de objetos mediante nociones de paralelismo, vertical, horizontal y perpendicular en la solución de situaciones problema.

El estudiante expresará sus ideas, teniendo en cuenta las características de la situación comunicativa. (contextos, intenciones e interlocutores).

El estudiante fortalecerá su autonomía, responsabilidad, respeto hacia los demás, creatividad, atención y concentración.

### **Aprendizajes esperados.**

A través de esta actividad se espera que los educandos potencien su atención y concentración, desarrollen actitudes creativas y de agilidad mental, mejore su capacidad de aprehensión de los temas y ejerciten el cerebro de forma saludable.

Los estudiantes identificarán características específicas que diferencian un objeto de otro y lo relacionarán con su entorno teniendo en cuenta su utilidad.

Los estudiantes compartirán su pensamiento, sentimientos y emociones con seguridad y entusiasmo.

Los estudiantes manifestarán su atención, autonomía y creatividad.

### **Momento de inicio - Saberes previos**

Para iniciar esta actividad se realizará una actividad de pausa activa (estiramiento), se les pedirá que se levanten del puesto y se les dará diferentes órdenes: (manos arriba, abajo, a los lados, acurrucados, media vuelta...) y luego se sentarán y se les orientará las reglas y los pasos para el desarrollo de la actividad.

### **Momento de desarrollo de la actividad - Gestión del conocimiento**

Se les indicará a las estudiantes que hagan grupos de 3 y posterior a ello se les entregará el paquete de fichas, en donde ellos deben voltearlas para luego por turnos ir destapando de a dos fichas ubicando las parejas, el que no logre ubicar correctamente la pareja, debe voltear la ficha y

cederle el turno al siguiente compañero, así hasta lograr destapar todas las fichas y ubicar correctamente cada pareja.

El aula se acondicionará con sonido para hacer más amena la experiencia.

### **Momento de cierre – Socialización**

Para finalizar la actividad se realizará un conversatorio en relación la experiencia obtenida en el desarrollo de esta actividad.

### **Estrategia de evaluación.**

Este momento se evaluará a través de la observación, se tendrá en cuenta la participación y concentración en el desarrollo de la actividad.

Se implementará como estrategia de evaluación el juego, para identificar las fortalezas y falencias existentes.

El momento final se evaluará mediante un debate de socialización sobre experiencia realizada, todo esto quedará consignado en un diario de campo.

### **Recursos didácticos.**

Recurso humano, fichas del juego memoria, bobones para compartir entre todos.

### **Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:**

Se espera que los educandos además de recrearse, jugar y divertirse, fortalezcan sus habilidades atencionales y de concentración para así hacer más ameno y significativo su aprendizaje. Se tomarán fotografías que evidencien el desarrollo de la actividad y se recolectarán

los datos y aspectos presentados en el desarrollo de la actividad en un diario de campo para posterior análisis.

### **Enfoque didáctico**

Boggino, (2004) menciona que “la pedagogía actual ha planteado dejar atrás la educación tradicional en donde el alumno solo era receptor de información y conocimiento para ser cambiada a un modelo pedagógico en donde tanto el alumno como el docente interconecten y relacionen saberes que les permita crear un colectivo de conocimiento que afiance sus inquietudes y falencia y permita abordar las necesidades existentes con el objetivo de crear aprendizajes significativos que propicien espacios de enriquecimiento intelectual”.

Es así como en los últimos años se ha comprobado que el juego es la estrategia más efectiva y eficaz para fomentar el aprendizaje y captar la atención en el proceso enseñanza-aprendizaje de la educación infantil. Teniendo en cuenta el problema de atención y concentración previamente identificado se ha diseñado una secuencia didáctica compuestas por una serie de actividades basadas en los juegos de mesa como herramienta para trabajar y fortalecer las falencias atencionales en los niños del grado primero de la Sede Educativa Semilleros de paz, teniendo en cuenta lo mencionado por:

González, M. C. P. (2011). “los juegos de mesa son una muy buena herramienta educativa para los procesos pedagógicos porque a través del ejercicio mental que requieren, el trabajo colaborativo y la capacidad atencional que ameritan permiten que los educandos estimulen y fortalezcan sus habilidades con el objetivo de lograr resultados positivos en el desarrollo de las actividades académicas”.

Por lo tanto, dadas las circunstancias se realizó un diagnóstico como ficha de caracterización y se procedió a realizar una búsqueda de actividades basadas en juegos de mesa que permitieran trabajar en el mejoramiento de la atención y concentración, teniendo en cuenta que todos los niños aprenden de forma diferente y en tiempos diferentes, así como lo menciona:



Manuel (2018) “se entiende por estilos de aprendizaje las distintas maneras en la que los educandos pueden aprender o que herramientas o estrategias necesita para mejorar su proceso de aprendizaje cognitivo, socio-afectivo y fisiológico”. Por tal motivo las actividades elegidas son: los rompecabezas, los juegos de memoria y el domino, porque son juegos tradicionales que requieren de mucha atención y concentración para su desarrollo además de que a su vez fortalecen el trabajo en equipo, la paciencia, el respeto, la responsabilidad, la empatía y el compañerismo, aspectos muy importantes para el desarrollo integral del infante.

Para el abordaje de este proyecto se diseñó una secuencia didáctica teniendo en cuenta la situación problema previamente identificada, se buscaron las competencias que respaldaran esta propuesta pedagógica según lo estipulado por el ministerio de educación nacional, con el propósito de que a través de los juegos de mesa fortalecer las falencias de concentración y atención identificadas, teniendo en cuenta lo mencionado por:

Jean Piaget (1956) señala que “el juego es fundamental para el niño, pues a través de él se desarrollan habilidades cognitivas, comunicativa y socio-afectivas que permiten que el niño afiance su autonomía, seguridad y creatividad dentro de su proceso de aprendizaje lo cual hace del juego una herramienta muy útil y apropiada para generar aprendizajes significativos”.

A lo largo de este proceso se ha podido constatar que el diseño de una secuencia didáctica para el desarrollo de un tema en específico o proyecto de acción pedagógica es fundamental para lograr un impacto positivo en cuanto a la situación o problema identificado, pues en su organización se busca atender cada uno de los aspectos a mejorar basándose en los componentes curriculares y competencias establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, los cuales brindan el fundamento necesario para orientar el conocimiento dentro de un

aula de clases y permitir que los educandos exploren y desarrollen sus habilidades a mayor escala para desarrollarse integralmente como personas.

Teniendo en cuenta lo anterior mencionado se puede decir que los proyectos de acción pedagógica y en si las planeaciones didácticas son fundamentales para lograr desarrollar actividades enriquecedoras y de gran impacto a los educandos, como docente siguiere implementando esta herramienta que a mi parecer ofrece grandes beneficios para el docente y para el estudiante pues permite que estos se relaciones y creen aprendizajes colectivos que enriquecerán el intelecto de ambos y fomentara habilidades y competencias para desenvolverse como persona en cualquier momento o situación de la vida.

## **Implementación**

### **Actividad N° 1: Rompecabezas.**

Esta actividad fue diseñada con el objetivo de abordar la problemática de atención y concentración identificada en los educandos del grado primero de la Sede educativa Semilleros de Paz y estuvo compuesta por tres momentos (momento inicial, desarrollo y momento final).

Para el desarrollo se organizó el aula de clases de tal modo que quedara el espacio suficiente para en el piso poder organizar los grupos y proceder a desarrollar la actividad, se utilizaron rompecabezas llamativos e interesantes a la vista de los niños, con figuras animadas como la princesa Sofía, Barbie, Mario y Tom Herosdash; el tiempo estimado para esta actividad fue de dos horas el cual fue suficiente para su desarrollo. Como estrategia de evaluación se utilizó la observación pues el aspecto a mejorar es la concentración y a través de la observación se pudo evidenciar el nivel y tiempo de atención y concentración de cada alumno.

#### **Momento inicial**

Para iniciar la actividad se realizó una breve presentación tanto de la docente como de los estudiantes, posterior a ello se les pregunto, ¿Qué entendían por rompecabezas?, a lo que ellos respondieron que eran juegos de princesas, armar figuras, unir fichas, jugar con sus compañeros, hacer juguetes. Posterior a esto se les explico que los rompecabezas son juegos de mesa tradicionales que requieren concentración y atención para su desarrollo además de que se fortalece el trabajo en equipo e inteligencia emocional, además que se les oriento algunas técnicas para armarlo de una forma más fácil como, por ejemplo: teniendo en cuenta las figuras del bordo y las esquinas.

#### **Desarrollo.**

Se les oriento a los niños que realizarán grupos de a 4 estudiantes y a cada grupo se le facilito un rompecabezas de figuras animadas, en donde a través del trabajo colaborativo lo armaron. Durante el desarrollo de esta sesión se evidencio que a algunos niños se les dificulta el trabajo colaborativo, además que mencionaban palabras como (profe, tengo que pensar mucho, profe quiero lograrlo, pero siento que no puedo, nos hace faltan muchas fichas...), pero a medida que lograban ir armándolo mostraban más interés y entusiasmo por lograr armarlo correctamente, luego de un tiempo cada grupo fue logrando su desarrollo correcto.

### **Momento de cierre.**

Para finalizar la actividad, a través de un conversatorio se socializo los obstáculos encontrados y los aprendizajes alcanzados en el desarrollo de esta actividad. Los niños mencionaban que les había gustado mucho la actividad, pero que tuvieron que pensar mucho que habían fichas que no les cuadraban rápido, que algunos compañeritos no colaboraron, pero en conclusión mencionaron que si les gustaría repetir la actividad y jugar de nuevo con los rompecabezas.

A manera de reflexión sobre el desarrollo de esta actividad se puede decir que, si se cumplió con los resultados esperados pues se identificó el logro de competencias como: interpretar con claridad y exactitud, formas, datos, argumentos e informaciones, fortalecerla concentración y mejorará su agilidad mental y manifestar correctamente emociones, ideas y pensamientos. Como resultado de la evaluación se obtuvo que los niños lograron culminar la actividad y fortalecieron sus tiempos y niveles de concentración. Como docente comprendí que el material didáctico es fundamental para generar aprendizajes significativos en los educandos pues se estimula su creatividad y mejora su atención e interés en el desarrollo de las mismas.

## **Actividad N° 2: Dominó**

Esta experiencia se implementó con el objetivo de mejorar el problema de atención y concentración identificada en los educandos del grado primero de la Sede educativa Semilleros de Paz y estuvo compuesta por tres momentos (momento inicial, desarrollo y momento final).

Para el desarrollo se organizó el aula de clases de tal modo que quedara el espacio suficiente para en el piso poder organizar los grupos y proceder a desarrollar la actividad, se utilizaron fichas de dominó animadas con animales del mar; el tiempo estimado para esta actividad fue de dos horas el cual fue suficiente para su desarrollo. Como estrategia de evaluación se utilizó la observación pues el aspecto a mejorar es la concentración y a través de la observación se pudo evidenciar el nivel y tiempo de atención y concentración de cada alumno.

### **Momento inicial**

Para iniciar la actividad se realizó una inducción y orientación de cómo se juega el domino, además de que se preguntó a los menores sobre sus conocimientos previos en relación a este juego, a lo que ellos respondieron que lo han visto jugar a la mama, el papa, los abuelos o los amigos. Se les facilitó a cada niño una tabla de fichas para que se familiarizaran con ellas y comprendieran la forma y secuencia que se debe tener en cuenta para el desarrollo de esta actividad. Surgieron muchas dudas, pero en el desarrollo se aclararon y lograron jugar.

### **Desarrollo**

Se les orientó a los niños que realizarán grupos de a 3 estudiantes y a cada grupo se le facilitó 28 fichas que son las que conforman el juego de dominó, en donde a través del trabajo colaborativo debían jugar y seguir la secuencia. Durante el desarrollo de esta sesión se evidenció una mejora en el trabajo colaborativo. Al iniciar el desarrollo fue un poco difícil que

comprendieran la dinámica del juego, pero tuve la disposición de pasar por cada grupo y explicarles hasta que lograron comprender como debían desarrollar la actividad y posterior a ello jugaron solos.

### **Momento de cierre.**

Para finalizar la actividad, se socializo la experiencia, a lo que ellos mencionaron que les gustó mucho pero que es un poco difícil cuadrar las fichas porque debían ver que tuviera secuencia de animalitos, pero en conclusión mencionaron que, si les gustaría repetir la actividad y jugar de nuevo al dominio con sus amiguitos, además se les entrego una fotocopia con las 28 fichas para que en casa las recortaran y jugaran con sus familias y amigos.

A manera de reflexión sobre el desarrollo de esta actividad se puede decir que, si se cumplió con los resultados esperados pues se identificó el logro de competencias como: manifestará un argumento matemático, establecer procesos de desarrollo de la atención y razonamiento, adquirirá capacidad para expresar los resultados obtenidos en el trabajo realizado. Como resultado de la evaluación se obtuvo que los niños lograron culminar la actividad y fortalecieron sus tiempos y niveles de concentración. Como docente comprendí que el material didáctico es fundamental para generar aprendizajes significativos en los educandos pues se estimula su creatividad y mejora su atención e interés en el desarrollo de las mismas, además el juego del domino permite fortalecer las habilidades lógico matemáticas.

### **Actividad N° 3: memorias**

Esta experiencia se implementó con el objetivo de mejorar el problema de atención y concentración identificada en los educandos del grado primero de la Sede educativa Semilleros de Paz y estuvo compuesta por tres momentos (momento inicial, desarrollo y momento final).

Para el desarrollo se organizó el aula de clases de tal modo que quedara el espacio suficiente para en el piso poder organizar los grupos y proceder a desarrollar la actividad, se utilizaron fichas del juego de memorias con animales animados; el tiempo estimado para esta actividad fue de dos horas el cual fue suficiente para su desarrollo. Como estrategia de evaluación se utilizó la observación pues el aspecto a mejorar es la concentración y a través de la observación se pudo evidenciar el nivel y tiempo de atención y concentración de cada alumno.

### **Momento inicial**

Para iniciar la actividad se realizó una pausa activa de estiramiento físico y se orientaron las directrices y reglas de cómo se juega memorias. Se les facilitó a cada grupo un paquete con las fichas para que se familiarizaran con ellas y comprendieran la forma y secuencia que se debe tener en cuenta para el desarrollo de esta actividad.

### **Desarrollo**

Se les oriento a los niños que realizarán grupos de a 3 estudiantes y a cada grupo se le facilitó las 8 parejas de fichas que conforman el juego, en donde a través del trabajo colaborativo debían jugar y seguir la secuencia. Durante el desarrollo de esta sesión se evidencio una mejora en el trabajo colaborativo.

### **Momento de cierre.**

Para finalizar la actividad, se socializo la experiencia a través de un conversatorio, a lo que ellos mencionaron que les gustó mucho. A manera de reflexión sobre el desarrollo de esta actividad se puede decir que, si se cumplió con los resultados esperados pues se identificó el logro de competencias como: El estudiante describió la ubicación, desplazamiento y referencia de objetos mediante nociones de paralelismo, vertical, horizontal y perpendicular en la solución

de situaciones problema, expreso sus ideas, teniendo en cuenta las características de la situación comunicativa. (contextos, intenciones e interlocutores) y fortaleció su autonomía, responsabilidad, respeto hacia los demás.



### **Reflexión y análisis de la práctica pedagógica**

A lo largo de este Diplomado se han realizado y obtenido varios productos y aprendizajes que han aportado positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje de la población involucrada (docente y educandos). Por lo anterior y en relación al problema de atención y concentración identificados, se diseñó e implementó una secuencia didáctica basada en los juegos de mesa tradicionales como lo son (los rompecabezas, el domino y el juego de memoria), esto teniendo en cuenta lo mencionado por:

González, M. C. P (2011). Señala que “los juegos de mesa son una muy buena herramienta educativa para los procesos pedagógicos porque a través del ejercicio mental que requieren, el trabajo colaborativo y la capacidad atencional que ameritan permiten que los educandos estimulen y fortalezcan sus habilidades con el objetivo de lograr resultados positivos en el desarrollo de las actividades académicas”.

Las implementaciones de estas experiencias dieron un resultado de aceptación, interés y gusto de parte de los educandos durante el desarrollo de las diferentes actividades, pues se mostraron atentos e interesados por cada una de ellas. Cabe resaltar que a través de la observación durante el desarrollo de estas actividades se evidenciaron algunas necesidades o debilidades, unas de las que más se notaron fue la dificultad para trabajar en equipo y realizar las orientaciones de acuerdo a como se les dirigía, escasas de herramientas TIC para hacer más dinámica o explicar mejor la actividad a través de videos, en relación al rol de docente en algunos momentos se me presentó dificultad de dominio de grupo y la limitación que más tuve fue tratar de elevar mi tono de voz, pues realmente se me es muy difícil pues mi tono es muy bajito; pero no todo fue difícil y negativo, pues se evidenció de parte de los estudiantes interés y ganas por desarrollar las actividades lo cual fue esencial para lograr culminarlas satisfactoriamente a pesar

de las dificultades, además para mí fue muy enriquecedor la implementación de estas actividades pues me generaron experiencia y aprendizajes significativos que me permitieron autoevaluarme para mejorar mi proceder como Docente.

Castillo et al., (2018), menciona que “los juegos de mesa se pueden aplicar dentro y fuera del aula de clase y son de gran utilidad para lograr un buen nivel cognitivo en los educandos, fortaleciendo su concentración y generando espacios de aprendizaje atractivos y divertidos”.

Por lo anterior mencionado se utilizó los juegos de mesa como estrategia para fortalecer el problema de atención y concentración identificado en los niños y niñas del grado primero de la Sede Educativa Semilleros de paz. Desde mi perspectiva como docente considero que fue muy pertinente el haber utilizado material didáctico y atractivo a la vista de los niños como figuras animadas, de animalitos y relacionadas con el mundo Disney en las fichas del juego de domino y de memoria para la planeación didáctica, pues esto permitió captar mejor la atención de los niños y los incentivo a desarrollar las actividades con mayor agrado.

Desde mi rol de docente y gracias al conocimiento que he adquirido en el transcurso de mi formación como docente considero que el diseños de las planeaciones didácticas son fundamentales para una buena implementación de la misma, es decir: el diseñar las actividades paso a paso permite tener un control y secuencia del desarrollo y los logros alcanzados para una mejor estimulación y un mejor resultado, aunque cabe resaltar que no es muy usual, en ocasiones la planeación se ve interrumpida por aspectos o situación que ocurren ajenas a lo previamente planeado, por ejemplo: se prevé y organiza una actividad relacionada con las plantas y de repente llega una mariposa al lugar y los educandos se distraen con la mariposa y empiezan a hacer preguntas en relación a ella, esta situación hace que la planeación que se tenía diseñada se altere y se tenga que incluir la mariposa y todo lo que la engloba para poder lograr implementar la

actividad previamente diseñada es decir hay que transversalidad el tema. Pero en general se puede decir que a través del desarrollo de estas experiencias y teniendo en cuenta el conocimiento y las vivencias obtenidas en el desarrollo de estas actividades, el diseño de una planeación didáctica es fundamental dentro del ejercicio de la profesión docente, pues es un documento en donde se organizan previamente todos los temas, aspectos, herramientas y estrategias que se van a llevar a cabo para lograr un objetivo de acuerdo a la necesidad identificada, es fundamental para plasmar y organizar las competencias a desarrollar tanto del estudiante como del docente, su finalidad es hacer más sustanciosa la intervención pedagógica y generar espacio y aprendizajes significativos que aporten conocimiento y experiencias a docentes y estudiantes.

## Conclusiones

Para concluir esta propuesta se puede decir que la planeación diseñada fue adecuada respecto a la población, el contexto y las necesidades educativas, porque se enfocó directamente en abordar la problemática de atención y concentración previamente identificada, aunque cabe resaltar que hizo falta tener mejores y variadas herramientas TIC para hacer más dinámico el aprendizaje.

Inicialmente el propósito central era fortalecer la atención y concentración a través de los juegos de mesa como herramienta didáctica, lo cual al finalizar la intervención se pudo evidenciar que se logró, pues los niños mejoraron significativamente su atención y concentración en el desarrollo de sus actividades académicas. Durante el desarrollo de estas actividades se presentaron dificultades de trabajo en equipo, pues los educandos vienen del confinamiento por la pandemia del covid-19, y no habían tenido la oportunidad de compartir y relacionarse en un aula de clases, pero gracias a la orientación y apoyo de la docente titular y mi intervención se logró superar esta situación y culminar cada una de las actividades satisfactoriamente.

Se espera que esta propuesta pedagógica sirva de base y orientación para las personas que estén interesadas en fortalecer la atención y concentración de los niños a través de los juegos de mesa como herramienta lúdico- Pedagógica que permita diversificar y hacer más agradable el proceso de enseñanza aprendizaje, generando mejoras en el rendimiento académico de cada educando permitiendo así un mejor aprovechamiento de cada actividad.

Asimismo, esta intervención permitió generar experiencias significativas dentro del rol Docente, permitió identificar las virtudes y fortalezas y las necesidades y debilidades para así poder fortalecer o potencializar cada una de ellas con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, procurando ambientes sanos y enriquecedores que propicien la adquisición de aprendizajes significativos tanto para los educandos como para el Docente.

## Referencias

- Ayala Salazar, D. E. (2014). Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico, matemático durante la educación inicial (Bachelor's thesis, Quito, 2014).
- Ayala Salazar, D. E. (2014). Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico, matemático durante la educación inicial (Bachelor's thesis, Quito, 2014).
- Beltrán-Pellicer, P. (2021). Una propuesta sobre probabilidad en educación infantil con juegos de mesa. In *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia* (Vol. 6, Issue 1, pp. 53–61).  
<https://doi.org/10.24197/edmain.1.2017.53-61>
- Beltrán-Pellicer, P. (2021). Una propuesta sobre probabilidad en educación infantil con juegos de mesa. In *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia* (Vol. 6, Issue 1, pp. 53–61).  
<https://doi.org/10.24197/edmain.1.2017.53-61>
- Castillo, S. E. A., Castillo-Ruiz, O., de León, J. A. R., Marín, R. M. U., & de la Cruz, G. V. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *CIENCIA ergo-sum*, 25(2).  
<https://doi.org/10.30878/ces.v25n2a7>
- Coma, O. C. i., Landazábal, M. G., Pérez, M. G., Gaité, M. J. M., Morlans, T. H., Soler, G. P., Ferreres, J. O., Pilar Soler Gordils, M., de Velasco Galvez, A. R., Codina, D. B., Mombiola, T. V., Bishop, A. J., & Pera, C. C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Grao.
- Documento N° 22: El juego en la educación inicial  
[https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

Garvey, C. (1985). El juego infantil. Ediciones Morata.

González, M. C. P. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 354-359.

Luis Alejandro Martínez R. (2007). \*La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

Manuel, S. L. J. (2018). ESTILOS DE APRENDIZAJE Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA. Editorial UNED.

Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Moreno, S. (2022). El Diario de Campo como instrumento de reflexión investigación.<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Pimienta, J. H. (2012). Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes. Pearson Educación.  
[https://www.academia.edu/33825697/Las\\_competencias\\_en\\_la\\_docencia\\_universitaria\\_pimienta\\_1\\_](https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1_)

Tobón, S. (2018a). Formación basada en competencias. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tobón, S. (2018b). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza*. Centro Universitario CIFE.

<https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

Ursola, U., & Isabel, L. (2018). *Sistematización de la práctica: El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición* [Corporación Universitaria Minuto de Dios.].

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9826>

## **Anexos**

A continuación, en el anexo número 1, encontramos el enlace del drive en donde se encuentra el soporte de los instrumentos utilizados para el desarrollo de esta investigación.

En el anexo número 2, se encuentra el enlace del video de sustentación final del diplomado.

### **Anexo N° 1:**

<https://drive.google.com/drive/folders/1RGrxiFugLUp5QtJsntxFBcAnJj843iy7?usp=sharing>

### **Anexo N°2:**

<https://youtu.be/uCE1RLRpAwc>