

**Fortalecimiento de la atención por medio del juego en los niños y niñas con capacidades
diferentes de la ludoteca de Sopo**

Leidi Viviana Serna López

Asesora

Magister Gayle Viviana Varón Aguirre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

El siguiente trabajo académico tiene como objetivo presentar una propuesta pedagógica para dar respuesta a la pregunta problema ¿Cómo fortalecer la atención por medio del juego en los niños y niñas con capacidades diferentes de la ludoteca de Sopo? Tras reconocer y expresar el problema que se deriva de la falta de actividades y enfoques que permitan a los niños comprender las diferencias y llevarse bien con ellas, se aborda esta problemática.

La técnica empleada para esta propuesta se basó en el desarrollo y la aplicación de una secuencia didáctica compuesta por dos actividades, que dieron a los niños y niñas la oportunidad de interactuar con quienes tienen discapacidades y diferencias.

Esto lleva a la conclusión de que incorporar lecciones sobre la apreciación y el reconocimiento de las diferencias tanto dentro como fuera del aula ayuda a crear un entorno de aprendizaje más integrador y prepara a los niños y niñas para el éxito en el mundo real de tal manera que logren considerar la atención como una habilidad necesaria para su desarrollo integral.

Palabras clave: Atención, Juego, Discapacidad.

Abstract

The following academic work aims to present a pedagogical proposal to answer the problem question: How to strengthen the attention through play in children with different abilities in the toy library of Sopo? After recognizing and expressing the problem that derives from the lack of activities and approaches that allow children to understand differences and get along with them, this problem is addressed.

The technique used for this proposal was based on the development and application of a didactic sequence composed of two activities, which gave children the opportunity to interact with those who have disabilities and differences.

This leads to the conclusion that incorporating lessons on the appreciation and recognition of differences both inside and outside the classroom helps to create a more inclusive learning environment and prepares children for success in the real world so that they come to see mindfulness as a necessary skill for their overall development.

Keywords: Attention, Play, Disability

Tabla de contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	8
Pregunta de investigación	9
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	10
Marco de referencia planeación didáctica	12
Planeación didáctica	14
Enfoque didáctico	18
Implementación	21
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	24
Conclusiones	26
Referencias	28
Apéndices	31

Lista de apéndices

Apéndice A *Evidencias de la implementación* 31

Apéndice B *Video de sustentación* 32

Introducción

El presente trabajo pretende responder a lo solicitado por el diplomado de profundización: práctica e investigación pedagógica como opción de grado, lleva por nombre: Fortalecimiento de la atención por medio del juego en los niños y niñas con capacidades diferentes de la ludoteca de Sopo, es el proceso de puesta en práctica a partir de una secuencia didáctica construida por dos actividades que pretende abordar la situación problemática identificada y provocada por la falta de actividades y estrategias inclusivas. A partir de ahí, promueve iniciativas que ayuden a los niños con necesidades especiales que pertenecen a la Ludoteca Sopó a reconocer e interactuar con las diferencias tanto dentro como fuera del aula.

Según lo dicho anteriormente, la presente propuesta pedagógica se estructura a partir del diagnóstico de la situación de aprendizaje en torno al desarrollo cognitivo. De igual manera se da lugar al planteamiento de la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer la atención por medio del juego en los niños y niñas con capacidades diferentes de la ludoteca de Sopo?

La discusión y la sección sobre la conversación entre teoría y propuesta pedagógica también aborda las perspectivas críticas sobre la investigación educativa y sus características, que se realiza a través de la creación de la propuesta pedagógica y de las narraciones que se guardan en el diario de campo. También proporciona un marco de referencia para la planificación didáctica, delineando las posiciones de diversos autores en relación a las competencias y características de desarrollo a ser abordadas en la propuesta pedagógica.

Esta idea pedagógica reconocía los esfuerzos del docente al tiempo que permitía el primer acercamiento a las diferencias y discapacidades en el aula. También fomentaba el trabajo en equipo. Como profesional transformacional, se espera que el profesor influya en su entorno de

forma que provoque cambios favorables en el lugar de trabajo y aumente la motivación y el entusiasmo de los niños por aprender.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El grupo focal está representado por doce niños y niñas entre seis y doce años, con capacidades diferentes de Sopo, Cundinamarca, programa de ludotecas se presenta como un escenario pedagógico que utiliza el juego como eje central para fomentar y reforzar los procedimientos de aprendizaje, las competencias, las actitudes y los valores necesarios para el desarrollo integral, mediante la exploración, expresión, fortalecimiento de habilidades necesarias para expresar sus sentimientos y reconocer los de los demás a través del compromiso que crea el juego. cuyo entorno familiar y cultural son de nivel socioeconómico bajo, y la mayor parte de sus núcleos familiares están formados por padres y hermanos, y algunos viven también con uno de sus progenitores, la gran mayoría cuenta con vivienda en las zonas rurales del municipio.

Por lo que respecta al desarrollo cognitivo, los niños y niñas del programa de ludotecas presentan conexiones entre las características de las cosas del mundo exterior de las que es consciente, La gran mayoría es capaz de asociar estos atributos estableciendo conexiones lógicas entre ellos, es decir, lo que percibe a través de los sentidos de la vista, el tacto, el oído, el olfato, el gusto y las sensaciones en el entorno cotidiano.

Física y socialmente, ninguno de ellos pertenece a un grupo étnico o afrocolombiano; unos pocos tienen discapacidad intelectual, pero en general son niños con problemas de atención parece no atender cuando se le habla directamente, no termina las tareas escolares, se distrae con facilidad y olvida las cosas cuando se ocupa de sus tareas cotidianas. Los niños y niñas respetan a sus profesores y el aula; interactúan con sus compañeros de forma cordial y alentadora. Tener el espacio de la ludoteca les favorece ya que les encanta las regletas, juegos de secuencias rectas y curvilíneas, rompecabezas, arma todo, loterías algunos participan de las actividades con los padres.

Pregunta de Investigación

Este estudio parte de la base de que la atención requiere tiempo y “es un proceso complicado y discriminatorio que subyace a todo procesamiento cognitivo, tamizando la información y asignando recursos para apoyar la capacidad de un organismo de ajustarse internamente en respuesta a factores de estrés externos” (Reátegui, 1999, p.1). En otras palabras, la atención se aborda utilizando una variedad de tácticas que fomentan y desarrollan los procesos de pensamiento y acción con el fin de dar al niño acceso a un conjunto de capacidades cooperativas necesarias para dar respuestas y soluciones a un problema.

Atendiendo la importancia que tiene la atención se realizó un proceso investigativo en la ludoteca de Sopo. A través del diario de campo y de la observación participante se pudo determinar que los niños tienen problemas para seguir instrucciones cuando realizan algunas actividades; esto se debe a distracciones como hablar con otros niños en clase, jugar con juguetes y otras actividades y comportamientos que causan confusión y desvían el proceso de aprendizaje.

A la vista de lo anterior, resulta pertinente la siguiente pregunta de investigación.: ¿Cómo fortalecer la atención por medio del juego en los niños y niñas con capacidades diferentes de la ludoteca de Sopo? Tras la observación de los participantes en el aula, quedó claro que algunas actividades eran difíciles de completar siguiendo las instrucciones. Esto se debía a distracciones como hablar con otros alumnos, diversas prácticas y acciones que confunden a la población y desvían la atención del aprendizaje.

Por el contrario, el contacto con juegos acordes con las necesidades de aprendizaje del niño/a, generan motivación a la vez que favorecen el desarrollo del conocimiento y el trabajo, contribuyendo a su vez en una educación integral que permita existir, conocer y actuar en un entorno dinámico, expresivo y creativo.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La tarea del profesor implica investigar sobre la propia práctica y adoptar una postura reflexiva que permita la realización de actividades útiles para cambiar la realidad de los alumnos.,dentro del programa de Ludotecas del municipio de Sopó, se inicia un proceso de contextualización con el fin de determinar los intereses y particularidades de los niños y niñas con capacidades diferentes a partir del cual se da lugar al planteamiento de la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer la atención por medio del juego en los niños y niñas con capacidades diferentes de la ludoteca de Sopo?

Por lo anterior, para investigar sobre la práctica hay que realizar un análisis crítico, que implica no sólo un estudio de las experiencias, sino también una dedicación innata a excelencia y la exigencia de desarrollar una formación de alto nivel. En este orden de ideas, se realiza un proceso de contextualización con el fin de identificar la población de estudio, de esta manera es posible establecer espacios y actividades propicias para los niños y niñas con capacidades diferentes, con el fin de contribuir en el desarrollo de la habilidad cognitiva de atención.

A partir de la experiencia pedagógica, se pueden desarrollar diversas actividades de aprendizaje que resultan beneficiosas y útiles porque aceleran la adquisición de conocimientos y la generación de ideas nuevas que favorecen el éxito en diversos ámbitos. En ese orden de ideas se proponen juegos donde se potencia la atención a través de una pedagogía basada en enfoques de vanguardia que permiten a los niños aprender en entornos cálidos, emotivos, dinámicos e interactivos, ayudándoles a construir significados y un lenguaje simbólico en el proceso.

El juego didáctico, es definido como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el Aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (Ortiz, A, 2005, p.58).

Para resolver la dificultad, se debe comprender el entorno y hacer avanzar sus pensamientos y contribuir al mejoramiento de los procesos de aprendizaje y desarrollo de sus capacidades, teniendo en cuenta que es en la primera infancia donde se establecen las bases necesarias para el desarrollo integral. Por ello, es fundamental señalar que el profesor debe utilizar las herramientas o recursos pedagógicos y metodológicos de que dispone para organizar el proceso de investigación y, al mismo tiempo, desarrollar su capacidad para llevar los resultados de la teoría a la práctica.

Para resumir este debate, puede decirse que, a través de la reflexión y la autoevaluación periódicas, el diario de campo y la observación participante se convierten en herramientas que mejoran y apoyan la resignificación continua de la práctica pedagógica. Llevar un diario escrito ayuda a sistematizar y documentar la experiencia pedagógica, lo que permite al profesor plantear enfoques contundentes para trabajar de forma creativa, propiciando cambios y mejorando la comprensión de los alumnos. En el mismo sentido, Latorre (1996) afirma que “el diario de campo es un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole” (p. 56).

Marco de Referencia Planeación Didáctica

La profesión docente debe apoyar la formación basada en competencias, que permite conectar métodos de enseñanza que aumentan el aprendizaje. y se favorece la generación de saberes que contribuyen al desarrollo humano e integral, puesto que se hace uso de la innovación y por ende el aprendizaje significativo. Por otra parte, la competencia genérica contribuye en la adquisición de nueva información, habilidades y destrezas, mediante el aprender a aprender a partir de diferentes escenarios que integran el saber ser, saber conocer y saber hacer necesarios para la construcción de estrategias y aprendizajes.

Una competencia es la capacidad de aplicar información (saber hacer), habilidades (saber estar) y actitudes (implica valores) de manera pertinente para abordar problemas o llevar a cabo tareas en contextos y circunstancias particulares. (Estévez y Robles, 2013). Por consiguiente, surge el término de competencias cognitivas, relacionadas principalmente con el aprendizaje de un conocimiento para que un individuo logre la realización de una labor específica.

Las competencias cognitivas son habilidades internamente organizadas que gobiernan la conducta de los individuos al atender, aprender, recordar y pensar (Biggs 1984). El docente al ser el mediador de los procesos de analizar, pensar y prestar atención para una mejor perspectiva socio formativa debe fomentar la aplicación de métodos y procesos de aprendizaje que permitan integrar el niño es capaz de adaptar correctamente los contenidos y procedimientos empleados a la hora de adquirir información cuando ésta se le presenta de forma que tenga sentido para él, mejorando sus procesos de aprendizaje, el crecimiento de sus talentos y el éxito académico.

En la siguiente ordenación de conceptos, se hace una propuesta pedagógica que pretende producir cambios y actividades concretas que faciliten a los alumnos el acceso y la participación activa en el aprendizaje. de juegos que fortalezcan la habilidad cognitiva de atención en los

niños/niñas con capacidades diferentes involucrando en este proceso a los padres de familia, el pensamiento del niño está moldeado por una serie de elementos biológicos, familiares, culturales y ambientales, así como por sus interacciones con el mundo exterior. De acuerdo con Ortega (1990), “la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia” (p.5).

La implementación de actividades cognitivas contribuye en el desarrollo de procesos mentales por parte de los alumnos, lo cual, mejora su capacidad para organizar ideas y acciones que contribuyan a la creación de su identidad individual y social, todo ello en el marco de un proceso de automotivación basado en la aplicación de juegos. Esto mejora sus interacciones con su contexto social.

Duran y Martin (2016) plantean que el uso de esta estrategia favorece el descubrimiento de funciones corporales y propiedades de los objetos. En todas las situaciones en las que los niños viven y reciben cuidados, es importante reconocer el juego como una actividad social que contribuye al crecimiento por sí misma. Merece un lugar, una ventana de oportunidad y unas directrices específicas para su uso, así como adultos sensibles que puedan apoyarlo, mostrar simpatía y escuchar. en cualquiera de los entornos donde los niños viven y reciben atención.

En el mismo sentido el docente como intelectual transformativo debe establecer espacios de innovación, motivación y reflexión para lograr la modificación de la realidad que viven los niños, para lo cual, requiere del uso e implementación de herramientas, métodos e instrumentos necesarios para aportar al aprendizaje y evolución de cada niño/niña con capacidades diferentes.

Planeación Didáctica

Pasamos a la planificación y diseño de la secuencia didáctica, muy crucial en el proceso de enseñanza, tras establecer el planteamiento del problema y la pregunta. como lo menciona Tobón (2018): “la planeación didáctica es un proceso fundamental en la docencia que es connatural a la profesión docente” (p. 25).

Se desarrolló una secuencia didáctica denominada: “Cuando atiendo, entiendo y aprendo”, El objetivo de esta propuesta pedagógica era controlar las situaciones que favorecen aprendizaje y desarrollo de competencias fundamentales de la habilidad cognitiva de atención en los niños y niñas con capacidades diferentes de la ludoteca de Sopo.

Esta secuencia didáctica consta de dos actividades que consideran las competencias a adquirir, así como el contexto de la población, la cual está representada por 12 niños y niñas de la Ludoteca de Sopo cuyas edades varían entre los 6 y los 12 años.

La propuesta lleva por nombre: Cuando atiendo, entiendo y aprendo, Se elaboró a lo largo de dos sesiones de 90 minutos., divididas en las tres etapas siguientes: inicio, desarrollo y cierre, comenzando el 17 de abril y concluyendo el 30 de abril: El 26 de abril se llevó a cabo las actividades propuestas durante una jornada estudiantil.

Las actividades que componen la planificación didáctica se describen individualmente como sigue:

Actividad 1: Atendiendo y aprendiendo

Está relacionada con las demás sesiones didácticas y servirá de base para posteriores implementaciones. Consiste en la realización de una serie de juegos, que permitirá un

acercamiento con las diferentes capacidades por medio de unos objetos y materiales previamente seleccionados.

Momento de Inicio

Se realiza el saludo y la presentación de la maestra, Una vez explicada la acción, pasamos a distribuir el material que será utilizado para resaltar el significado que tiene para ellos los valores, Como requiere el primero de los aspectos, esta estrategia tiene por objeto mantener la concentración del grupo, para que ellos completan la guía dispuesta por la docente mientras van apropiando la definición de concentración.

Momento de Desarrollo

Luego se hace la división de los estudiantes en grupos de cuatro y se entregan las pistas, se les da la indicación que comiencen a para abarcar toda la zona en busca de los objetos perdidos y los organicen dentro de la caja correspondiente, posteriormente realizan la agrupación y conteo a partir del cual determinan: tamaño, color y forma, se hacen grupos por 3 mesas de 4 integrantes y se entrega una hoja blanca, se les da la indicación que cada uno cree un personaje a partir de una figura geométrica al cual le asignan una historia dando respuesta a los interrogantes: cuando, donde, quien y que.

Momento de Cierre

Se hace la socialización y los niños son trasladados al parque, allí se les da la indicación de que comiencen a observar a su alrededor con el fin de identificar diferentes objetos correspondientes a cuadrados y triángulos.

Como conclusión de esta actividad se plantean las siguientes preguntas: "¿Qué es lo que más te ha gustado de la actividad? ¿Qué te ha parecido el trabajo en equipo?"

Recursos Didácticos. La docente proveerá el material para la realización de la actividad: música, globos, lana, guía laberintos, tarjetas con pistas, objetos de diferentes formas, color y tamaño, hojas, lápices y colores, canción “a saludarnos”, con el apoyo del siguiente enlace:
<https://youtu.be/3aEvYn4iWSI>

Actividad 2: Atendiendo y conociendo

Tiene como propósito la ejecución de varios ejercicios, A través de este juego, se espera que los niños aprendan jugando sobre la diversidad y cómo el trabajo en equipo puede contribuir a superar los desafíos. se favorece la resolución de problemas a partir de la anticipación y planeación. Desde este punto de vista, es factible abordar el juego y en esta actividad a los interés y gustos de los niños/niñas y contribuir en el seguimiento de instrucciones y la participación activa.

Momento de Inicio

Se realiza el saludo con la canción: “saludo”, Tras una breve explicación de la actividad, se ofrecen las siguientes unos instrumentos musicales, cada uno de los niños comienza a generar sonidos, se procede al desarrollo de la dinámica de la pelota preguntona, que consiste en el traslado de una pelota de mano en mano, en cuanto la docente hace sonar el pito, el niño/a que tenga la pelota da respuesta a los siguientes interrogantes: ¿Cuáles son tus miedos? ¿Qué te gusta hacer para divertirte? ¿Dónde se siente más seguro? ¿Qué le gustaría tener si sólo pudiera tener una vez? ¿Cuál es tu recuerdo más feliz? ¿Qué te gustaría conseguir en el futuro?

Momento de Desarrollo

Se convoca a los niños a hacerse partícipes del juego “concéntrese”, para ello, la docente les da a conocer unas imágenes referentes a juegos didácticos: rompecabezas, tetris, personajes de

algunas canciones conocidas, bloques de construcción, dominó, entre otros. Se hace la división del grupo en dúos, comenzaran a caminar por todo el espacio al ritmo de la música de su elección, en cuanto pare la música, los niños se ubican en las estaciones previamente establecidas, se les da la indicación de realizar la tarea correspondiente, estas son: armar un rompecabezas, construir historias a partir de imágenes, laberintos, torre zaque, construcción, domino y lotería. Finalmente, los niños son ubicados en una zona verde donde se harán participes de una serie de juegos recreativos que consisten en la superación de obstáculos, como: recoge la pelota sin dejar caer la bomba, encostados y tabla de equilibrio.

Momento de Cierre

Se invita a los niños y las niñas a crear un cuento a partir de las actividades desarrolladas, apoyados por algunos títeres y basados en las preguntas orientadoras: ¿qué fue lo que más le gustó de los juegos? ¿Cuál fue el que menos disfruto? ¿Cómo se sintió jugar con los compañeros?

¿En qué juego se concentró más? ¿cuál juego le llamó más la atención?

Recursos Didácticos. grabadora, instrumentos musicales, pelota, rompecabezas, torre zaque, témperas, hojas blancas, laberinto alto medio y lotería.

Enfoque Didáctico

La secuencia didáctica: Cuando atiendo, entiendo y aprendo, Estas propuestas educativas pretenden fomentar el aprendizaje de los alumnos basado en el crecimiento integral, permitiendo la participación de todos y trabajando con otros agentes educativos como los directores.

Las actividades propuestas en la secuencia didáctica ayudarán a aumentar la sensibilidad de los alumnos, su comprensión de las diferencias y su capacidad de curiosidad infantil quedaron demostradas en su habilidad para superar barreras, responder a preguntas y explorar diversas opciones de juego y expresión en el juego.

Por lo anterior, Las actividades de la secuencia están interconectadas e incorporan las propias experiencias de los alumnos como aportaciones. Respete también los patrones y ritmos de aprendizaje de los niños, así como su etapa de desarrollo y madurez psicológica. Por último, fomentan la participación para que los alumnos comprendan su entorno y perfeccionen su propio pensamiento.

Las expresiones lúdicas y en particular el juego, son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo, en cuanto se ocupa de lo físico, la relación social, la distribución del tiempo y un ambiente pedagógico (Naik y Park, 2014, p.14)

En este sentido, es esencial vincular el juego en el fortalecimiento de la atención, teniendo en cuenta que Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como

aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Por consiguiente, es esencial vincular el juego como técnica de aprendizaje del desarrollo psicosocial, favoreciendo a su vez la adquisición de saberes, así como la creación de significados y el desarrollo de un lenguaje simbólico que facilita la interacción con los demás y el pensamiento conceptual.

Por otra parte, el educador debe propender por el fomento del desarrollo de competencias a partir de la implementación de secuencias didácticas, para lo cual, se hace necesaria la identificación del problema que conlleve a la aplicación de acciones concretas mediadas por las actividades rectoras, en especial, el juego teniendo en cuenta que este fomenta el acceso a múltiples posibilidades donde el niño aprende a relacionarse con un escenario y unos objetos que les permite a su vez crear sus propias experiencias a partir de sus intereses.

En este orden de ideas, el docente debe asumir un alto grado de compromiso con el desarrollo de diferentes capacidades, como por ejemplo, la autonomía, la responsabilidad y la solidaridad, por lo cual, se hace necesario el establecimiento de actividades basadas en la pedagogía del juego, puesto que de esta forma el niño/a es considerado como un sujeto con necesidades de aprendizaje, así mismo con una adecuada motivación es posible contribuir en la formación integral que le da la capacidad de existir, comprender y actuar en un entorno dinámico, expresivo y creativo.

Por otra parte, es importante destacar el valor de la planificación didáctica, dentro del proceso de aprendizaje puesto que al ser un conjunto de actividades interrelacionadas responde satisfactoriamente a la práctica social y cultural a partir de la propiciación de experiencias pedagógicas basadas en observación, exploración, desarrollo de estrategias y modificación de

espacios y objetos. observación, exploración, desarrollo de estrategias y modificación de espacios y objetos.

En esta secuencia conceptual, es necesario hacer énfasis en los procesos de atención, puesto que son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje, en este sentido, deben proponerse preferentemente como estrategias de tipo constructiva, dado que pueden aplicarse de manera continua para indicar a los alumnos sobre qué puntos, conceptos o ideas que deben centrar sus procesos de atención y aprendizaje (García, 2013, p.4).

En resumen, el enfoque didáctico está formado por una serie de componentes que permitirán que las actividades diseñadas alcancen sus objetivos. Estos componentes incluyen los ritmos, necesidades e intereses de los alumnos, así como su contexto y caracterización, además de su desarrollo y aprendizaje., especialmente contribuye en el desarrollo de la atención a partir de la creatividad que conlleva al fortalecimiento de dos procesos cognitivos indispensables como lo son el emocional y racional que favorecen el correcto funcionamiento del área cognitiva. El saber didáctico es necesario al profesorado e imprescindible para los maestros quienes forman las actitudes y enseñan las estrategias más adecuadas para aprender en el transcurso de la etapa escolar en los alumnos. (Rivillas y Medina, 2009).

Implementación

Actividad 1: Atendiendo y Aprendiendo

Tal y como estaba previsto, la sesión comenzó 10 minutos antes de lo programado, al llegar al salón, se saludó a la docente titular, así como a los niños y las niñas. Una vez la maestra aprobó para empezar la clase, la docente Leidy tomó la palabra y explicó la realización de una serie de juegos.

Se hizo entrega de los materiales, estos materiales estaban preparados para lograr mantener la atención y alcanzar el objetivo de construir estos juegos donde se reconocen las capacidades diferentes, los estudiantes estaban organizados por mesas que formaban un círculo, esta organización facilita el formar equipos de trabajo

Aunque se disponía de los elementos necesarios, estaba claro que los alumnos tenían dudas sobre las tareas que debían realizar, por lo que fue necesaria una intervención adicional del docente y una pequeña ampliación del tiempo asignado.

Esta primera sesión estaba enfocada en el acercamiento con las capacidades diferentes por medio del uso e interacción con diversos materiales, fomentando la colaboración, el crecimiento de sus capacidades, provocando la contemplación a través de indagaciones sobre el mundo en que viven, comprendiendo y sabiendo ser, así como reconociendo, aceptando y respetando las diferencias, por lo tanto, estos juegos se convierten en una herramienta propicia para el aprendizaje significativo.

En el aula se siguieron las actividades planificadas y el horario previsto para esta actividad inicial, se crearon diferentes historias que dan cuenta de la capacidad de imaginación y creatividad de los niños y las niñas, los estudiantes estuvieron atentos y participaron activamente.

A continuación, se reunió al grupo para debatir informalmente las preguntas sugeridas, las respuestas se realizaron de forma oral y se hizo una actividad al aire libre donde los niños y niñas realizaron una observación detallada y analítica que les permitió identificar diferentes formas, especialmente cuadrados y triángulos, se evidencia que la actividad alcanzó el objetivo propuesto.

Se realizó la evaluación basada en la propia experiencia, para lo cual, los/as niños y niñas, participaron. Estas herramientas didácticas, junto con la participación de los protagonistas creados, fueron esenciales para el aprendizaje de los niños porque fomentan la autonomía, el trabajo en equipo y la cooperación. Las personas pueden expresar su individualidad, auto identificarse, experimentar y descubrir sus puntos fuertes y débiles en medio de las desigualdades.

Actividad 2: Atendiendo y Conociendo

La actividad 2 atendiendo y aprendiendo, consistió en la realización de una serie de juegos, que requirió de trabajo en equipo, donde cada niño y niña interactuó con diferentes instrumentos musicales y juegos didácticos.

A través de esta actividad, se reconoce el valor de dirigir actividades que apoyen el aprendizaje. significativo. Como lo menciona (Malaguzzi, 2001) “el juego se convierte en un contexto de escucha de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños, donde las y los maestros y los agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes” (p. 18).

Para el desarrollo de esta sesión fue necesario el establecimiento de un espacio socioeducativo a partir del juego para dar continuidad a la temática, constantemente para identificar

las necesidades del grupo y hacer posible. Puesto que el aprendizaje se basa en la experiencia personal, incorpora el disfrute, la espontaneidad, la motivación, la participación, la comunicación y la comprensión de uno mismo, de los demás y de su entorno, tanto para los niños con discapacidad como para los que no la tienen.

Con el fin de alcanzar este objetivo, se propusieron unos materiales muy sencillos como lo son pelotas, instrumentos musicales, hojas y témperas y para esta ocasión se llevaron juegos didácticos, la actividad propuesta se efectuó en un salón amplio, lo cual facilitó la realización de los juegos, Se les dieron instrucciones, se dispusieron alrededor del salón y participaron activamente en la creación de cada una de las tareas definidas, ya que los niños estaban ansiosos por empezar y llenos de ilusión.

Se pudo ver cómo tenían que organizarse mediante el trabajo en equipo. para dar cumplimiento a la tarea establecida como en el caso de recoger la pelota sin dejar caer la bomba, encostados y tabla de equilibrio. A continuación, se realizó un ejercicio de socialización utilizando las preguntas relacionadas con la evaluación. Dado que la interacción y el reconocimiento del otro quedaron demostrados por el respeto de los turnos y el cumplimiento de las instrucciones, los materiales didácticos y el proceso de evaluación se ajustaron al aprendizaje deseado.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Es fundamental hacer énfasis en los resultados de las actividades como medio de reflexión y análisis de la aplicación porque, gracias a ellos, Los estudiantes muestran una mayor motivación y una mayor atención, especialmente en los niños con capacidades diferentes, lo cual, se ve reflejado en su captura, procesamiento y dominio de las tareas e informaciones asignadas, así como el desarrollo de debates entre iguales que permitan el acceso a diversos métodos, técnicas y metodologías, considerando la atención como un proceso dinámico, creativo y placentero.

La secuencia didáctica y las acciones se llevaron a cabo de forma creativa, dinámica y amena, y los alumnos participaron activamente, mostraron interés en cada actividad y aprendieron a llevarse bien con personas que tenían puntos de vista diferentes. De este modo, la secuencia didáctica y las acciones favorecieron el logro del aprendizaje. Aunque las acciones realizadas durante la ejecución de la sesión permitieron alcanzar los objetivos planteados y los aprendizajes previstos, se aconseja disponer de más tiempo y programar más actividades de este tipo para llegar a un mayor número de participantes, ya que hablar de atención implica promover e instruir a los alumnos sobre conceptos inherentes a los procesos de atención y aprendizaje.

Por lo tanto, se sugiere que las iniciativas de mejora se concentren en lograr el objetivo de fomentar la libertad, la autonomía y la capacidad de aprendizaje de los alumnos, en un entorno de colaboración y sentido de comunidad, impulsando así el deseo de aprender de los niños. En el orden en que se presentan las ideas de Bruner y Haste (2002), la importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido.

Por otro lado, La puesta en práctica de la secuencia hizo ver la necesidad de incluir a más agentes educativos, entre ellos directores de centros escolares, profesores, y las familias en particular, ya que quedó claro que los procesos de aprendizaje en los alumnos que se apoyan en el juego como componente clave, favorecen la motivación y la integración, lo que a su vez ayuda a que los alumnos adquieran aprendizajes significativos.

Como lo menciona Jiménez (1994) "el juego como elemento de la didáctica es fundamental como estrategia de aprendizaje, pues mediante este es donde los niños fomentan todo su aprendizaje significativo, concentración y atención en cualquier tema que se proponga desarrollar el docente, sin olvidar no dejar de lado la espontaneidad y la imaginación del niño que es lo que hace que sea juego" (p.57)

Los niños comentan con frecuencia lo que les ocurre en su contexto familiar y lo que observan en su entorno. Los resultados son visibles en la forma en que los niños responden y se comportan en situaciones específicas que implican inclusión y discapacidad, lo cual es esencial para futuras implementaciones.

Así mismo, se hace énfasis en la planeación didáctica como una herramienta fundamental que enriquece el quehacer pedagógico diario, teniendo en cuenta que conlleva nuevos retos y promueve grandes cambios en la educación, la enseñanza y el aprendizaje de los niños, así mismo genera un impacto positivo en la educación teniendo en cuenta que se hace uso de nuevas metodologías que tienen como elemento primordial la creación de otros posibles escenarios mediados por el juego, la imaginación y la interacción con los demás, creando entornos atractivos y llenos de vida en los que los niños están motivados para aprender y adquirir habilidades adecuadas a su edad.

Conclusiones

La secuencia didáctica y la ejecución de las actividades lograron el aprendizaje pues de manera creativa y participativa se realizó la implementación y los niños/niñas se vincularon activamente, estuvieron interesados y comprometidos en cada una de las actividades y aprendieron sobre cómo relacionarse con niños/niñas que presentan capacidades diferentes, resaltando valores primordiales y el trabajo en equipo.

También el hacer uso de la actividad rectora del juego tuvo un impacto en los logros; se destaca porque a través de él se genera experiencia y es una forma de conocimiento que se adquiere, favoreciendo oportunidades que permiten asistir a niños con diversas habilidades donde pueden expresarse, tener iniciativa y modificar la realidad.

Las actividades 1 y 2 así como la participación de objetos didácticos que cuenta la ludoteca del municipio de Sopó, que eran esenciales y ventajosas para la ejecución con el fin de alcanzar los objetivos propuestos, Winnicott (1982) muestra el juego como una experiencia siempre creadora, una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida.

Cabe resaltar que el escenario elegido para la realización de la secuencia didáctica favoreció la adquisición de nuevas habilidades, por lo cual, se sugiere la continuación del proceso especialmente en los niños y niñas con capacidades diferentes, ya que permite la evolución en cada proceso contribuyendo al aprendizaje significativo, La planeación y ejecución de la secuencia didáctica permitió analizar el planteamiento del problema obteniendo una respuesta a la pregunta formulada.

Esto permite el buen desarrollo pedagógico promoviendo el pensamiento basado en la educación, el rol de docente contribuye a ser guía de la enseñanza-aprendizaje facilitando

estrategias que conlleven a motivar, participar, investigar, generando nuevos conocimientos.

“Tales estrategias son aquellos recursos que el profesor utiliza para focalizar y mantener la atención de los alumnos durante una sesión.

En cuanto a los procesos de atención son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje, en este sentido, deben proponerse preferentemente como estrategias de tipo constructiva, dado que pueden aplicarse de manera continua para indicar a los alumnos sobre qué puntos, conceptos o ideas que deben centrar sus procesos de atención y aprendizaje” (García, 2013, p. 4). Según lo anteriormente expuesto el docente debe promover un aprendizaje motivador, enriquecedor donde se hallen entornos de estilos de aprendizaje que aportan a la evolución y el bienestar del niño/niña.

Referencias Bibliográficas

- Biggs, J.B. (1984). Learning strategies student motivation patterns and subjectively perceived success. En J.R. Kirby: Cognitive Strategies and educational performance. Orlando: Academic Press.
<https://portalcientifico.uned.es/documentos/5e57aed12999527d991ad982>
- Bruner y Haste (2002). Implementación de la lúdica centrada en el juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza y aprendizaje de la matemática.
[https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2027%20\(164-181\)-Bastardo%20Rodolfo-Guerra%20Renzo_articulo_id294.pdf](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2027%20(164-181)-Bastardo%20Rodolfo-Guerra%20Renzo_articulo_id294.pdf)
- Durán, S. y Martín, C. (2016). “Diseño de Ambientes para el juego: práctica y reflexión en Educación Infantil”. RELADEI (Revista Latinoamericana de Educación Infantil), 5(1), pp. 84-95.
<http://www.reladei.net>
- Estévez, E. y Robles, B. (2013). Significados sobre diseño didáctico de profesores de educación superior en México. Ponencia presentada en el XII Congreso Nacional de Investigación Educativa del COMIE, Universidad Autónoma de Guanajuato, México.
<https://www.redalyc.org/journal/1941/194143011025/html/>
- Jiménez, C. A. (2000). Cerebro creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio: Magisterio.
https://www.academia.edu/4789861/CEREBRO_CREATIVO_Y_L%C3%9ADICO
- Latorre, A. (1996). "El Diario como Instrumento de Reflexión del Profesor Novel". Actas del III Congreso de E. F. de Facultades de Educación y XIV de Escuelas Universitarias de

Magisterio. Guadalajara: Ed. Ferloprint.

file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/EL_DIARIO_DE_CAMPO_COMO_INSTRUMENTO_PARA.pdf

Luque, A. (2009). "La atención. recursos".

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/ANA%20MARIA_LUQUE_1.pdf

Malaguzzi, L. (2001). La educación infantil en Reggio Emilia. Barcelona, España: Octaedro y

Asociación de Maestros de Rosa Sensat. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2020/06/Cagliari.Malaguzzi.PR_.pdf

Naik N. (2014). A comparative evaluation of games-based learning: Digital or non-digital

games? Learning development of European games in base 8 Conference, 1(2), 437-445.

file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-

ElJuegoComoEstrategiaLudicaParaLaEducacionInclusiv-6535622%20(1).pdf

Ortega, R. (1990). Jugar y aprender. Sevilla, Diada.

<https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797006.pdf>

Ortiz, A. (2005). Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. Centro de Estudios Pedagógicos

y didácticos, Barranquilla. [http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-](http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml)

[ludica/didactica-ludica.shtml](http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml)

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/>

Winnicott, D. (1982). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.

<https://catedraedipica.files.wordpress.com/2010/02/winnicott-realidad-y-juego.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Evidencias de la implementación.

Enlace:https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:b:/g/personal/lvsernal_unadvirtual_edu_co/Ea

Mr4djQHPhLmEeEFFlsIlQBIOzqx1tdFg6WO2PHEmXDaQ?e=RE7CE0

Apéndice B

Video de sustentación:

Enlace: <https://youtu.be/ASYORyRacxo>