

**El impacto de los juegos en la motivación y atención de niños de 6 a 7 años en
primer grado de la institución educativa Luz del saber**

Yajaira Seudith Rivera Ramírez

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Las actividades lúdicas representan una herramienta importante para mediar los procesos de enseñanza y aprendizaje, esta investigación se centra en un grupo de niños del grado primero A de la institución Luz del saber, que manifestaban falta de motivación y en forma consecuente falta de atención a sus clases, el propósito es investigar sobre el impacto de las actividades lúdicas en la motivación y si hay mejoras en los procesos atencionales hasta facilitar el aprendizaje significativo en niños de 6 a 7 años.

Se procede a diseñar y aplicar tres planeaciones didácticas, divididas en diferentes sesiones secuenciales, teniendo en cuenta sus necesidades, contextos y estilos de aprendizajes, para desarrollar competencias que le permitan aprender a través del juego, canciones, talleres, entre otras actividades lúdicas.

Finalmente se logra comprobar que la lúdica es un aliado, un recurso, que motiva y capta de manera efectiva la atención de los niños, permitiendo que adquieran conocimiento y le den significado en su entorno, se enfatiza que los niños del grado 1 A de la institución Luz del saber lograron aprender y alcanzar satisfactoriamente los objetivos planteados durante el desarrollo de cada planeación didáctica.

Palabras clave: Lúdica, atención, motivación.

Abstract

Playful activities represent an important tool to mediate the teaching and learning processes, this research focuses on a group of children from the first grade A of the Luz del saber institution, who expressed a lack of motivation and consequently a lack of attention to their classes, the purpose is to investigate the impact of recreational activities on motivation and whether there are improvements in attentional processes to facilitate meaningful learning in children aged 6 to 7 years.

Three didactic plans are designed and applied, divided into different sequential sessions, taking into account their needs, contexts and learning styles, to develop skills that allow them to learn through juice, songs, workshops, among other recreational activities.

Finally, it is possible to verify that play is an ally, a resource, that motivates and effectively captures the attention of children, allowing them to acquire knowledge and give it meaning in their environment. It is emphasized that children in grade 1 A of the Light of Knowledge institution managed to learn and satisfactorily achieve the objectives set during the development of each didactic planning.

Keywords: Playful, attention, motivation.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	11
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque Didáctico	21
Implementación.....	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones	29
Referencias Bibliográficas	32

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencia de la práctica pedagógica</i>	36
---	----

Introducción

Se conceptualiza la atención como “un estado de activación adecuado que permite a un individuo seleccionar la información que desea procesar con mayor prioridad y eficacia, así como controlar de forma voluntaria y consciente el comportamiento” (Rueda et al., 2016, p.1). Esto se evidencia cuando los niños de forma voluntaria desechan toda distracción y se interesan en una actividad.

La educación en la primera infancia es un periodo muy importante para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, pero la falta de atención voluntaria representan hoy un gran inconveniente en las aulas, está el docente compitiendo con diferentes distractores que invaden el pensamiento de los niños sobre estimulándolos, encontrados en el medio social, situaciones familiares y emocionales.

Pero es la postura del docente y la forma de abordarlo, lo que hace la diferencia, se convertirá en un gran obstáculo o en la oportunidad para empezar un plan de aula, que sirva para reinventarse cada día y fortalecer los diferentes mecanismos que se tienen a la mano como se propone en este caso, las conformadas por actividades lúdicas, que ayuden a que el estudiante quiera y desarrolle, una capacidad atencional en sus indistintos procesos de aprendizaje.

En este contexto, surge una pregunta de investigación que se adentra en la importancia de las actividades lúdicas: ¿Cuál es el impacto de las actividades lúdicas en la motivación y mejora de los procesos atencionales, facilitando aprendizajes significativos en niños de 6 a 7 años en el grado primero A de la institución educativa Luz del saber? esta pregunta de investigación nos lleva a explorar la relación entre el juego y el proceso de aprendizaje en los niños de una edad crucial en su desarrollo educativo.

Por esta razón es muy importante para el desarrollo de este proyecto comprender que “La atención no actúa de manera aislada porque está muy relacionada con una serie de mecanismos y procesos y/o operaciones cerebrales que permiten procesar la información entre ellas la percepción, la motivación, la memoria la inteligencia y la emoción” (Álvarez et al., 2005 citado por Carrada y Ison, 2013, p. 2). Y para este grupo se resalta la emoción y la motivación.

Prestar atención trae consigo aprendizaje, pero esto ocurre si los conocimientos previos de lo captado resultan interesantes para que el niño o niña se detenga a pensar en ello y recordar hasta relacionarlo, o simplemente quiera saber algo nuevo sobre lo que se le quiere hacer participe, de lo contrario no se obtendrá a lo que llamamos aprendizaje significativo.

Teniendo en cuenta esto podemos traer lo mencionado por Claramonte y Durán (2018) “La atención voluntaria vendrá determinada en mayor medida por las motivaciones de cada individuo, esto es, por los intereses y expectativas con los que cuente” (p.13). Quiere decir que los niños van a prestar atención a lo que le interese y desecharán lo demás.

Se reconoce que las actividades lúdicas pueden ser herramientas valiosas para involucrar a los niños en el proceso de aprendizaje, fomentando su motivación intrínseca y mejorando sus habilidades de atención, al enfocarse en un grupo específico en una institución educativa determinada, se busca comprender cómo estas actividades lúdicas pueden ser diseñadas y aplicadas de manera efectiva para lograr un aprendizaje significativo.

Se evidencia entonces que estas actividades son necesarias ya que despiertan interés e invitan a prestar atención, convirtiéndose en una respuesta metodológica, como lo mencionan algunos autores mencionando que estas:

No solo facilita el aprendizaje de los conceptos, sino que estimula la socialización de los estudiantes en el ambiente escolar, ya que les permite trabajar en equipo, reconocer las diferencias y valores de sus compañeros e identificar sus propias cualidades y

limitaciones. Permite cambiar métodos tradicionales, dinamizar los ambientes de enseñanza – aprendizaje y captar el interés y la participación de los estudiantes en las diferentes actividades académicas (Marín y Mejía, 2015, p. 67).

Deben ser en este caso bien seleccionadas de acuerdo a los diferentes estilos de aprendizaje que ayuden al grupo de niños de primero A de la Institución educativa Luz del Saber a mejorar sus procesos atencionales y de motivación, para garantizar que los niños avancen en sus diferentes procesos de enseñanzas.

Si bien es de conocimiento de todos que la atención es muy variable en cada niño se puede alcanzar sostenerla en un grado de tiempo adecuado para que puedan adquirir aprendizaje significativo en el transcurso de una actividad bien pensada y adecuada para ello, no obstante, siempre habrá quien no alcance el objetivo, pero es difícil que no quiera seguir intentándolo cuando ha sido participe de una actividad bien pensada y aplicada, como se dice en una forma muy informal “algo le queda” que le ayuda a relacionarlo con los siguientes contenidos.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Los niños participantes de este proyecto hacen parte del grado primero A de la institución Luz del saber, está conformado por 28 estudiantes, que tienen una edad que oscila entre los 6 y 8 años sin ningún diagnóstico limitante físico o cognitivo, es importante mencionar que estos niños y niñas iniciaron su vida académica en transición debido a los antecedentes sociales que se vivieron durante la pandemia.

Esto les afectó ya que no contaron con orientación profesional presencial en los primeros niveles del preescolar, la mayoría no fueron matriculados en la virtualidad, asistiendo por primera vez a una institución educativa y fueron aceptados al grado teniendo en cuenta su edad, lo que abre una brecha entre los que recibieron acompañamiento efectivo de sus padres u orientadores y los que no tuvieron ninguna clase de asesoría para adquirir nociones básicas como por ejemplo en el desarrollo en su motricidad fina y gruesa.

Son un grupo que en general ha mejorado su disciplina en el 2023, les gusta realizar sus actividades, son niños con grandes capacidades para desarrollar, motivados por su deseo de aprender, pero al inicio de año tuvieron cambio de docente esto ocurrió en el mes de mayo, cabe mencionarlo porque en el año 2022 en el grado transición conocieron esta situación y le cambiaron la docente por 4 veces en el primer periodo del año, esto les causó desmotivación, falta de confianza en la docente, y pérdida de interés en sus clases.

El contexto familiar generalizado es de niños que viven solo con la madre y/o abuelos son hijos de padres separados, solo algunos menos de la mitad del grupo viven con papá y mamá, pero cuentan con apoyo económico que los sitúa en un estrato medio bajo y otro medio alto no obstante los niños y niñas participantes han logrado superar dificultades que tenían que ver con

el desarrollo de su motricidad fina y gruesa, pero presentan un alto nivel de desinterés y desmotivación para realizar sus actividades y participar en las clases de manera activa.

Se observa que el tiempo de duración planteado para las actividades académica es bastante extenso teniendo en cuenta el rango de edad de los niños del grado primero, los cuales en esta etapa no logran durar periodos tan largos ejecutando una misma actividad sin agotarse, de acuerdo a lo observado la maestra asigna planas y ejercicios de transcripción tablero al cuaderno con pocas pausas activas.

Como consecuencia hay niños que no logran cumplir con los requerimientos de la maestra porque poseen falencias no trabajadas, y otros que terminan muy rápido, en un tiempo determinado se encuentran hablando y distraído entre ellos lo que causa las llamadas de atención con voz alta por la docente, quien los invita a tomar posición de descanso (cabeza puesta sobre el pupitre), hasta el momento se ha observado que el trabajo es de forma individual, los niños no trabajan en grupo.

Los momentos de diversión se realizan con juegos no dirigidos, pero bastantes restringidos porque no se les permite correr en los patios, lo que hace que su tiempo sea solo para merendar, asearse y cubrir otras necesidades, la interacción entre maestra y estudiantes es muy ambivalente quien pasa rápidamente por diferentes tipos de relación y cambia en muy poco tiempo las pautas de interacción con sus estudiantes, estas pueden ser amables y afectivas u hostiles, esos cambios repercuten en la calidad de las interacciones y relaciones dentro y fuera del aula.

Pregunta de Investigación

¿Cuál es el impacto de las actividades lúdicas en la motivación y mejora de los procesos atencionales, facilitando aprendizajes significativos en niños de 6 a 7 años en el grado primero A de la institución educativa Luz del saber?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Las actividades lúdicas son muy importantes para lograr motivar a los niños a prestar atención y así aprender los diferentes contenidos que le son impartidos, durante las diferentes experiencias pedagógicas, es muy importante tener en cuenta que “La motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno” (Carrillo et al., 2009, p.24).

Decimos de la atención que es la capacidad de preferir un escenario específico que nos interesa y desistir de otras que están cerca, algunos autores han afirmado que:

Es la habilidad mental de generar y mantener un estado de activación tal que permita un adecuado procesamiento de la información, la atención permite la selección de información específica entre múltiples fuentes disponibles, ello incluye estimulación interna y externa, memorias, pensamiento e incluso acciones motoras. (Lubrini et al., 2009, p.7)

Se observa cómo los niños y niñas del grado primero A de la Institución Luz del Saber les agrada relacionarse, ser aceptados, jugar, cantar, realizar manualidades entre otras que desearían no se terminara su tiempo en ello, porque es lo que todo niño quiere hacer de manera natural y espontánea pero de alguna manera, estos espacios no son abiertos.

Chamorro y Lopez (2010) afirman que la recreación es una acción presente en todas las personas, pero estas actividades en la institución son aisladas de sus procesos pedagógicos y concentradas en dos horas de clases a la semana, en su clase de deporte o de arte, impidiendo que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean monótonos.

Es importante mencionar que estos niños y niñas iniciaron su vida académica en transición debido a los antecedentes sociales que se vivieron durante la pandemia, ósea que no tuvieron acompañamiento profesional, llegaron sin hábitos de estudio, queriendo salirse de los parámetros establecidos por los docentes.

Menciona Quiroz y Bohorquez (2022), que esta situación reforzó la desigualdad académica, ya que muchos niños no tuvieron acceso a internet o una computadora, simplemente llegaron al colegio sin ninguna clase de hábitos, entonces se observa esa diferencia entre los pocos niños que querían estar en el aula y los que simplemente querían huir de ella.

Dada la indisciplina, el desinterés de los niños, las ausencias injustificadas y el estancamiento en los procesos de los mismos, los directivos cambiaron de docente tres veces en el primer semestre del 2022, y en el 2023 también hubo cambio de maestros en forma repetida, persistiendo la falta de atención y participación activa en sus actividades académicas, ahora se ven un poco obligados e inmersos en una monotonía de transcripción que los indispose.

Teniendo en cuenta lo importante que es mantener un grupo motivado e interesado en aprender se puede aser que la lúdica y el juego significativo son herramientas esenciales para lograrlo, ya que ello

Cumple las siguientes funciones: Factor de socialización, fuente de desarrollo de procesos motivacionales sólidos, tales como la motivación intrínseca y de logro, permitiendo que el alumno a través del juego se ponga a pensar sobre su pensamiento, es decir, que tenga conciencia de cómo o qué hace cuando piensa, de lo anterior se desprende que el juego, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es un recurso esencial de organización, desarrollo y crecimiento de la personalidad del niño en formación. (Betancourt, 2005, citado en Orozco, 2017)

Es entonces el docente el llamado a ser creativo, a la hora de su planeación debe tener en cuenta cuales son los intereses de sus alumnos, sus contextos más próximos y sus capacidades, por ejemplo planeando actividades que los lleve actuar porque les gusta las mascotas, que desarrolle la imaginación leyendo cuentos, incluyendo materiales del medio fáciles de conseguir pero que sean incluidos en el proceso, para que los puedan manipular, cantando, usando las TIC,

etc. haciendo de cada clase algo divertido y significativo para sus aprendizajes como lo menciona

La implementación de la pedagogía de la lúdica implica la construcción y desarrollo de actividades y situaciones que promuevan el desarrollo de la atención en los niños /as/ con déficit de la misma, la creatividad que el educando realiza en las prácticas lúdicas le permite a su vez integrar dos aspectos importantes de los procesos cognitivos como son lo emocional y lo racional, ya que para que funcione lo cognitivo deben darse las emociones. (Alarcón et al. 2017, p.39)

Emociones que florecen y permanecen en el tiempo hasta el punto de ser contadas a los que le rodean, es donde interviene el marcar una pauta importante para que el niño recuerde lo que hizo mientras que aprendía y adquiriría conocimiento, dado esto se considera que

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental, la actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes. (Candela y Benavides 2020, p.1)

Visto de esta forma podemos afirmar que la investigación sobre la incidencia de las actividades lúdicas en la motivación y los procesos atencionales en niños de primera infancia, constituye un factor muy importante en toda práctica pedagógica, porque regala la oportunidad de abrir esos ambientes adecuados llenos de significados que transforman la forma de enseñar.

Entonces podemos decir que estas actividades, se convierten en herramientas, puentes, canales, medios, recursos variados que le permitirán facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje porque logra captar la atención, despertar la curiosidad y el deseo de aprender, como lo reitera Vygotsky (1932) citado en Montañez et al. (2000) Cuando dice que “El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica”.

Al hablar de la falta de motivación y atención en las actividades que presentan algunos niños, no se puede concertar que se solucionaría con informes a los padres o enviarlos a terapias psicológicas, o cambiar de docentes, como en algunas ocasiones pasa, afectando los lazos afectivos y la confianza entre niños y docentes y con sus pares.

Teniendo en cuenta la pronunciación anterior se afirma que es importante considerar como la lúdica abre un camino certero a los aprendizajes significativos que se obtienen cuando “El alumno manifiesta una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva” (Ausubel, 1983, p. 4).

Se busca entonces cambios en la metodologías y planeación de clases, invitando al docente a través de la práctica diaria de incluir actividades lúdicas a la hora de orientar una clase dejando de lado las clases magistrales y monótonas que generan desinterés y apatía por parte del niño hacia sus actividades, permitiendo que aprenda y se desenvuelva y su cotidianidad sin dificultades porque ha prestado atención entonces se confirma que “El juego mejora la capacidad de atención y la memoria se amplía el doble” (Mujina, 1975 citado en Montañez et al., p. 243).

Estas estrategias generan cambios graduales pero representativos en la comunidad educativa y los estudiantes, ya que se labran experiencias motivadoras, que llevan a la experimentación e interacción en otros ambientes, haciendo realidad la potenciación de habilidades comunicativas e investigativas, por ende, se puede inferir que las estrategias pedagógicas provocan cambios en las actitudes de los participantes y de los educadores, puesto que se brindan otras formas de organizar los temas y de abordarlos.

En función de lo planteado es muy importante que el docente sea reflexivo ante sus prácticas pedagógicas, teniendo en cuenta la importancia de construir un saber hacer profesional,

usando el diario de campo donde pueda plasmar las experiencias representativas del día, constituye una herramienta mediadora entre la teoría y la prácticas (Moreno, 2020).

Porque todas las experiencias marcan un camino sea para repetir o para innovar o para no volver hacer, el anotar y tener presente esos detalles importantes que se observaron como faltantes o logros por la utilización de recursos lúdicos, son una guía muy útil para la investigación, es a partir de esto que nos podemos dar cuenta de las necesidades a la cual podemos orientar modelos de trabajos que respondan a las inquietudes de los participantes (Moreno, 2020).

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Medina y Tobón (2010) indica que la formación basada en competencia es aquella dirigida a construir en el educando diferentes capacidades y actitudes que de una forma integral le permitan desenvolverse ante cualquier situación cotidiana que se le presente, ya sea para resolverla o para enfrentarla de manera lógica racional y cooperativamente.

Las actividades lúdicas son herramientas valiosas para involucrar a los niños y niñas en el proceso de aprendizaje, influyen en su comportamiento, intereses y actitudes positivas, porque los motiva y los invita a prestar atención a querer saber lo que se le quiere enseñar, un alumno que ha sido motivado va a esforzarse para alcanzar las metas y esta experiencia reforzará su autoestima desarrollando dimensiones cognitivas, comunicativas y socioafectivas.

Se puede afirmar que esta propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencia desde un enfoque socioformativo, porque el énfasis no está sólo en los estudiantes sino también en la manera como los docentes abordan los procesos de enseñanza, quiere decir que en esta propuesta se invita también al docente a la utilización continua y permanente de las actividades lúdicas con el fin de formar determinadas competencias y saberes en sus estudiantes (Medina y Tobón, 2010).

La formación por competencia estimula a instruir de manera integral, teniendo en cuenta las diferentes variables que existe dentro de los contextos en que se encuentra un educador, dicho esto se puede decir que sí es cierto que las competencias enmarcan una meta, pero no son en últimas la respuesta a todo problema educativo (Medina y Tobón, 2010).

Porque a medida que el docente aprende de sus experiencias y aprende a enseñar al que quiere aprender y al que no desea hacerlo, va transformando sus saberes y aplicándolos en sus procesos de enseñanza, no se sentirá frustrado, porque al desarrollar actividades que motiven a

querer saber, teniendo en cuenta las necesidades del grupo en todos los aspectos, las competencias se desarrollaran en este proceso de una manera espontánea y de manera natural no forzada.

Se quiere decir que no son las competencias las que marcan pautas obligatorias diciendo lo que debe enseñar, sino la evaluación de un contexto que rodea a un grupo en específico que marcará las pautas a seguir, las actividades lúdicas son entonces materiales valiosas para incluir a los niños en el proceso de aprendizaje, fomentando su motivación intrínseca y mejorando sus habilidades de atención, integrando el saber ser.

porque a través de el juego, las artes, la música, entre otras actividades los niños tiene la oportunidad de tomar iniciativa, experimentar juegos de roles, desarrollar valores como el respeto, el seguir reglas entre otras; realizan trabajos colaborativos orientados, es decir los prepara para adquirir un conocimiento que llevaran más tarde a la práctica en el saber hacer.

Dado que tendrán en cuenta los procesos en el paso a paso, sabrán responder ante diferentes retos específico planteados durante el juego para un contenido y al estar motivado estará comprometido en el hacer como en el aprender que al final los conduce a buenos resultados durante sus procesos de aprendizaje en las diferentes áreas.

Medina y Tobón (2010) señala que, es preciso que los docentes posean las competencias necesarias para mediar estos procesos retomando nuevas maneras de intervenir la formación, aplicando las actividades y medios de apoyo más pertinentes de acuerdo a las metas educativas y el ciclo vital de sus alumnos, estas acciones a su vez involucran competencias de planificación y organización.

Planeación Didáctica

Medina y Tobón (2010) indica que la formación basada en competencia es aquella dirigida a construir en el educando diferentes capacidades y actitudes que de una forma integral le permitan desenvolverse ante cualquier situación cotidiana que se le presente, ya sea para resolverla o para enfrentarla de manera lógica racional y cooperativamente.

Las actividades lúdicas son recursos importantes para incluir a los niños en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que estas transforman las diferentes actitudes y comportamientos, reorientando sus interés, porque al motivarlos, los estimula a prestar atención despierta la curiosidad sobre aquello que el docente quiere enseñar, un alumno que ha sido motivado va a hacer lo posible por participar de forma activa en sus actividades y esta experiencia reforzará su autoestima desarrollando dimensiones cognitivas, comunicativas y socioafectivas.

Podemos decir que esta propuesta pedagógica propicia el aprendizaje por competencia desde un enfoque socioformativo, como indica Medina y Tobón (2010) el énfasis no está sólo en los estudiantes sino también en la manera como los docentes abordan los procesos de enseñanza, quiere decir que en esta propuesta se invita también al docente a la utilización continua y permanente de las actividades lúdicas con el fin de formar determinadas competencias y saberes en sus estudiantes.

La formación por competencia invita a educar de manera integral, teniendo en cuenta las diferentes variables que existe dentro de los contextos en que se encuentra un educador, dicho esto se puede decir que sí es cierto que las competencias enmarcan una meta, pero no son en últimas la respuesta a todo problema educativo (Medina y Tobón, 2010).

Las competencias se desarrollarán en este proceso de una manera espontánea y de manera natural no forzada, se quiere decir que no son las competencias las que marcan pautas obligatorias diciendo lo que debe enseñar sino la evaluación de un contexto que rodea a un grupo en específico que marcará las pautas a seguir.

Asumimos que las actividades lúdicas fomentan la motivación intrínseca mejoran sus habilidades de atención, integrando el saber ser, porque a través de el juego, las artes, la música, entre otras actividades, los niños tienen la oportunidad de tomar iniciativa, experimentar juegos de roles, desarrollar valores como el respeto, el seguir reglas entre otras; realizan trabajos colaborativos orientados es decir los prepara para adquirir un conocimiento que llevaran más tarde a la práctica en el saber hacer (Medina y Tobón, 2010).

Porque tendrán en cuenta los procesos en el paso a paso, sabrán responder ante diferentes retos específicos planteados durante el juego, para un contenido y al estar motivado estará comprometido en el hacer como en el aprender que al final los conduce a buenos resultados durante sus procesos de aprendizaje en las diferentes áreas.

Medina y Tobón (2010) señala que es preciso que los docentes, posean las competencias necesarias para intervenir estos procesos retomando nuevas maneras de mediar la formación aplicando las actividades y medios de apoyo más pertinentes de acuerdo a las metas educativas y el ciclo vital de sus alumnos, estas acciones a su vez involucran competencias de planificación y organización.

Enfoque Didáctico

Las actividades que se diseñaron en la secuencia didáctica, responden a las características de desarrollo y aprendizaje de los niños de 1A de la institución Luz del saber, ya que fueron pensadas y organizadas para mejorar aspectos cognitivos, y emocionales, a través de actividades lúdicas que los motiven a participar activamente en sus clases con el objetivo de generar cambios, “que inicialmente permiten ‘hacer’ o actuar sobre el mundo y después ‘saber hacer’, hasta ‘poder hacer’ (Ministerio de educación nacional [MEN], 2009, p.17).

Teniendo en cuenta las principales necesidades de los niños de este grupo como son falta de adaptación a las labores académicas por un encierro causado por la pandemia, desmotivación, falta de atención y afecto por sus docentes y sus pares, se toma la iniciativa en realizar planeaciones mediadas por la lúdica, transformando sus espacios y la forma de introducirlos a la adquisición de conocimiento, orientando diferentes momentos secuenciales que le ayuden a mantener la atención, a establecer lazos afectivos y conocer el mundo que lo rodea.

Con la intención de ser asertivos se diseñan secuencias de actividades didácticas que llegan a los diferentes estilos y ritmos de aprendizajes, usando para esto diferentes recursos como las canciones, imágenes, cuentos, medios audiovisuales, materiales como palitos que puedan manipular y vincular a su aprendizaje, talleres escritos, juegos donde se integran imágenes, sonido y movimiento.

Abordando de esa manera las necesidades del educando que integra este grado, de motivación y atención, ya que las actividades lúdicas como lo indica algunos autores cuando indican que estas, generan placer siendo útiles para su formación, porque al sentirse bien puede valorar lo que sucede en el proceso de enseñanza aprendizaje y se despierta su deseo por aprender (Carrillo et al., 2009).

Por esta razón es muy importante el uso de las secuencias didácticas favorecen las competencias ya que se reorganiza una planeación para sorprender, motivar, captar el interés permitiendo que los niños movilicen sus conocimientos y los utilicen en diversos escenarios y situaciones (Moreno, 2020).

Así mismo se resalta la importancia que se le debe dar a los saberes previos, sus conocimientos implícitos y explícitos que a lo largo de sus experiencias y situaciones vividas han adquiridos y pueden ser entrelazados con los nuevos conceptos que le son impartidos, dándole sentido a lo que aprende al tenerlo en cuenta

Nos lleva a pensarlo como un proceso en el que nunca hay un final, siempre hay reorganizaciones que llevan a transformar el conocimiento y esto también sucede con las relaciones afectivas y sociales, en ninguno de estos casos se tienen límites que permitan establecer que ya no habrá más cambio. (Ministerio de educación nacional [MEN], 2009, p.20)

Es claro que un profesional de la educación interesado en incidir significativamente en la formación de sus estudiantes debe trabajar desde las secuencias didácticas porque estas permiten trazar un camino donde el docente lo transite junto con sus alumnos construyendo juntos el conocimiento interrelacionando lo cognitivo, procedimental y lo actitudinal que se va transformando e impacta toda la comunidad educativa (Moreno, 2020).

Así mismo se considera importante porque el docente logra identificar sus procesos de planeación, analizarlos, replantearlos de acuerdo a las necesidades y contextos de sus estudiantes, introduciendo recursos y materiales apropiados que le den sentido y significado a sus clases, que son procesos que van transformando la educación y cambiando la forma de interactuar con los niños y niñas, es una palanca para enseñar aprender (Moreno, 2020).

Implementación

La secuencia didáctica está compuesta por dos actividades y cada una dividida en tres momentos; momento de inicio, el momento de desarrollo y el momento de cierre, que se aplicaron en dos sesiones de una hora, tiempo estipulado de acuerdo al horario de clases que tiene establecido la institución en la que se realizó.

Se aplica la primera actividad el día 18 de Octubre, titulada “Los verbos”, iniciando con una canción llamada “Los animales del bosque” la docente mientras canta, va mostrando unas láminas con los animales moviéndose en su medio, de esta manera se va tocando los diferentes estilos de aprendizaje, al captar la atención e interés de los niños, se orienta unas preguntas, que llevan al niño a expresar sus saberes previos que están directamente relacionados con el tema previsto.

Luego se implementa el momento de desarrollo, la docente usa las respuestas de los niños y la entrelaza con una explicación amplia del tema, aclarando dudas y comentando ejemplos de verbos, para alcanzar un aprendizaje significativo se complementa con un juego llamado “Adivina el verbo” los niños salen del aula y así facilitar una mayor participación y despliegue de movimientos.

La actividad consistió en que los niños recibieron de la docente un verbo y ellos deben imitar movimientos que permitan que sus compañeros puedan adivinarlo, los niños participaron de manera muy activa, alegres y creando un ambiente muy significativo permitiendo el aprendizaje de los contenidos.

Para el cierre se invita a los niños a regresar al aula y se les hace entrega de un crucigrama donde ellos a partir de una oración que tiene anexo un dibujo alusivo a la misma, que ilustran acciones de su vida diaria, ellos deben entender qué verbo es y completar la actividad,

fue un ejercicio que les permitió reconocer cuánto aprendieron y estaba diseñada no sólo para que hicieran una lectura de oraciones sino también permitía identificar esa acción a través de una imagen.

Esto se desarrolló con la participación de todos, las reflexiones orientadas por la docente, abrieron un espacio donde se evidenció risas, e imitación de las oraciones, los niños se vieron en la libertad de participar sin restricción pero de forma ordenada a través de diálogo con la docente, que siempre le daba la oportunidad a todos sin excepción para que expresaran su saber.

Siguiendo la secuencia didáctica, el día 20 de Octubre se aplica la segunda actividad y se inicia mostrándoles un frasco transparente lleno de palitos con palabras en diferentes colores y en el tablero unos globos que se relacionan con el color de las palabras, esta actividad incentiva la curiosidad, los mantiene atentos y despierta el deseo de participar.

Los niños van tomando el palito uno a uno y luego la docente les comenta que deben decir la palabra según sus colores, que la docente va ubicando según el globo del mismo color y luego pregunta cuál es la diferencia de esas palabras y entabla una conversación reflexiva, buscando saberes previos para así entrelazarlos con los nuevos contenidos.

Las voces de los niños fueron muy asertivas y permitieron que la docente las relacionara con el tema e hiciera la explicación de la clase, se sigue con el segundo momento donde se invita a los niños a jugar “La máquina del tiempo” para esto se dispone un arco de fútbol como puerta y un piso de caja que tiene las palabras pasado y futuro con los colores que ya relacionaron en la primera actividad, reciben un boleto de color amarillo con palabras en presente y ellos deben viajar al tiempo que quieran y cambiar el tiempo de esa palabra.

La actividad mencionada cumplió con el tiempo y se alcanzó el objetivo propuesto, los niños manifestaron su interés, se corrigieron entre ellos mismos, esto no causó dificultad ni

peleas, ellos sólo jugaban y se divertían mientras aprendían, se observó una excelente respuesta y una amena clase que seguramente deja huella en el recuerdo de los niños.

Para el cierre, los niños regresan al aula, la docente les orienta algunas preguntas que les lleva a reflexionar sobre sus aprendizajes adquiridos en cada momento; para finalizar desarrollan un ejercicio de su libro de trabajo que les permitió dar cuenta de su saber hacer con base a los conocimientos adquiridos, respondiendo a las competencias planteadas.

La evaluación de la secuencia didáctica se realiza en el desarrollo de la misma, se trata de una evaluación cualitativa a través de la observación y preguntas reflexivas que se daban al final de los momentos diseñados, para cada actividad, ya que es una forma efectiva de medir la comprensión de los conceptos.

Durante el juego y canciones, debían expresar, dialogar, sugerir, corregir, y esto le permite al docente ir observando cuál es la comprensión que los niños tienen del tema en desarrollo, para aplicar actividades de mecanización, aquellos que de una u otra forma tienen dificultad en la comprensión del tema, sin que se sientan presionados por una calificación.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La secuencia didáctica “Aprendo jugando y le doy significado en mi cotidianidad,” donde se trabajó temas como el verbo y tiempos verbales en niños de 6 a 7 años del grado primero A de la Institución Luz del saber en la ciudad de Valledupar, obtuvo excelentes resultados, los temas fueron mediados a través de las actividades lúdicas.

“Permitiendo integrar aspectos importantes como son lo cognitivo con lo emocional ya que para que funcione lo cognitivo deben darse las emociones” (Alarcón et al., 2017, p.39). Accediendo al aprendizaje esperado, donde los niños le dan significado a sus saberes y los usan en su cotidianidad.

Las actividades lúdicas representan una herramienta metodológica que actúan de forma estratégica para mediar los procesos de enseñanza, en la presente experiencia investigativa, se observó como los niños se alegran, se divierten y anhelan el hecho de romper con lo cotidiano y lo monótono de las clases tradicionales, se evidencia como adquieren conocimiento motivados, participando cada vez con más expectativas, esperando la siguiente actividad.

Los estudiantes responden asertivamente en las preguntas reflexivas y de mecanización planeadas y las que iban surgiendo durante el desarrollo de las diferentes sesiones que conformaron las actividades, también se evidenció que los niños se desestresan y se mueven con más confianza, no obstante hubo niños que no lograban responder con seguridad pero conservaban recuerdos claros de las diferentes actividades realizadas y daban respuestas correctas.

Efectivamente se evidencia durante esta práctica que los niños estuvieron motivados y atentos, con una activa participación, entre juegos, canciones, talleres que fueron planeadas para abarcar los diferentes estilos de aprendizajes, logrando que los estudiantes expresen sus saberes y

experiencias, hasta otros contextos, llevando sus aprendizajes hasta esos ambientes de socialización y convivencia, comprobando que “El juego mejora la capacidad de atención y la memoria se amplía el doble” (Mujina, 1975 citado en Montañez et al., 2000, p. 243).

Para mejorar en futuros diseños y planeaciones es necesario pensar que son niños nativos en la tecnología es preciso tener en cuenta el uso adecuado de las TIC para mediar algunas actividades que vayan a favor del aprendizaje de los niños, porque con los acontecimientos vividos en pandemia el sistema educativo está llamado a integrar el uso de los medios tecnológicos y saber combinarlos con los planes educativos, sin dejar de evaluar los pros y los contras como recursos para el aprendizaje de los más pequeños (Quiroz y Bohorquez, 2022).

Se puede decir entonces que los diseños implementados alcanzaron influir en los niños de tal manera que se evidenció en el reforzamiento de lazos afectivos entre ellos y sus docentes, el desarrollo de todas las actividades fue resueltas sin quejas o en desánimo, lo que asevera que valoran cuando se tiene en cuenta sus necesidades de recreación y diversión, cuando se rompe la monotonía y se le entregan escenarios y experiencias nuevas, podemos confirmar que las actividades lúdicas

Cumplen las siguientes funciones: Factor de socialización, fuente de desarrollo de procesos motivacionales sólidos, tales como la motivación intrínseca y de logro, así como vehículo para el desarrollo de estructuras abiertas, flexibles y cambiantes de pensamiento sustentadas en estrategias ejecutivas, de planeación y meta cognoscitivas mencionado por (Betancourt, 2005, citado en Orozco, 2017, p. 37).

Teniendo en cuenta la pregunta de investigación que se originó en esta intervención, pedagógica ¿Cuál es el impacto de las actividades lúdicas en la motivación y mejora de los

procesos atencionales, facilitando aprendizajes significativos en niños de 6 a 7 años en el grado primero A de la institución educativa Luz del saber?

Es muy importante resaltar que las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el aprendizaje de los niños, desarrollando competencias desde sus saberes previos y facilitando sus interacciones cotidianas, logrando que aprendan mientras se divierten, causando que deseen compartir y aplicar lo aprendido en sus diferentes contextos.

Medina y Tobón (2010) indica que la planeación didáctica es un aliado necesario para el maestro, que le facilita la organización de sus actividades porque permiten pensar en las necesidades de los estudiantes, en las posibles actividades y utilización de recursos que pueden ser las más asertivas según los contextos.

Además, permiten devolverte y evaluar que falló y que puedes mejorar, porque son flexibles y adaptables, y que solo hay que investigar un poco algunas teorías y estudios al respecto que han sido planteadas por personas interesadas en mejorar la educación, y aplicar las más adecuadas y según las necesidades del grupo, porque ser maestros innovadores es cuestión de querer, de esforzarse y de capacitarse (Medina y Tobón, 2010).

Conclusiones

Los niños del grado 1 A de 6 a 7 años de la institución Luz del saber en la ciudad de Valledupar, son un grupo con particularidades propias por sus contexto y la cultura en que se desarrollan, describimos que son niños que tuvieron dificultades de adaptación a la vida escolar, cambio de docentes repetidas en un periodo corto de tiempo, no tienen confianza y comunicación afectiva con sus docentes, se distraen con facilidad, por ende están desmotivados y no prestan atención de forma voluntaria a sus actividades.

Teniendo en cuenta la situación descrita se diseña y aplica diferentes planeaciones didácticas centradas en mediar la enseñanza a través de actividades lúdicas, que permitieron captar la atención de los niños motivándolos desde el primer momento en desarrollo de la sesiones teniendo en cuenta los diferentes estilos y ritmos de aprendizajes, usando para esto disímiles recursos como las canciones, imágenes, materiales del medio que puedan vincular a su aprendizaje, talleres escritos, juegos donde se integran sonido y movimiento entre otros.

Es importante anotar que en el diseño de planeación didáctica hizo falta esa inclusión de las TIC que en nuestro medio son bastante llamativos para los niños y seguramente hubiesen creado un ambiente de aprendizaje innovador, y habría abierto la oportunidad de que algunos niños mostraran sus habilidades y conocimientos en el este campo.

No obstante, se logra los objetivos propuestos, ya que se diseñan una secuencia de actividades lúdicas dentro de las diferentes planeaciones didácticas, que despierten el interés y motiven a los niños a prestar atención durante sus procesos de enseñanza aprendizaje, dejando evidencias claras en la institución de el cambio de actitud de los niños frente a esas clases donde pueden aprender mientras se divierten.

La docente titular refiere que los niños no olvidaron esas clases y aprendieron los contenidos quedando en su memoria por muchos días que seguían comentando y contando lo vivido, permitiendo que algunos profesores implementaran cierta dinámica y actividades diferentes en sus clases, no de la misma forma y profundidad, pero sí se evidenció ese pequeño cambio.

Convirtiéndose entonces en la base al tercer diseño planeado en esta investigación donde se le da paso a la participación de los docentes, directivas y padres de familia, para que de una forma más directa puedan intervenir en la aplicación de una planeación didáctica centrada en actividades lúdicas, y de esta forma dejar la huella de la efectividad de estas en la enseñanza aprendizaje.

Se puede decir que durante la implementación de la primera sesiones surgieron diferentes dificultades en donde los niños al no estar acostumbrados que sus clases diarias sean a través de actividades que le creen cierto placer y gozo, se generó en ellos esa sensación de que estaban en la libertad de hacer desorden y querían en algún momento salirse de las reglas de comportamiento.

Para lo cual se optó explicarles de manera firme, que estaban en clase y debían seguir y respetar las reglas de comportamiento de las horas de clase, no representó un gran problema y se solucionó rápidamente, esto generó la oportunidad de sostener diálogos abiertos y reflexivos que daban los resultados esperados, manteniendo el orden y una buena participación.

En todo caso son experiencias significativas para el docente en formación, que aprende en el proceso, que toma nota de las diferentes situaciones vividas con los niños y en el desarrollo de la caracterización, estudio de casos y la planeación de las actividades lúdicas más adecuadas,

representan un amplio saber y un punto de partida para seguir aprendiendo desde el campo de trabajo donde los niños enseñan a enseñar.

Se tiene la oportunidad de confirmar que hay metodologías que resultan muy reveladoras a la hora de aplicarlas, y que es muy importante como docentes estar en un permanente cambio, llamados a ser investigadores, creativos e innovadores para dirigirse a un grupo, sobre todo un docente profesional con vocación creciendo en experiencia y conocimiento, será la respuesta a las necesidades educativas que van cambiando de acuerdo a los contextos que no son permanentes porque todo influye y genera una diferencia.

Por esta razón esta propuesta pedagógica pretende promover entre los docentes que orientan clases en el grado Primero A el uso de las actividades lúdicas como herramienta para motivar y despertar el interés de los niños en sus clases para mejorar la atención y lograr aprendizajes significativos en cada una de sus asignaturas y a un futuro no muy lejano la institución educativa pueda incluirlas como parte de su metodología pedagógicas, en su PEI afectando significativamente toda una comunidad educativa.

Por consiguiente, hay una transformación en el significado de la docencia en pedagogía infantil, porque no solo se trata de enseñar a los más pequeños de nuestra sociedad, sino afectar a toda una comunidad desde los ambientes que podemos transformar como profesionales interesados en el desarrollo integral de la primera infancia.

Referencias Bibliográficas

Alarcón Gallego, E. C., & Guzmán Grijalva, M. L. (2017). Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2 de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas.

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1112/Guzm%
c3%a1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1112/Guzm%c3%a1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.

<https://n9.cl/e55b7>

Candela, M y Benavides,J.(2020) Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Rehouse* [online]. vol.5, n.3, pp.90-98. Epub 04-Dic-2020. ISSN 2550-6587. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>.

Carrada, M., & Ison, M. S. (2013). La eficacia atencional: Estudio normativo en niños escolarizados de Mendoza. *PSIENCIA: Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 5(2), 2. [file:///D:/YAJAIRA%20R/Documents/Downloads/Dialnet-LaEficaciaAtencional-4821181%20\(1\).pdf](file:///D:/YAJAIRA%20R/Documents/Downloads/Dialnet-LaEficaciaAtencional-4821181%20(1).pdf)

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33. <https://core.ac.uk/download/pdf/286344851.pdf>

Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria.

<https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Claramonte, L. V., & Durán, M. M. La atención: principales rasgos, tipos y estudio.

<https://core.ac.uk/download/pdf/162560826.pdf>

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed>

Lubrini, G., Periañez, J., & Ríos-Lago, M. (2009). Estimulación cognitiva y rehabilitación neuropsicológica de la atención. *Estimulación cognitiva y rehabilitación neuropsicológica*, 35-81. <https://n9.cl/ilrm1>

Marin Bustamante, A. M., & Mejia Henao, S. E. (2015). Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa La Piedad.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/456/MarinBustamanteAdrianaMaria..pdf?sequence=2&isAllowed=y>

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>

MEN, B. C., (2009). Desarrollo infantil y competencias en la primera

infancia. https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf

Montañés Rodríguez, J., Parra Casado, M., Sánchez Núñez, M. T., López Honrubia, R., Latorre Postigo, J. M., Blanc Portas, P., ... & Turégano Moratalla, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: revista de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de Albacete*.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/224804/document%28414%29.pdf?sequence=1>

Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>

Moreno, S. (2020). Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y Secuencia didáctica. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>

Orozco, I. (2017). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de capacidades cognitivas y artísticas en niños y niñas entre 9 y 12 años de edad. Trabajo de grado.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12376/22790628.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

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

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

Prada Romero, A., Caicedo, C. G., & Arévalo López, M. (2021). El arte como estrategia lúdica para mejorar la atención en estudiantes de primera infancia de la institución Educativa Luis Antonio Escobar del Municipio de Villapinzón-Cundinamarca.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4479/Arevalo_Caicedo_Prada_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quiroz, F. M. B., & Bohorquez, A. A. B. (2022). Consecuencias del desarrollo en la educación en tiempos de post pandemia. *Ciencia y educación*, 3(8), 16-25.

<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/149>

Rueda, M. R., Conejero, Á., & Guerra, S. (2016). Educar la atención desde la neurociencia. *Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana*

(PEL), 53(1). <https://revistadelaconstruccion.uc.cl/index.php/pel/article/view/25859>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencia de la práctica pedagógica

<https://unadvirtualedu.sharepoint.com/:f:/s/Diplomadodeprofundizacin-prcticaeinvestigacinpedaggica-16-04/EkKrUy5orplIsbOdxkw6Y2UBTgnxA2YwhXP4-Kkc5VqzZw?e=XW6BeM>