

**El Juego Tradicional como Estrategia Pedagógica Eficaz para Mejorar la Atención de los Niños y las Niñas del Club de Aventureros Clase Primarios**

Paula Andrea Macias Carpio

Director

Yenni Alexandra Basto Cruz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal mejorar la atención en el aprendizaje en niños y niñas de 10 a 13 años del Club de aventureros, clase de primarios, de la iglesia Adventista del Séptimo Día en el municipio de Yondó, a través de la implementación de juegos tradicionales en el ámbito educativo, para esto, se diseñó una secuencia didáctica que incorpora estos juegos como herramienta pedagógica eficaz, considerando las características específicas de la población estudiantil, el contexto social y religioso, así como las necesidades identificadas en un diagnóstico previo. El método se basa en una cuidadosa planificación, considerando los saberes previos, dinamismo y preferencias de los estudiantes; la elección de juegos tradicionales se respaldó en su capacidad para estimular la atención, colaboración e interés, generando impactos positivos con un aumento en la participación activa, mayor interés y mejora sustancial en la atención; esto fortaleció habilidades cognitivas, afectivas y sociales, evidenciando integración y comprensión más profunda de los temas, propiciando un aprendizaje significativo y duradero. Asimismo, la estrategia pedagógica fue adoptada por los docentes, señalando un cambio positivo hacia enfoques más dinámicos y centrados en el estudiante. En conclusión, la introducción de juegos tradicionales resultó efectiva para mejorar la atención y el interés de los estudiantes en su proceso formativo; esto sugiere que transformar las prácticas pedagógicas hacia enfoques más dinámicos y centrados en el alumno, con la inclusión de elementos lúdicos, puede ser esencial para el desarrollo integral de los niños y las niñas.

***Palabras claves:*** Atención, juego tradicional, interés, competencias, secuencia didáctica

### **Abstract**

The main objective of this research is to enhance learning attention in boys and girls aged 10 to 13 from the Adventurers Club, primary class, at the Seventh-day Adventist Church in the municipality of Yondó. This is achieved through the implementation of traditional games in the educational environment. To achieve this, a didactic sequence was designed that incorporates these games as an effective pedagogical tool, considering the specific characteristics of the student population, the social and religious context, as well as the needs identified in a prior diagnosis. The method is based on careful planning, taking into account students' prior knowledge, dynamism, and preferences. The choice of traditional games was supported by their ability to stimulate attention, collaboration, and interest, generating positive impacts with increased active participation, greater interest, and substantial improvement in attention. This strengthened cognitive, affective, and social skills, demonstrating integration and a deeper understanding of the topics, fostering meaningful and lasting learning. Furthermore, the pedagogical strategy was embraced by teachers, indicating a positive shift towards more dynamic and student-centered approaches. In conclusion, the introduction of traditional games proved effective in improving students' attention and interest in their formative process. This suggests that transforming pedagogical practices towards more dynamic and student-centered approaches, with the inclusion of playful elements, may be essential for the comprehensive development of boys and girls.

***Keywords:*** Attention, traditional game, interest, competencies, didactic sequence

## 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 de la Planeación Didáctica .....	15
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque Didáctico .....	23
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	32
Conclusiones .....	37
Referencias Bibliográficas .....	39
Apéndices.....	41

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A.</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i> .....	41
---------------------------------------------------------------------------------	----

## Introducción

En el ámbito educativo, la captación de la atención y el interés de los estudiantes constituyen desafíos recurrentes que impulsan a los educadores a explorar enfoques pedagógicos innovadores. En este contexto, la presente propuesta pedagógica tiene como objetivo mejorar, a través del juego tradicional, la atención de los niños y niñas de 10 a 13 años pertenecientes a la clase de primarios del Club de aventureros en el municipio de Yondó, Antioquia.

Por ende, esta iniciativa propone una solución específica mediante la implementación de una secuencia didáctica centrada en el juego tradicional. La elección de abordar esta problemática se fundamenta en el reconocimiento de que las metodologías empleadas en la clase de primarios han generado falta de atención, desinterés y escasa participación, afectando de manera notable el proceso educativo de los estudiantes y generando frustración tanto en la docente como en los propios alumnos.

En este sentido, la propuesta se organiza en torno a la premisa de que el juego tradicional puede desempeñar un papel fundamental para mejorar la atención, el interés y la participación activa del alumnado. Este enfoque no solo busca transformar las dinámicas en las clases de primarios del Club de aventureros, sino también revitalizar el entusiasmo e interés de los niños y niñas por su proceso de aprendizaje.

Ahora bien, el método seguido implica una revisión minuciosa del diagnóstico, el contexto y las características de la población, así como de los fundamentos teóricos que respaldan la propuesta. A partir de este análisis, se desarrolla e implementa una secuencia didáctica basada en el juego tradicional, sustentada en la idea de que el aprendizaje puede ser efectivo y atractivo cuando se aborda desde una perspectiva lúdica y participativa, generando así mayor interés y atención por parte de los estudiantes.

Así mismo, el proceso de implementación abarca la introducción de actividades específicas de juego tradicional, promovidas como estrategia pedagógica eficaz para los docentes en sus procesos de enseñanza, con el propósito de mejorar la atención y fomentar la participación de los estudiantes. La propuesta no solo busca mejorar la atención del alumnado, sino que también pretende impulsar el desarrollo de habilidades sociales, físicas, cognitivas y emocionales a través de la participación activa en las actividades planteadas.

En última instancia, la investigación pretende transformar la realidad educativa en el Club de aventureros clase primarios, mediante un enfoque lúdico y atractivo basado en el juego tradicional como estrategia pedagógica eficaz, estimulando así el interés de los estudiantes en sus procesos de formación y aprendizaje.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

El grupo de niños y niñas del Club de aventureros de la clase primarios, con edades comprendidas entre los 10 y 13 años, provienen de los barrios El Prado, La Victoria y Brisas del oriente en Yondó. Mayormente, pertenecen a familias cristianas adventistas tradicionales o biparentales de estratos 1 y 2. Estos estudiantes cursan los grados cuarto y quinto de primaria, así como los grados sexto y séptimo de secundaria. Se caracterizan por ser activos y dinámicos, mostrando interés en actividades que involucren movimiento, competición o trabajo en equipo. Sin embargo, suelen desinteresarse en clases monótonas y rutinarias que se basan en el uso de cartillas y fichas, lo cual no les resulta atractivo, llevándolos a abandonar las actividades.

Según lo anterior, la falta de ambientes y estrategias cautivadoras para despertar el interés y el asombro de los estudiantes hace que su atención se desvíe hacia otros aspectos, personas o situaciones más interesantes. Además, la ausencia de una atención armoniosa que favorezca vínculos de confianza y afecto, puede generar sentimientos insatisfactorios en los alumnos, afectando su capacidad para enfocarse en las actividades propuestas en el aula. Esto también impacta en la relación docente-estudiante y dificulta que el docente logre captar la atención de los educandos durante sus clases.

Ante la carencia de estrategias llamativas y la falta de atención en el aula, surge la necesidad de implementar actividades basadas en el juego tradicional. Se reconoce el valor cultural de estos juegos y cómo los retos que presentan contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y sociales, así como a la mejora de la atención, concentración y memoria. La propuesta busca utilizar el juego tradicional como una estrategia educativa activa y participativa, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa para la formación de los niños y las niñas.

## **Pregunta de Investigación**

En el Club infantil Aventureros, específicamente en la clase de primarios, se ha identificado la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas con el objetivo de estimular el interés de los estudiantes por el aprendizaje. En este contexto, los niños y niñas de 10 a 13 años presentan una notable falta de atención en el aula, lo cual impacta en su rendimiento académico y en sus interacciones sociales. Esta falta de atención se manifiesta en distracciones frecuentes, dificultando la concentración adecuada en las tareas asignadas y la capacidad para seguir instrucciones.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, es observable que los estudiantes muestran falta de atención al recibir indicaciones para diversas actividades, lo que resulta en comportamientos disruptivos como hablar en exceso, interrumpir la clase y distraer a sus compañeros. Además, se destaca que los niños y niñas se distraen fácilmente en tareas monótonas o repetitivas, optando por cambiar de actividad si esta no capta su interés, abandonando así la tarea en curso. Asimismo, se evidencia que factores externos como el espacio limitado del aula, y ruidos exteriores, como el sonido de vehículos o conversaciones de otras personas, desconectan rápidamente a los alumnos de sus actividades, desviando su atención hacia estos elementos externos.

En conjunto, estos desafíos generan escenarios de indisciplina y desorden en el aula, subrayando la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que aborden de manera efectiva esta falta de atención y promuevan un ambiente de aprendizaje más participativo y enfocado.

A partir de lo planteado anteriormente, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar la atención a través del juego tradicional como estrategia pedagógica eficaz en la enseñanza de los niños y niñas de 10 a 13 años del club de aventureros clase primarios?

## **Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

Desde el marco de investigación que se realiza en la presente propuesta, se entiende la importancia que tiene el hacer docente en el desarrollo de su práctica pedagógica y como a través de esta, se puede transformar las realidades educativas presentes en los contextos en que se desarrolla la misma. Entonces, investigar a partir de la propia práctica conlleva “retomar como objeto privilegiado la práctica pedagógica de quienes hacen la investigación e implica una decisión explícita de compromiso con la transformación de la realidad existente” (Pérez, 2003, p. 72).

Es por esto que, teniendo en cuenta la problemática observada en el contexto, la propuesta pedagógica aborda la siguiente pregunta ¿Cómo mejorar la atención a través del juego tradicional como estrategia pedagógica eficaz en la enseñanza de los niños y niñas de 10 a 13 años del club de aventureros clase primarios? A partir de este interrogante, se busca dar respuesta a la problemática detectada en el ámbito educativo, aportando una perspectiva innovadora desde la práctica pedagógica, impactando tanto en la labor docente como en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Ahora bien, para afrontar esta situación, se hace necesario conocer aquellos referentes que sustentan la teoría frente al tema de esta investigación; en este sentido, Luis López González hace referencia a que la atención es una habilidad del ser humano que puede ser entrenable y que teniendo en cuenta al niño como un todo, debería considerarse que la atención también requiere estar enfocados, y para lograrlo, es necesario que estén en función el canal “mental, el emocional y el corporal” (López, 2018, p. 18). Esto significa que, en el contexto de la atención, los niños son conscientes de los estímulos que reciben, los cuales varían en las diferentes actividades de enseñanza y tienen un efecto tanto físico como emocional en ellos; lo que implica que la

respuesta a determinados estímulos varía según la calidad, innovación e interés que se tenga en los mismos.

Del mismo modo, Charo Rueda Cuerva refiere que, atender nos capacita para administrar de manera más efectiva nuestro comportamiento y alinear nuestras acciones con metas estratégicas y de largo plazo. Por ende, esta habilidad resulta fundamental tanto en el proceso de aprendizaje como en la regulación de nuestros pensamientos, emociones y conductas.

En este sentido, la atención es una forma de control de la acción, que es necesaria para no dejar nuestro comportamiento a merced de automatismos. Pensada de este modo, la atención guarda una íntima relación con la consciencia, ya que, si algo no es atendido, con mucha probabilidad no seremos conscientes de ello. (Rueda, 2021, p. 19)

Otro autor que aporta al tema de investigación es Daniel Salas Gorines, quien, aborda la importancia del desarrollo de la atención en el aula teniendo en cuenta los aportes que ha realizado la neurociencia en este campo de estudio. Para el autor, la atención es un proceso cognitivo fundamental en el ámbito educativo a la hora de aprender, y de este depende el rendimiento de los estudiantes, afirma que en el aula conocer al educando es vital para desarrollar su atención. Al igual que López, Salas (2018) considera importante tener presente los estímulos que son recibidos por los niños y como estos reaccionan frente a los mismos pues, si estos generan:

Emociones como la tristeza, el enfado, el aburrimiento o la preocupación influirán negativamente en la atención de los alumnos, mientras que emociones como la tranquilidad, el entusiasmo, la alegría o la motivación influirán positivamente en su atención y favorecerá su interés. (p. 3)

Teniendo en cuenta lo anterior, se resalta entonces la importancia de la estrategia en la transformación del escenario educativo; pues, el juego permite desarrollar la atención desde el placer, el gusto y el interés por el aprendizaje y lo que se desarrolla en las aulas.

El juego desde su función educativa ayuda a desarrollar las capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales de las personas; también, estimula el interés, el espíritu de observación, agudiza la atención y la memoria. Se convierte en un camino para el conocimiento de la realidad externa, proceso a través del cual los niños van construyendo y reestructurando progresivamente los conceptos sobre sí mismos y sobre el contexto que les rodea. (Mieles et. al, 2020, p. 253)

Cuando los niños tienen oportunidades y lugares para jugar, se encuentran en condiciones que les permiten recibir una variedad de estímulos valiosos. Estos estímulos permiten mejorar su habilidad para adquirir conocimiento, comprenderse a sí mismos y comprender el mundo que les rodea. Entonces, en la educación, los juegos representan una herramienta valiosa tanto para el crecimiento y desarrollo de los niños como para aprovechar el tiempo de espera. Asimismo, constituye un enfoque efectivo para la enseñanza y el aprendizaje, siendo una estrategia lúdica, atractiva y divertida donde, a través de la misma se pueden articular conocimientos en diversas áreas temáticas. “Las oportunidades del juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender” (UNICEF, 2018, p. 9).

Es importante considerar que, para los niños, el juego representa un derecho fundamental y una vía para expresar sus pensamientos, resolver conflictos, socializar, familiarizarse con su entorno, disfrutar y aprender sobre el mundo que les rodea. Por ende, el juego en sí mismo constituye un contenido de aprendizaje, ya que no solo se utiliza como método de enseñanza, sino que también enriquece las experiencias del alumnado en el ámbito educativo. Como

estrategia, brinda a los niños y niñas una amplia gama de experiencias lúdicas que contribuyen al desarrollo de habilidades y competencias, promoviendo así una educación integral.

Por consiguiente, el planteamiento realizado en esta propuesta de investigación se relaciona directamente con la práctica pedagógica, ya que está indagando cómo mejorar la atención en niños y niñas de 10 a 13 años a través del uso de juegos tradicionales en el Club de Aventureros clase de primarios. Esto implica un enfoque práctico y aplicado en el ámbito educativo, lo que lo convierte en un estudio que investiga la práctica pedagógica en acción. La pregunta busca comprender cómo una estrategia específica (el uso de juegos tradicionales) puede influir en la atención de los estudiantes, lo que tiene implicaciones directas para la enseñanza y el aprendizaje en el contexto escolar; por lo que la pregunta de investigación se centra en la práctica pedagógica y busca contribuir a su mejora a través de la innovación y la aplicación de enfoques educativos.

Por otro lado, desde la investigación que se realiza a partir de la práctica pedagógica donde se está inmerso, Pérez (2003) hace referencia al "carácter político de la investigación" como la idea de que la investigación no es un proceso neutro, sino que está inherentemente relacionada con cuestiones de poder, ideología, valores y toma de decisiones en la sociedad; tal concepto se aborda desde la propuesta pedagógica, reconociendo a las personas involucradas, con los diversos factores de influencia y su contexto, como el fundamento para comprender la realidad, darle sentido y proponer soluciones de transformación a la misma.

Por tanto, el planteamiento realizado en esta propuesta, desde su estrategia pedagógica, propende no solo mejorar la atención en el escenario educativo, sino también la integración y participación activa de los estudiantes desde la cooperación y el trabajo en equipo. Al tener en cuenta los intereses y necesidades de los educandos, se promueve a través de la estrategia

espacios donde los niños y las niñas se sienten escuchados y valorados en cada etapa del juego, lo que eleva su autoestima y capacidad de tomar decisiones por sí mismos, al mismo tiempo, fortalece su confianza y seguridad. Estos factores tienen un impacto positivo en su capacidad para participar en las actividades escolares y enfocar su atención en ellas, lo que conduce a la mejora del entorno en el aula y su desempeño académico.

Finalmente, el desarrollo de la propuesta de investigación, además de impactar el escenario educativo, aporta significativamente en la adquisición y desarrollo de habilidades y competencias del docente investigador, pues lleva al análisis y reflexión de la práctica articulada con la teoría, tal análisis permite evaluar los aspectos considerados durante la investigación, las acciones que se ejecutaron y si tales acciones fueron acordes y pertinentes con el propósito de la propuesta, evaluando la misma no solo para reconocer su implicación en el contexto, sino también para evaluar su eficacia y analizar desde la capacidad de observación del investigador lo que resulto bien o mal en la intervención y de este modo llegar a una comprensión más profunda y a un aprendizaje continuo.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

La formación basada en competencias es un proceso educativo que se enfoca en el desarrollo de las habilidades, destrezas, actitudes, principios y valores que capacitan a las personas para abordar de manera eficiente y ética las exigencias y obstáculos de su entorno. Su enfoque principal radica en la adquisición de competencias concretas que resultan fundamentales para alcanzar un desempeño exitoso en diversas situaciones y ámbitos de la vida real y cotidiana. Según Medina y Tobón (2010) “la formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral” (p. 91).

En esta perspectiva, formar en competencias va más allá de la adquisición de conocimientos y se centra en el desarrollo integral de las personas a través del logro y aplicación de competencias específicas que, les permiten desenvolverse en su contexto cotidiano. Este enfoque promueve un aprendizaje activo y prepara a los individuos para enfrentar los retos del mundo actual.

En este sentido, la presente propuesta pedagógica, entendiendo la importancia de preparar a los estudiantes para que adquieran y desarrollen habilidades, conocimientos, actitudes y valores que les permitan responder de manera efectiva y ética a las demandas y desafíos de su entorno y orientar hacia la formación integral del alumnado, con el objetivo de equiparlos para afrontar situaciones reales en diversos ámbitos de la vida, propicia el aprendizaje por competencias por medio del juego tradicional, no solo facilitando la adquisición del aprendizaje, sino también el desarrollo de habilidades y destrezas, lo cual permite que los estudiantes tengan una participación activa en su proceso formativo y en el aula por medio de actividades que sean de interés para ellos. Por ende, el desarrollo de esta propuesta involucra los estándares básicos de competencias ciudadanas.

Las habilidades sociales, que incluyen el saber relacionarse, interactuar y comunicarse, implican atender a los demás y a nuestro entorno para que estas se puedan ejecutar, por esto, son pertinentes para que los estudiantes puedan involucrarse y participar de forma activa en los juegos tradicionales y lograr alcanzar los aprendizajes esperados. En este sentido, el alumnado debe ser capaz de comprender y atender las instrucciones y las reglas del juego, centrar su atención en objetivos específicos, cooperando y participando con sus compañeros, hacer uso de sus sentidos para conocer y reconocer su entorno, organizando sus ideas para resolver las actividades y dando cuenta desde su sentir, su experiencia durante su participación.

Entonces, los estudiantes participan activamente en el contexto lúdico del juego tradicional con sus compañeros y construyen acuerdos, teniendo en cuenta las normas establecidas para el logro de las metas y objetivos comunes en el desarrollo del juego. (MEN, 2004)

Teniendo en cuenta lo descrito, se considera relevante lo afirmado por Medina y Tobón (2010) sobre “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 23). De este modo, se reconoce que la educación es un campo complejo y con múltiples facetas, y que las competencias constituyen únicamente una faceta dentro de un enfoque más abarcador destinado a elevar la calidad de la educación. Las competencias poseen un valor importante al centrarse en el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo no solo el conocimiento, sino también las habilidades, actitudes y valores.

Sin embargo, la calidad de la educación depende de múltiples factores como el interés, la atención, la pedagogía efectiva, la igualdad de oportunidades, el apoyo socioemocional, entre otros que, permiten el desarrollo integral del alumnado. Por lo tanto, resulta crucial considerar

estrategias eficaces y orientadas hacia el fomento de competencias, aunque es esencial tener en cuenta que la educación es un ámbito variado y cambiante que exige una atención cuidadosa y una adaptación continua. Si bien las competencias desempeñan un papel importante en la mejora de la educación, es necesario combinarlas con otros métodos y considerar cuidadosamente el contexto particular de cada entorno educativo.

Ahora bien, “mejorar la atención a través del juego tradicional como estrategia pedagógica eficaz en la enseñanza” es una propuesta que integra el saber, saber hacer y el saber ser desde los derechos básicos de aprendizaje propuestos en competencias ciudadanas, desde este enfoque, teniendo en cuenta lo descrito por el MEN (2004) se pretende que los estudiantes expresen sus ideas, sentimientos e intereses en el desarrollo del juego y escuchen de manera atenta y respetuosa a los demás compañeros y a su mediador, también, que manifiesten su punto de vista al tomar decisiones colectivas para la ejecución del juego; del mismo modo, demuestren comprensión sobre las normas y acuerdos que se plantean en el mismo y colaboren activamente para el logro de metas comunes establecidas durante el desarrollo de los juegos tradicionales, reconociendo la importancia que tienen las normas y reglas para lograr esas metas establecidas.

Por consiguiente, el conocer e involucrarse activamente en el juego integra el “saber” y el “saber hacer” al aplicar estrategias y tomar decisiones durante el desarrollo del mismo. Además, se cultiva el “saber ser” al alentar la colaboración, la comunicación respetuosa y la autoevaluación de su propio desempeño. Esta propuesta pedagógica permite una integración efectiva del conocimiento, las habilidades y las actitudes necesarias para mejorar la atención de los estudiantes, y refuerza la comprensión de que el aprendizaje es un proceso que abarca más allá del mero conocimiento académico.

Por ende, desde el rol docente, la práctica educativa implica la aplicación de competencias esenciales en los procesos de enseñanza para lograr una formación integral. Siguiendo la perspectiva de Medina y Tobón (2010) se incorpora la planificación del proceso educativo, lo que implica la creación de estrategias de enseñanza, la formulación de propuestas pedagógicas y la selección de recursos didácticos apropiados con el fin de evaluar el progreso de los estudiantes y ajustar la enseñanza según sea necesario.

Asimismo, la capacidad de llevar a cabo investigaciones relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje en contextos cotidianos, permite contribuir al avance de la educación de alta calidad a través de la labor docente. La interacción y comunicación en el contexto desempeña un papel crucial, pues, facilita la relación con todos los actores del entorno educativo, que impulsan el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, dada la creciente importancia de la tecnología en la educación, es imperativo que como docentes se esté preparado para incorporar herramientas tecnológicas en la práctica educativa. Estas herramientas son aliadas valiosas que hacen que la enseñanza sea atractiva y dinámica para los estudiantes, permitiendo guiar y asesorar al alumnado en su crecimiento académico y personal, mediante la creación de un ambiente de aprendizaje seguro.

Por último, la capacidad de investigar y evaluar las propias prácticas educativas, con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza, es una responsabilidad clave. En cada acción que se emprende, se busca inculcar valores éticos y ciudadanos en los estudiantes, promoviendo la formación de seres responsables y éticos en la sociedad. Estas competencias reflejan la complejidad del rol docente y la importancia de un enfoque holístico para la formación de educadores. Además, destacan la necesidad de que los docentes sean aprendices continuos, ya que la educación y las demandas de la sociedad están en constante evolución.

### **Planeación Didáctica**

A partir de la pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar la atención a través del juego tradicional como estrategia pedagógica eficaz en la enseñanza de los niños y niñas de 10 a 13 años del club de aventureros clase primarios? Se desarrolla la secuencia didáctica titulada "En sus marcas, listos... ¡A jugar!", con tres actividades lúdicas que fomentan la participación activa y la colaboración, buscando mejorar la atención e interés de los estudiantes en el aprendizaje. Estas actividades están diseñadas para contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas del club de aventureros clase primarios.

Teniendo en cuenta los Estándares Básicos en competencias ciudadanas del MEN (2004) la secuencia didáctica aborda la competencia: “participo de manera atenta y activa en el contexto lúdico del juego tradicional con mis compañeros y construyo acuerdos, teniendo en cuenta las normas establecidas para el logro de las metas y objetivos comunes en el desarrollo del juego”

En la actividad número 1 del juego ¡Adivina Quién Soy!, se recibe a los estudiantes alegremente explicándoles lo que van a realizar, se hace un cintillo con los niños y las niñas mientras se socializan los saberes previos frente al tema de los discípulos de Jesús, después se realiza el juego ¡adivina quién soy! Donde los alumnos realizan representaciones de las características de un personaje, para que, el compañero que tiene el cintillo adivine quien es el personaje descrito, estas representaciones se realizan de manera gestual y corporal, es decir, los alumnos utilizan un lenguaje no verbal y solo responden “sí” o “no” a las preguntas que realice quien tiene el cintillo. Finalmente, se forma una red de socialización donde cada alumno exponga lo que le gusto e intereso de la actividad, como logro resolverla y que aprendió de la misma, realizando un mural con esta red y con las imágenes de los personajes utilizadas en el juego, asignándole las características correspondientes a cada uno.

Con esta actividad, se espera que los estudiantes “expresen sus ideas, sentimientos e intereses en las actividades propuestas, escuchando de manera atenta las de los demás miembros del grupo y trabajando en equipo con los mismos” articulando este aprendizaje esperado con la competencia propuesta a desarrollar. El juego ¡Adivina quién soy!, se relaciona con las demás actividades de la secuencia didáctica al enfocarse en la atención, la observación y la toma de decisiones rápidas, contribuyendo a mejorar la problemática y promoviendo la participación en interacciones sociales, lo que es beneficioso especialmente en un entorno lúdico y de interés para el alumnado.

Para la actividad número 2 del juego el Pañuelo, se les da la bienvenida a los niños y niñas, luego se les proporciona un dibujo en blanco del arca de Noé en cartón, cartón paja, cartulina o papel bond. Los estudiantes usan materiales naturales y diversos de su entorno para decorar el arca mientras participan en una conversación sobre la historia de Noé y comparten sus conocimientos previos. Después, se explican las reglas del juego en el que los estudiantes se dividen en equipos, eligen animales y compiten por capturar un pañuelo en el centro del área de juego. Se otorgan puntos según el desempeño de los equipos, y al final, el equipo con más puntos gana. Los estudiantes también reflexionan sobre la historia de Noé, los valores que han aprendido y crean una representación colaborativa de la historia en el arca decorada, a través de recortes de imágenes de animales, personas, entre otras que, consideren necesarias para la representación de la escena incluyendo en estas lecciones y valores individuales.

El desarrollo de esta actividad combina la creatividad, la participación activa y el aprendizaje cooperativo, mientras fomenta la mejora de la atención y la reflexión a través de la historia de Noé y sus enseñanzas. A través de este juego, se espera que los estudiantes “manifiesten su punto de vista cuando se toman decisiones colectivas en el juego, colaborando

activamente para el logro de metas comunes con sus compañeros, reconociendo la importancia que tienen las reglas y normas para lograr esas metas y participen de manera atenta y activa en los procesos de cada actividad” articulando este aprendizaje esperado con la competencia propuesta a desarrollar.

El juego del pañuelo se vincula con las demás actividades de la secuencia didáctica, ya que, el juego tradicional como estrategia contribuye a mejorar la capacidad de atención y la agilidad mental, pues, requiere que los participantes estén completamente presentes y alertas durante el juego. Estas habilidades de atención son transferibles y pueden ser beneficiosas en otras áreas de la vida cotidiana y académica.

La actividad número 3 del juego la Gallinita Ciega inicia con una cálida bienvenida a los estudiantes y la presentación de un cofre del tesoro aparentemente vacío. Trabajando en equipo, los estudiantes buscan tesoros en su entorno y comparten interpretaciones de los valores que representan estos mismos y cómo se manifiestan en la vida cotidiana. Luego, se establecen reglas para el juego la gallinita ciega, donde cada estudiante elige un valor y mediante "piedra, papel o tijera" se determina quién será la gallinita ciega. La gallinita, vendada, busca a otros estudiantes que explican su valor elegido y por qué es importante para ellos. Después, los alumnos se reúnen para discutir lo interesante de la actividad, los valores que los identifican y cómo los aplican.

Finalmente, crean siluetas agregando dibujos que representan los valores con los que se identifican, las colocan junto al cofre en un rincón del aula y le asignan un nombre al mismo. Pueden agregar nuevos valores al cofre cuando lo deseen, fomentando un espacio para reconocer y apreciar los valores en otros y en sí mismos.

A partir de allí, se espera que los estudiantes “colaboren activamente con sus compañeros para el logro de metas y objetivos establecidos en el desarrollo y ejecución del juego,

reconociendo la importancia de las normas y reglas establecidas para el mismo y participen de manera atenta involucrándose en los procesos de cada actividad” articulando este aprendizaje esperado con la competencia propuesta a desarrollar.

El juego la gallinita ciega se relaciona con otras actividades de la secuencia didáctica al mejorar la atención, la escucha activa, la memoria y la interacción social. Estas mejoras benefician el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los participantes, además de fomentar la diversión, las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo.

Los recursos didácticos que se propusieron para estas actividades son video-beam, cartulina, papel bond, lana, cinta, tarjetas de los doce discípulos, materiales naturales, pañuelo, tablero portátil, marcadores, revistas, tijeras, silicona, pegamento, pistola de silicona, cofre del tesoro, dibujos o imágenes con valores.

Así mismo, como estrategia de evaluación se emplea la observación participante, el diario de campo y el registro fotográfico.

Por último, cada actividad propicia el desarrollo de un producto, de este modo, como producto de la actividad 1, se concibe los cintillos y el mural de socialización, para la actividad 2, la representación de una escena a través de recortes y materiales del entorno y para la actividad 3, el rincón de valores.

### **Enfoque Didáctico**

Las actividades diseñadas en la secuencia didáctica para el Club de Aventureros, están adaptadas a las características de desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas de la clase de primarios. Se busca la participación activa y práctica de los estudiantes, ya que se entiende que aprenden y atienden mejor cuando están activamente involucrados en la experiencia. Juegos como ¡Adivina quién soy!, el pañuelo y la gallinita ciega, se utilizan para facilitar el aprendizaje a través de la acción y la práctica, alineándose con las características de desarrollo de la población abordada. Mieles et. al. (2020) consideran que actividades como el juego facilitan que el estudiante establezca una conexión “con su tradición cultural, consiguiendo que lo aprendido resulte más familiar y significativo, al tiempo que ayuda a regular y organizar la actividad conjunta, el consenso y las convenciones sociales” (p. 254).

Así mismo, la secuencia reconoce la importancia de comprender y tener en cuenta los intereses de los estudiantes, proporcionando espacios donde puedan expresar sus experiencias, conocimientos y percepciones. Esta práctica fomenta la reflexión y la comunicación, siendo crucial para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Los estudiantes tienen la oportunidad de compartir lo aprendido y cómo aplicar esos conocimientos en sus vidas, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y significativo al ver su aplicabilidad directa en sus experiencias personales, además, se promueve la colaboración, la toma de decisiones compartidas, el trabajo en equipo, el diálogo y el respeto por las opiniones de los demás.

En este contexto, se destaca la importancia de abordar los saberes previos en cada actividad, ya que constituyen la base desde la cual los estudiantes comienzan su proceso de aprendizaje. Para Tobón (2018) los saberes previos “pueden ser: conocimientos, habilidades, actitudes, valores, opiniones o percepciones” (p. 61). Al comprender lo que los estudiantes ya

saben, los educadores pueden construir sobre este cimiento existente, permitiendo la asimilación de nuevos conocimientos y la conexión de ideas y conceptos. Por esto, considerar los saberes previos de los estudiantes facilita la conexión de experiencias relevantes y significativas para cada uno, manteniendo su compromiso, interés, atención y motivación elevados al relacionar lo aprendido con sus propias vivencias.

Además, los educadores pueden utilizar este conocimiento para ofrecer retroalimentación específica y dirigida, abordando necesidades individuales y promoviendo un aprendizaje más efectivo. Entonces, abordar los saberes previos enriquece la experiencia de aprendizaje y mejora la atención y el rendimiento académico.

Ahora bien, la secuencia didáctica se adapta para satisfacer las necesidades de la población, enfocándose en la integración, la escucha activa, la cooperación y la colaboración para mejorar la atención e interés de los estudiantes en sus procesos formativos, fomentando su participación activa en el aprendizaje.

Estas actividades son apropiadas para abordar diversos aspectos del desarrollo cognitivo, físico, social y emocional de los alumnos, proporcionando un ambiente de aprendizaje interactivo y lúdico en el aula, pues, al ser novedosas, interesantes y llamativas, cautivan e invitan al estudiante a involucrarse en su propio aprendizaje. Salas (2018) hace referencia a la importancia de estímulos novedosos en la mejora de la atención, pues según lo afirmado por el autor, “la atención se centra preferentemente sobre aquellos estímulos novedosos, los que se encuentran en movimiento o los que resultan más interesantes para el sujeto, y este va a emitir una respuesta con mayor probabilidad ante estos estímulos” (p. 6).

Es relevante destacar que, el diseño de la secuencia didáctica se basa en un diagnóstico previo de la población estudiantil, resaltando su naturaleza activa y dinámica. Se adapta a sus

necesidades, priorizando actividades que involucran movimiento, competencia y trabajo en equipo. El diagnóstico resalta el desinterés por actividades repetitivas, influenciando la planificación para evitar la monotonía y crear un ambiente de aprendizaje atractivo. Se reconoce la relación entre el interés y la atención de los estudiantes, orientando la concepción de actividades interesantes y estimulantes para fomentar la participación y atención. Salas (2018) menciona que:

Para trabajar la atención en el aula con la realización de ejercicios específicos para su fomento, debemos tener en cuenta una serie de elementos. Los ejercicios deben ser dinámicos y basados en el juego y deben incluir actividades que partan desde sus propias experiencias para que sean motivadoras. (p. 12)

Además, la comprensión del contexto social y religioso de los niños y niñas, guía la elección de temas en las actividades, asegurando que se alineen con sus creencias y valores. La secuencia didáctica, en concordancia con el diagnóstico que destaca el interés por el trabajo en equipo y la competencia, fomenta la participación activa y colaborativa en todas las actividades. Tobón (2018) menciona que el trabajo colaborativo en los estudiantes:

Propende porque los alumnos se apoyen entre sí para lograr el producto esperado.

Cuando la organización del grupo es individual, el trabajo colaborativo se da a través de estrategias como la coevaluación, la tutoría entre pares o el apoyo entre compañeros para lograr las metas. (p. 64)

Por consiguiente, las actividades buscan que los estudiantes conecten el aprendizaje en el aula con sus experiencias, otorgando relevancia y significado al proceso de enseñanza. El diseño didáctico también se centra en promover el desarrollo de habilidades, así como la creatividad, mediante la inclusión de juegos tradicionales. Estos aspectos responden a la necesidad de

mejorar la atención, concentración y memoria de los alumnos. Entonces, el diagnóstico del grupo enriquece la planificación de la secuencia didáctica, permitiendo la creación de actividades pedagógicas efectivas y adecuadas para promover un aprendizaje más significativo y participativo.

Por ende, en la planeación del diseño didáctico, se abordaron los estilos y ritmos de aprendizaje desde una variedad de actividades que promueven, a través de experiencias prácticas, la comunicación, el diálogo, la reflexión, el uso de los sentidos y la interacción social. Esto con el propósito de estimular la participación y el interés de los estudiantes de manera efectiva, al tiempo que fomenta el desarrollo autónomo de los mismos.

De igual forma, la planificación se enfoca en los intereses del alumnado, seleccionando temas y actividades que aborden sus necesidades específicas. La elección de temas relevantes, actividades dinámicas y colaborativas, y la aplicabilidad práctica del aprendizaje en su vida cotidiana, se basa en una comprensión sólida de la población estudiantil. Esto proporciona una experiencia de aprendizaje significativa al adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y fomentar la participación activa.

Lo anterior, se considera esencial para mejorar la atención, pues, la inclusión de actividades dinámicas se ajusta a la naturaleza activa de los estudiantes estimulando su interés. También, la reflexión sobre el aprendizaje asegura un propósito y aplicabilidad práctica, contribuyendo a un proceso educativo efectivo y enriquecedor. La secuencia didáctica favorece el desarrollo integral de competencias al fomentar habilidades cognitivas, sociales, motoras y prácticas, preparando a los alumnos para desafíos educativos y personales.

Del mismo modo, la secuencia didáctica abordó el desarrollo de su competencia, teniendo en cuenta los Estándares Básicos en Competencias Ciudadanas del Ministerio de Educación

Nacional (2004) por medio de las cuales, se promueve la participación comprometida y atenta del alumno, la colaboración en la formulación de acuerdos con sus compañeros, la comprensión de reglas y normas en situaciones lúdicas y la consecución de metas compartidas. Es importante “orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral, que debe ser la finalidad de la educación, integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir” (Medina y Tobón, 2010, pp. 91-92).

Por otra parte, la labor del docente se beneficia al trabajar desde la secuencia didáctica, ya que, ofrece una estructura sólida para planificar y ejecutar actividades educativas adaptadas a las necesidades de los estudiantes. “Las planeaciones de experiencias pedagógicas deben ofrecer diferentes opciones para que la niña y el niño puedan identificarse con un espacio, unos objetos y una propuesta y comenzar a desarrollar sus propias experiencias desde sus intereses” (MEN, 2014, p. 34).

Finalmente, el diseño y la planificación didáctica brindan claridad sobre competencias y aprendizajes esperados, permitiendo al docente organizar actividades con metas específicas. Facilita la reflexión sobre el impacto en el aprendizaje del estudiante, promoviendo la mejora continua de la enseñanza centrada en el alumno y contribuyendo al crecimiento profesional del docente mediante la mejora de habilidades, toma de decisiones informadas y desarrollo continuo en su profesión.

## **Implementación**

Para la sesión 1 del juego ¡Adivina Quién Soy! de la secuencia didáctica, se implementaron los tres momentos (inicio, desarrollo y cierre), teniendo en cuenta las necesidades educativas de los participantes, buscando alcanzar el aprendizaje esperado: "expresa sus ideas, sentimientos e intereses en las actividades propuestas, escuchando de manera atenta a los demás miembros del grupo y trabajando en equipo con los mismos".

En este sentido, desde el momento de inicio se involucra a los estudiantes para que estos expresen sus ideas frente al tema, así como los conocimientos que tienen del mismo y con la intervención de cada uno se va construyendo un aprendizaje colaborativo desde los conocimientos previos del alumnado, del mismo modo, facilito la interacción entre los participantes al tiempo que realizaban de manera creativa sus cintillos para el juego

En el momento intermedio, la actividad se centró en un juego de interacción social, donde los participantes compartieron y escucharon ideas, trabajaron en equipo para representar personajes y dieron pistas para que otros adivinaran. Esto promovió la participación activa, la comunicación verbal y no verbal, y la atención a las contribuciones de los compañeros. El cierre reconoce la diversidad de los participantes, promoviendo un ambiente seguro y respetuoso para compartir diferencias y similitudes, contribuyendo a la aceptación de la diversidad.

La implementación se destacó por la participación asertiva de los estudiantes en cada momento, mostrando interés y motivación. El material utilizado y la distribución del espacio facilitan la interacción y la comunicación, creando un entorno armonioso y seguro. El tiempo asignado (2 horas) permitió compartir ideas, participar en dinámicas y discutir, profundizando en la actividad y manteniendo la atención.

Igualmente, la estrategia de evaluación, basada en observación participante, diario de campo y registro fotográfico, respondió efectivamente a las necesidades educativas. Estos elementos capturaron la participación, comunicación, interacciones y progreso de los estudiantes, proporcionando una visión detallada y visual de su involucramiento en la actividad. La evaluación permitió identificar el logro de la competencia establecida y ofreció oportunidades para la reflexión y mejora continua.

Por otro lado, el accionar docente, promovió el aprendizaje esperado al brindar a los estudiantes oportunidades para participar activamente, desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales, encontrar relevancia en el aprendizaje, mejorar la atención y reflexionar sobre su participación. Se destaca que los juegos tradicionales son recursos didácticos, dinámicos y atractivos, promoviendo la interacción social, el trabajo en equipo y la atención de los estudiantes. Estos recursos contribuyeron de manera efectiva al logro del aprendizaje esperado, siendo acordes con los objetivos propuestos en la sesión.

Para la segunda sesión se implementaron los tres momentos (inicio, desarrollo y cierre) de la actividad 2 (Juego el pañuelo), para lo cual, se tuvieron en cuenta las necesidades educativas de los niños y niñas del club de aventureros clase primarios para alcanzar el aprendizaje esperado: “manifiesta su punto de vista cuando se toman decisiones colectivas en el juego colaborando activamente para el logro de metas comunes con sus compañeros, reconociendo la importancia que tienen las reglas y normas para lograr esas metas y participa de manera atenta y activa en los procesos de cada actividad”.

Por consiguiente, desde el inicio, los estudiantes se involucraron creativamente para dar vida al arca de Noé. Colaboraron activamente, compartiendo conocimientos y construyendo colectivamente la historia del arca. Durante la elaboración, se fomentó la interacción, la

construcción de conocimiento colaborativo y la expresión de ideas. Entonces, el desarrollo de la sesión impulsó la participación al llevar a cabo el juego del pañuelo. Los estudiantes experimentaron la colaboración y la toma de decisiones conjuntas al elegir animales y nombres de equipo. También se resalta que las reglas del juego eran adaptables, permitiendo cambios en los animales elegidos y enfatizando el trato respetuoso entre compañeros; esto fortaleció la comprensión de la importancia de las normas para lograr metas comunes.

Por ende, el juego del pañuelo, regido por reglas, demandó atención y participación activa de los estudiantes. Se destacó su habilidad para responder rápidamente a los estímulos del juego, mejorando así la atención y la concentración.

De este modo, el cierre de la sesión proporcionó un espacio seguro para que cada alumno expresara sus opiniones y reflexionara sobre los valores asociados con la historia y la actividad. La representación visual, realizada de manera colaborativa, permitió plasmar los aprendizajes, cerrando de manera efectiva y participativa la experiencia lúdica.

Es importante señalar que, el material utilizado, accesible y sencillo, facilitó la participación de los estudiantes. La posibilidad de emplear materiales naturales y reciclados, estimuló la creatividad y exploración sensorial. El pañuelo, central en el juego, generó emoción y competencia, mientras que el tablero para registrar puntos fomentó la competencia amigable. Igualmente, las imágenes utilizadas para la representación visual permitieron a los estudiantes personalizar el arca, enriqueciendo su conexión con la historia de Noé, así como la disposición del espacio favoreció la comunicación, interacción y trabajo en equipo, creando un entorno propicio para la actividad.

Ahora bien, el tiempo asignado (2 horas) se ajustó a las necesidades educativas, permitiendo explorar, colaborar y reflexionar. La estrategia de evaluación, mediante observación

participante, diario de campo y registro fotográfico, respondió eficazmente al capturar en tiempo real las interacciones, decisiones y participación de los estudiantes.

De esta manera, la estrategia de evaluación permite identificar el logro de la competencia: “participo de manera atenta y activa en el contexto lúdico del juego tradicional con mis compañeros y construyo acuerdos, teniendo en cuenta las normas establecidas para el logro de las metas y objetivos comunes en el desarrollo del juego”, identificando patrones de actitud y comportamiento así como evidencia de la participación y a atención a través de la observación, la documentación escrita y visual, lo cual también va acorde a lo planeado para la actividad.

Por otra parte, en el accionar docente, las intervenciones promovieron la participación activa, la colaboración, el respeto por las normas y la reflexión sobre valores aplicados en la cotidianidad. Los juegos tradicionales, como el pañuelo, demostraron ser recursos didácticos, dinámicos y atractivos, contribuyendo directamente al logro del aprendizaje esperado.

En conclusión, la implementación de la sesión 1 y 2 de la secuencia didáctica fue coherente con los aprendizajes esperados y la competencia establecida. La estrategia de evaluación y el accionar docente complementaron efectivamente la experiencia de aprendizaje, asegurando un enfoque participativo, respetuoso y significativo para los estudiantes. Los recursos didácticos utilizados fueron pertinentes, manteniendo la atención e interés de los participantes.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

La implementación de la secuencia didáctica en la clase de primarios del club de aventureros de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, resultó en un aprendizaje significativo y lúdico para los alumnos. A diferencia de la enseñanza rutinaria, este enfoque vivencial permitió a los estudiantes relacionar lo aprendido con su vida cotidiana, enriqueciendo la experiencia educativa. Los juegos tradicionales fomentaron la colaboración y comunicación, enseñando habilidades fundamentales de trabajo en equipo. El alto interés de los alumnos subrayó el éxito de la implementación, asegurando participación activa y atención completa. Además, la secuencia estimuló la creatividad y pensamiento crítico, promoviendo un ambiente educativo enriquecedor.

Por ende, el juego es una de las estrategias más beneficiosas en la educación; pues, estimular el interés de los niños y niñas a través del juego en el aula, ayuda a desarrollar mejor su atención, imaginación, creatividad, lenguaje, etc., lo que favorece el desarrollo integral de los niños. (MEN, 2014)

Por consiguiente, la profundización en la comprensión de los temas y su aplicabilidad en la vida cotidiana también fue un resultado positivo de la secuencia, lo que enriqueció aún más su aprendizaje. Además, fomentó la integración social, promoviendo la comprensión y el respeto por las normas y reglas establecidas en las actividades. La comprensión y aplicabilidad de las normas y reglas permitió visualizar:

La cooperación y en los cuales se involucra un proceso de descentración que lleva a ponerse en el lugar del otro y, de esta manera, a comprender el sentido de la competencia, el significado del turno y cómo este determina las propias acciones, el diseño de estrategias y la resolución de problemas. (MEN, 2014, p. 26)

En este sentido, la implementación de la secuencia didáctica, a través de juegos tradicionales, mejoró significativamente el compromiso, la atención y la motivación de los estudiantes. Esta estrategia condujo a una mejora integral en el aprendizaje, abordando conocimientos y desarrollando habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales. Se creó un ambiente de aula más interactivo y colaborativo, brindando una experiencia educativa enriquecedora. Según lo descrito Salas (2018) refiere que:

La atención es la puerta para el aprendizaje, y una forma muy eficaz del profesor para captar la atención de los alumnos en la escuela es convertir tanto los contenidos, como el ambiente del aula, de manera que sea un contenido atractivo. (p.19)

Ahora bien, teniendo en consideración la intervención docente aplicada en la implementación de la secuencia, se destaca que la acción educativa promovió la participación de los alumnos en todas las etapas de la sesión. De esta forma, los juegos permiten involucrarse y participar activamente, posibilitando que los niños y las niñas “adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico” (UNICEF, 2018, p. 7).

Esto se tradujo en un aumento de su atención, interés, compromiso y comprensión en el proceso de aprendizaje. Además, se hizo hincapié en fomentar la interacción entre los estudiantes y su entorno, lo que contribuyó al desarrollo de habilidades sociales cruciales para la vida diaria y la sociedad en general.

Asimismo, se puso énfasis en la importancia de otorgar relevancia y significado al contenido de aprendizaje, con el propósito de motivar a los alumnos y hacer que encuentren un mayor significado en lo que están estudiando. La enseñanza y aplicación de normas y reglas en el aula fortaleció la estructura educativa, fomentando el respeto y la responsabilidad. Además, se

promovió la reflexión sobre la participación y el aprendizaje, facilitando la comprensión y mejora del proceso educativo individual.

Por otro lado, se reconoce la oportunidad de mejorar la práctica docente, especialmente en la integración efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo, pues, incorporar las TIC puede enriquecer la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, la búsqueda constante de la mejora en la práctica docente se considera esencial para proporcionar educación de alta calidad, fortalecer las habilidades del docente y maximizar el impacto en el aprendizaje estudiantil. Identificar los aspectos de mejora en la práctica educativa es “un proceso de reconocimiento de lo que las personas aprenden y ponen en acción-actuación en un contexto social, asumiéndose el error como una oportunidad de mejora y crecimiento personal” (Medina y Tobón, 2010, p. 94).

Además, teniendo en cuenta las características de los participantes y el contexto en el que se desarrolla la práctica, se destaca la importancia de diseñar lecciones significativas que se alineen con los valores y creencias religiosas de los estudiantes, estimulando su interés y compromiso.

Por ende, se sugiere promover la participación mediante estrategias diversas, como debates, discusiones grupales, proyectos colaborativos y actividades dinámicas, así como el uso de recursos visuales y tecnología educativa para aumentar el atractivo de las lecciones, mientras que la inclusión de juegos y actividades lúdicas se propone como estrategia efectiva. Se enfatiza la adaptación a diversos estilos de aprendizaje, la retroalimentación constructiva y la integración de los estudiantes en la toma de decisiones para fortalecer su sentido de pertenencia y responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Según Salas (2018) es importante tener en cuenta que:

La curiosidad es el interés en conocer aspectos novedosos, esta ejerce un papel clave sobre la atención. Desde esta perspectiva se han señalado un conjunto de técnicas que favorecen el desarrollo de la atención de los alumnos, como son: comenzar las clases con algo atractivo para los alumnos, involucrar a los alumnos en la explicación, dialogar con ellos, que participen de forma activa, permitirles argumentar y que sean ellos los que formulen las preguntas, que ellos resuelvan los problemas o cuestiones. (p. 22)

Entonces, la mejora de la práctica educativa en este contexto, implica adaptar los enfoques de enseñanza para satisfacer las necesidades, intereses y creencias de los alumnos. Esto crea un ambiente de aprendizaje más atractivo y significativo, promoviendo la atención, el compromiso y el interés de los niños y las niñas en su formación.

Teniendo en cuenta lo anterior, la intervención docente, que incluyó la implementación de juegos, favoreció el logro del aprendizaje al permitir que los estudiantes relacionaran los conceptos con su vida cotidiana, enriqueciendo así su comprensión. La conexión entre el contenido y la experiencia personal contribuyó al aprendizaje significativo, promoviendo la comprensión y aplicación práctica. También, las actividades grupales impulsaron el desarrollo de habilidades sociales, como la colaboración y la comunicación, enseñando a los estudiantes a trabajar en equipo y respetar opiniones; habilidades valiosas en la vida diaria y académica.

Por consiguiente, el juego “es un buen amigo de la atención y del resto de las habilidades cognitivas (memoria, cálculo, análisis, etcétera)” (López, 2018, p. 51). Así como de habilidades sociales, físicas y emocionales. Por esto, la intervención docente en el Club de Aventureros generó alta participación y atención mediante juegos y actividades lúdicas, elevando el interés, motivación y la activa participación de los estudiantes. Los momentos de reflexión fortalecieron vínculos, generando una red de comunicación y aprendizaje compartido. Entonces, la

intervención no solo aumentó el interés, también mejoró el compromiso, la atención y la motivación, propiciando un ambiente de aprendizaje atractivo.

Además de esto, se identificaron algunas limitaciones en la implementación, como la baja asistencia en la primera actividad debido a situaciones personales, pero se superaron mediante la flexibilización de horarios y la colaboración con otros docentes del club. De este modo, las sugerencias para futuras implementaciones abarcan horarios flexibles, la inclusión de tecnología educativa y la constante promoción del interés en actividades lúdicas.

Por otro parte, la pregunta de investigación, centrada en mejorar la atención a través del juego tradicional, resalta la importancia de la atención en el proceso educativo y explora la efectividad de los juegos tradicionales para lograr mayor atención y aprendizaje en niños de 10 a 13 años. Entonces, la secuencia didáctica fue adecuada, considerando las características de los participantes, el contexto y las necesidades educativas; resultando efectiva para alcanzar los objetivos de aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes.

Finalmente, la planeación es esencial en la práctica pedagógica porque proporciona una estructura, dirección y organización necesarias para llevar a cabo una enseñanza efectiva y promover el aprendizaje de los estudiantes de manera significativa. Facilita la adaptación a las necesidades individuales, la evaluación y la mejora continua, lo que contribuye al éxito de la enseñanza y el logro de los objetivos educativos.

## Conclusiones

La planeación diseñada para esta propuesta demuestra ser adecuada en muchos aspectos; para iniciar, abarca específicamente a niños y niñas de 10 a 13 años, lo cual es coherente con las características cognitivas y de desarrollo de esa edad. Se reconoce la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a la etapa específica de los participantes. También se tuvo en cuenta el entorno y contexto educativo en el que se encontraban los estudiantes, lo cual fue importante para garantizar la relevancia y la efectividad de la intervención. Así mismo, la propuesta abordó la necesidad identificada de mejorar la atención de los niños y niñas. El enfoque de estrategias basadas en juegos tradicionales refleja una comprensión de cómo estas actividades contribuyen positivamente al logro de los aprendizajes esperados y su competencia.

Por otro lado, aunque la propuesta considero la flexibilidad en cuanto a horarios y días para permitir una mayor participación de los estudiantes, existió una limitación en cuanto a horarios que podría haber facilitado una mayor asistencia. También se pudo haber explorado la posibilidad de incorporar herramientas digitales para enriquecer aún más las actividades en la intervención.

En este sentido, una de las principales dificultades encontradas durante la implementación de la propuesta fue la disponibilidad limitada de tiempo y la baja asistencia en la primera actividad, con solo tres niños participando debido a situaciones personales y otras programaciones. Para abordar esto, se adoptó una estrategia de flexibilización en los horarios y días de implementación, lo que permitió una mayor participación en la segunda actividad. Además, se buscó la colaboración de la docente interesada en la estrategia para implementar la tercera actividad en el club, superando así las limitaciones iniciales.

Con todo eso, durante el Diplomado, el docente experimentó cambios significativos en sus prácticas pedagógicas, internalizando la importancia de su papel como agente transformador en cualquier contexto educativo. A medida que avanzaba en el curso, comprendió la necesidad de incorporar estrategias más activas y participativas para generar cambios y mejoras en las realidades identificadas. La comprensión de la relevancia del juego en el aprendizaje y la atención, llevó al docente a diseñar una secuencia didáctica que integrara el juego tradicional como estrategia efectiva para mejorar la atención y el compromiso de los estudiantes. Esto refleja una transformación en las prácticas pedagógicas hacia enfoques más dinámicos y centrados en el alumno, destacando la exitosa incorporación del juego como estrategia clave para mejorar la atención y el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, la intervención logró sus propósitos al diseñar, implementar y promover desde la secuencia didáctica, el juego tradicional como estrategia pedagógica eficaz. Esto contribuyó al éxito de la propuesta al proporcionar aprendizaje significativo, fomentar habilidades sociales, mantener alto el interés y la participación, facilitar la reflexión y la socialización, y mejorar la atención e interés de los estudiantes.

Finalmente, la propuesta pedagógica busca que tanto estudiantes como docentes integren y asuman el juego en sus estrategias de enseñanza y aprendizaje, creando un ambiente de aula estimulante y participativo. El juego tradicional se presenta como una herramienta clave para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes; por ende, los logros obtenidos indican que la resignificación de las prácticas pedagógicas han alcanzado los objetivos de mejorar la atención, facilitar el aprendizaje significativo, desarrollar habilidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales, mantener el interés de los estudiantes y promover la integración de manera efectiva, contribuyendo al desarrollo integral de los niños y las niñas.

### Referencias Bibliográficas

- López Gonzalez, L. (2018). *Educación la atención. Como entrenar esta habilidad en niños y adultos*. Plataforma Editorial.
- 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 (2004). Formar para la ciudadanía ¡si es posible! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Serie guías N° 6. Estándares básicos de competencias ciudadanas. Revolución educativa Colombia aprende. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf)
- MEN (2014) Actividad rectora: Juego: Doc. N° 22 – La puesta en escena del juego.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- Mieles Barrera, M., Cerchiaro Ceballos, E., & Rosero Prado, A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8071023.pdf>
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*. 18, 70–74.  
<https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Rueda Cuerva, C. (2021). *¿Qué es la atención? Educación la atención con cerebro* (pp. 8-25). Alianza Editorial. [https://www.alianzaeditorial.es/primer\\_capitulo/educar-la-atencion.pdf](https://www.alianzaeditorial.es/primer_capitulo/educar-la-atencion.pdf)

Salas Gorines, D. (2018). *La atención en el aula desde la neurociencia: su aplicación para educación infantil*. [Tesis de pregrado, Universidad Pontificia Comillas] Repositorio Institucional Comillas.

<https://repositorio.comillas.edu/jspui/bitstream/11531/22349/1/TFG-%20Salas%20Gorines%2C%20Daniel.pdf>

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

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

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## Apéndices

### Apéndice A.

*Carpeta de evidencias de la Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/pamaciasc\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EgPPr7o\\_xtREqNlaebt-ae8B15TGB-miURJwb-IIQmT2Uw?e=MgQWBx](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/pamaciasc_unadvirtual_edu_co/EgPPr7o_xtREqNlaebt-ae8B15TGB-miURJwb-IIQmT2Uw?e=MgQWBx)