

## **Jugando atiendo, me concentro y aprendo**

Blanca Jennith Muñoz Daza

Lady Yariel Piñeros Franco

Asesor

Lina María Martínez Arias

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

La propuesta pedagógica realizada dentro del Diplomado de profundización Práctica e Investigación Pedagógica tiene como fin fortalecer los procesos de atención y concentración de estudiantes de 4 a 5 años pertenecientes al grado jardín del colegio Liceo Santa Inés y del Colegio Himalaya - Himalaya School de los municipios de Tunja y Fusagasugá respectivamente, a partir de estrategias lúdicas como lo es el juego y donde se tenga en cuenta sus voces, siendo este tema de gran importancia ya que el llevar a que los infantes se concentren por largos periodos de tiempo en el desarrollo de diferentes ejercicios les permite llevar a cabo un buen aprendizaje y alcance de todas las dimensiones que se trabajan en el preescolar a nivel socio afectivo, comunicativo, estético, cognitivo, comunicativo los cuales influirán de manera significativa en sus siguientes etapas de escolaridad.

Dicha propuesta se fundamenta en la investigación acción participativa, adoptando un enfoque cualitativo. A través de la observación directa, se procedió a identificar la problemática que se estaba manifestando y a partir de ahí se comenzó con el diseño e implementación de una secuencia didáctica con acciones mediadas por el juego, la indagación y la participación activa encaminadas a trabajar el interés y el enfoque en cada una de ellas, llegando así a obtener buenos resultados, mejorando no solo la falta de atención sino la disciplina, los métodos de aprendizaje y las buenas relaciones dentro del aula de clases, además se permitió trabajar la creatividad, capacidad de expresión, análisis, reflexión y demostración de destrezas y habilidades propias de cada uno de los participantes, beneficiando no solo a estudiantes sino a los docentes, pues se convierte en un aprendizaje continuo, colaborativo, donde se llega a la reflexión y análisis de las prácticas pedagógicas reevaluando los técnicas y el quehacer docente.

**Palabras clave:** Juego, atención, concentración.

### **Abstract**

The pedagogical proposal made on the in-depth Practice and Pedagogical Research course has as its goal to strengthen the attention and focus process of 4 to 5-year-old preschool students from Liceo Santa Ines and Himalaya Himalaya School from the cities of Tunja and Fusagasugá respectively, starting with recreative strategies like games where their voices are taken into account, this matter being of great importance because achieving the students to focus by considerable time spans on the development of different activities allows them to have great learning and the development of all the dimensions that are worked in preschool at a socio-affective, communicative, aesthetic and cognitive level, which will influence their next school stages positively.

The mentioned proposal is based on the research of participative action with a qualitative focus where we identified by direct observation the presented problem. Considering the results of that observation, we started with the implementation and design of a didactic sequence with activities regulated by the game, inquiry, and active participation to work the attention and focus on each one of the activities, achieving significant results, not improving the lack of attention only but also the discipline, the learning process, and the good relations in the classroom. In addition, it allowed working the creativity, expression capacity, analysis and reflection, and demonstration of strengths and own skills of each one of the participants, benefiting not only the students but also teachers because it becomes a continuous learning, collaborative, giving space to reflection and analysis of the pedagogical practices re-evaluating the process and doing of the teacher.

***Keywords:*** game, attention, focus.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	11
Primero .....	13
Segundo .....	13
Marco de Referencia Planeación Didáctica .....	16
Saber .....	17
Saber Hacer.....	18
Saber Ser.....	18
Diseño de Experiencias de Aprendizaje Significativo .....	19
Facilitación del Aprendizaje Autónomo .....	19
Evaluación Auténtica del Aprendizaje .....	19
Acompañamiento y Asesoría Integral .....	19
Promoción de Valores y Ciudadanía .....	19
Investigación Formativa .....	19
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico.....	25
Implementación.....	31
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones .....	38
Referencias Bibliográficas .....	40

Apéndices.....42

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpetas Evidencia de la Práctica</i> .....	42
--	----

## Introducción

Actualmente los docentes tienen la tarea de atender a niños con dificultades de atención lo cual implica hacer una revisión constante del trabajo realizado en el aula, con la meta de reevaluar y ajustar enfoques. Es crucial implementar prácticas lúdicas organizadas y planificadas con el objetivo específico de promover el impulso de habilidades y relaciones interpersonales en estos niños. Para lograrlo, el docente debe tener plena conciencia de sus propias capacidades, que incluyen tanto fortalezas como debilidades, así como comprender sus estilos de enseñanza.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se plantea la presente propuesta pedagógica la cual lleva por título “Jugando atiendo, me concentro y aprendo” la cual está enfocada hacia el fortalecimiento de la capacidad mental por medio del juego y de las opiniones de los estudiantes.

Para lo cual se planeó una secuencia didáctica que se tituló “indago, estoy atento y me concentro por medio del juego, en la cual están inmersas una serie de ejercicios que lleven a mejorar la atención, al igual que la disciplina del salón, seguimiento de instrucciones, rendimiento académico, culminación de tareas y participación en las actividades programadas. Siguiendo esta secuencia de ideas, a través del diagnóstico realizado se construye la propuesta pedagógica enfocada hacia la mitigación del problema en mención, es pues así que surge la pregunta de investigación y se relaciona el diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica, de igual manera se realiza una articulación entre el marco de referencia, planeación de una secuencia y enfoque didáctico, se lleva a cabo la ejecución de ejercicios que llevan a realizar una reflexión y análisis de la práctica pedagógica al igual que dar a conocer las conclusiones del ejercicio realizado dentro de la propuesta.

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

La población que se cuenta para la aplicación de la propuesta educativa son los estudiantes de grado jardín, del Colegio Liceo Santa Inés y del Colegio Himalaya - Himalaya School, de carácter privado ubicados en la Ciudad de Tunja Boyacá y Fusagasugá Cundinamarca son niños y niñas con edades que oscilan entre los 4 y 5 años y donde las familias pertenecen a estrato socioeconómica de 3 a 5.

Cabe mencionar que en el primer contexto el proceso de estimulación dirigido se evidencia en el logro de sus capacidades y habilidades tanto cognitivas como comunicativas, físicas, mentales y estéticas. Cabe destacar su formación en valores cuyo aprendizaje se refuerza en la institución educativa, se valora y considera las diferencias individuales como parte integral de su enfoque pedagógico. Los términos de progreso están estratégicamente diseñados para afianzar no solo lo físico, sino también aspectos cognitivos y comunicativos.

Los niños pasan la mayor parte del día en la escuela, lo que les permite interactuar, jugar, aprender a través de rutinas como saludos, oraciones, juego libre, entonaciones de canciones infantiles, avance cognitivo a través de diversas didácticas y trabajo individual y /o grupal, mantienen una interacción permanente con el docente, buscan un lugar para comentar sus experiencias y así pueden reflexionar y conectar lo aprendido en forma de experiencias, la parte lúdica juega un papel importante porque a través de ella pueden comunicarse con sus compañeros, expresarse espontáneamente y sobre todo divertirse y pasar su infancia en compañía de una buena formación en todos los aspectos.

Hay que reconocer que a esta edad los niños comienzan a comprender la importancia de seguir las reglas y aprender a convivir con sus compañeros, algunos estudiantes son más activos que otros, a veces esto crea cierta indisciplina en el aula, pues interrumpen las tareas, por lo que

el maestro debe hacer llamado a los niños que están distraídos, siendo un desafío para los docentes el buscar diferentes maniobras para las diferencias individuales.

De igual forma, el Colegio Himalaya - Himalaya School está estratégicamente ubicado en un lugar de fácil acceso, calles amplias, cerca de transporte público, en pleno centro. El colegio cuenta con los recursos necesarios para una adecuada educación, opera con un enfoque bilingüe, las familias incluidas en este colegio son en su mayoría biparentales, con recursos económicos; Algunos de ellos son trabajadores por cuenta propia donde el padre y la madre son profesionales y se dedican a su profesión o negocio.

La mayoría de los niños y niñas de jardín tienen un progreso normal y adecuado, ya que son familias con recursos económicos, lo que les permite tener buenos hábitos nutricionales para su crecimiento físico y mental, además cuentan con todo lo necesario para la dimensión cognitiva. Por ser un grupo privilegiado de la población, su ritmo de aprendizaje es más rápido, algunos niños y niñas son muy espontáneos en su socialización, pero otros son más tímidos, hablan poco y les cuesta expresar sus necesidades o participar en la propuesta de sus ideas.

### **Pregunta de Investigación**

La caracterización detallada de los entornos revela que uno de los desafíos en las clases de jardín de infantes radica en la falta de captación y retención de los estudiantes al abordar tareas vinculadas al adelanto educativo. Los alumnos enfrentan obstáculos para llevar a cabo su proceso de aprendizaje, manifestando distracción fácil, incapacidad para mantener la concentración en la mayoría de los ejercicios durante períodos prolongados, falta de seguimiento de instrucciones y dificultades para completar tareas. Esta problemática impacta negativamente en su experiencia de saberes.

Así mismo, se observa que los docentes encuentran obstáculos para establecer una conexión efectiva entre la enseñanza lúdica y la disciplina en el aula. Además, enfrentan desafíos en la realización de tácticas que permitan mantener la atención de los niños. Como resultado, surgen problemas en el aula, como la desvinculación de los cinco sentidos por parte de los estudiantes y la falta de aplicación efectiva de los métodos por parte de los docentes. Estas situaciones contribuyen a la aparición de indisciplina, algo crucial de abordar, dado que en entornos preescolares se requiere la utilización de diversa planificación para prevenir comportamientos disruptivos. Es fundamental tener en cuenta que el trabajo con niños en edad preescolar debe estructurarse en períodos cortos, ya que la prolongación de una actividad puede resultar monótona, poco atractiva y carecer de significado para su impulso educativo.

Por lo mencionado anteriormente y luego de haber realizado una observación directa se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo a partir del juego desarrollado desde las comunidades de indagación, se logra fortalecer los procesos de atención y concentración de los niños de 4 a 5 años, del grado Jardín del colegio Himalaya - Himalaya School y Liceo Santa Inés Colegio de la ciudad de Fusagasugá y Tunja?

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

En el entorno escolar, la investigación es un componente clave, ya que con este es posible conocer y dar explicaciones a los problemas que surgen en las instituciones educativas realizando exploración sobre la propia práctica, donde se parte por identificar un problema y se sugiere un posible curso de acción o transformación ante esta observación.

Teniendo en cuenta el fin de la educación la cual está orientada a la formación de personas integrales que dentro de su proceso formativo aprendan a superar los retos que puedan surgir, en la mayoría de las situaciones son los docentes los encargados de esa tarea, los cuales deben estar comprometidos con su práctica pedagógica, permitiendo innovar y aplicar nuevas modalidades y herramientas que lleven a generar una educación de calidad, teniendo como factor importante que el estudiante pueda avanzar en la capacidad atencional en la ejecución de las tareas escolares ya que esta tiene que ver con la capacidad que tiene el ser humano de poder crear, administrar y conservar un periodo de activación apropiado para hacer el debido proceso de la información.

Cabe destacar que “Algunos expertos consideran la atención como la principal función ejecutiva que se produce a nivel cerebral, por ser la base de las experiencias individuales” Bague et al. (2021). por ejemplo:

Reátegui, (como se citó en Bague et al., 2021), indica que “la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas” (p. 5). Así mismo Kahneman (1973), menciona:

La Concentración de la atención se manifiesta por su intensidad y por la resistencia a desviar la atención a otros objetos o estímulos secundarios, la cual se identifica con el

esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia (p. 9)

Es por ello por lo que la capacidad de enfoque de niños y niñas en el aula debería ser una de las principales preocupaciones, dado que esto se ve reforzado por los estímulos que hay, se debe crecer en entornos que ayuden a identificar el potencial del niño, pues se ha demostrado que los niños pueden concentrarse durante unos diez minutos, después de este tiempo suelen distraerse fácilmente perdiendo así el interés e hilo de la actividad.

Para Salgado y Espinosa, (como se citó en ER Bermúdez, 2010), “en la atención como proceso se usan distintas tácticas, en forma ordenada, para captar información del medio, implica la habilidad para focalizar el tiempo necesario o cambiar dicho foco; relacionándose íntimamente con la percepción y nos permite seleccionar y jerarquizar los estímulos que se reciben”.

Cabe resaltar que el juego es parte fundamental dentro del proceso de enseñanza en el ámbito escolar, puesto que ayuda en su parte social, afectiva, cognitiva y comunicativa del niño, a través del cual se le permite expresar sus emociones, logrando así el autocontrol y enfocando su mente con maniobras que lo motiven, beneficiando significativamente a todos los estudiantes.

Por otro lado, en la propuesta del programa de Filosofía para niños, Lipman (como se citó en Hernández, L 2020) dice que “El desarrollo de las habilidades del pensamiento, la integración y el respeto mutuo propiciado por la comunidad de indagación, lleva a los niños y niñas a reflexionar sobre los diferentes valores” (p. 43).

Vygotsky (como se citó en Tripero, A 2011) menciona que “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. La concentración, la memorización y el recordar se hace en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad”, ya que la memoria y atención son dos aspectos psicológicos elementales, y mediante la ejecución de trabajos lúdicos, los niños aumentarían estas capacidades y al ser una actividad que les atrae, se centran con exclusividad en ella.

De esta forma, al situarnos sobre la pregunta de investigación y la práctica pedagógica a partir de la problemática encontrada en un grupo focalizado; realizar un análisis, indagación y búsqueda de herramientas que se puedan llevar a cabo en el quehacer pedagógico y mediante prácticas significativas y apropiadas, teniendo en cuenta la teoría acerca del tema de investigación, en donde al trabajar con niños de primera infancia, sus tiempos de atencionales son muy cortos y se requiere la aplicación de ideas de juego organizadas y planificada para ayudar en el alcance de las habilidades y relaciones de estos niños desde que el maestro en formación puede llegar a identificar. En este sentido, un maestro en formación debe ser consciente de sus propias Fortalezas, debilidades, estilos de enseñanza y aprendizaje y, lo más importante, la pertinencia de su papel al permitir que los estudiantes interactúen entre sí en espacios seguros.

Pérez (2003) menciona 2 dos tipos de investigaciones, una de ellas sobre la educación y la otra desde la educación; la OCDE también las plantea como modelo Olimpo (sin práctica) y modelo Ágora (teoría y práctica) “Toman como objeto de estudio su propia realidad escolar o un aspecto de esta. Generalmente, este tipo de investigaciones pretende transformar dicha realidad y los sujetos implicados se mueven por un sistema de intereses ideológicos, académicos y prácticos particulares”, pudiendo lograr dos transformaciones sostenidas en la cultura escolar:

### **Primero**

En el ámbito político, se asume un compromiso y una responsabilidad específica hacia el cambio en la práctica. Este compromiso implica conocer a los individuos involucrados, estableciendo así la base para la interpretación de la realidad, la construcción del sentido y la elaboración de soluciones.

### **Segundo**

En la propuesta pedagogía, como el modelo Ágora, ira de la mano la teoría con la

práctica, se obtendrán logros o resultados transformadores sostenibles en el ámbito escolar; a partir de los procesos atencionales, los conocimientos y saberes de los estudiantes serán más significativos en su proceso. Por ello, se requieren herramientas que con ayuda de la teoría y la práctica se pueda analizar y evaluar la forma correcta de nuestro quehacer docente.

La presente propuesta pedagógica quiere lograr un cambio tanto en los estudiantes como en los docentes, donde se demuestre que las acciones lúdicas desde una comunidad de indagación pueden mejorar la atención y concentración para un aprendizaje significativo. Para ello, se tendrá como base la teoría de diferentes autores mencionados anteriormente: Bagué, Reátegui, Kahneman, Lipman, Vygotsky, Salgado y Espinosa; pero principalmente nos basaremos de Daniel Kahneman.

Dicha propuesta facilitará obtener un mayor entendimiento de cada estudiante, posibilitando la interacción directa para identificar sus habilidades, destrezas y áreas de mejora. Este enfoque busca potenciar las fortalezas y trabajar en las debilidades, con el objetivo de mirar agilidades que transformen las áreas de oportunidad. Este proceso se llevará a cabo dentro de los parámetros establecidos en las reglas, utilizando el juego y la comunidad de indagación como una herramienta estratégica para consolidar el tema abordado.

Desde un enfoque de educación personalizada, reconociendo que, a cada ser humano, es decir a cada niño, con características únicas e irrepetibles, además de potencial para trascender y perfeccionarse así mismo, contando con la educación como principal acción para su ayuda; se le plantean diferentes experiencias dirigidas a la generación de hábitos y virtudes, que decantarán en la modificación de la conducta sin llegar a transgredir (1) la libertad, dado que se busca que los estudiantes como protagonistas del aprendizaje, tomen decisiones frente a sus conocimientos, (2) la razón, ya que deben ser consecuentes con sus actos y sus respectivas consecuentes, o (3) la

voluntad, puesto que no se cohibe su ejercicio, sino que, por el contrario, se alienta a que hagan un uso crítico de su libre albedrío.

La sistematización a través del uso del diario de campo permite a las maestras ampliar las capacidades de autoconfianza y autoconciencia al escribir un diálogo interno, al realizar una crítica y reflexión sobre las acciones que se desarrollan en la práctica, ya que no es solo un registro de información, sino un escrito de sentimientos, pensamientos personales, emociones, percepciones y estados de ánimo los cuales son plasmados con el fin de tener una visualización de cada estudiante y todos los factores posibles para generar un plan de mejora en el quehacer docente.

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

Es preciso mencionar que el aprendizaje basado en competencias tal como lo afirma el autor Medina y Tobón (2010), se enfoca hacia la formación de personas que puedan llegar a ser eficaces y eficientes en su entorno social, cultural y profesional, al igual que la propia formación de su persona, donde se brinden las bases para llegar a ser solidarios con los demás y así poder planificar y tener un horizonte hacia la construcción de su propio proyecto de vida, donde se adquieran habilidades y conocimientos con base en procedimientos o actitudes necesarias que lleven a un mejoramiento de su desempeño y logro de sus propias metas. El autor considera que:

Alguien es competente cuando puede integrarse en una tarea con los demás; es decir, aprender a ser competente, es formarse en la concepción personal, cultural y socio-laboral; formarse competentemente para hacer el bien de manera cooperativa parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral, como condición esencial de todo proyecto pedagógico” (Medina,2010, p. 90)

Es importante resaltar que la educación centrada en competencias posibilita la integración efectiva entre la teoría y la práctica mediante la ejecución de diversas actividades. Este enfoque impulsa a que los estudiantes desarrollen un aprendizaje autónomo y fomente el espíritu emprendedor.

En este sentido, esta propuesta didáctica tiene muchas ventajas para los niños y niñas porque está basada en la organización de tácticas divertidas, trabajadas desde sus pensamientos y gustos, lo que los lleva a estimular su capacidad crítica, atencional y resolución de problemas, a la vez que les fortalece su capacidad memorística en todas las experiencias.

Así mismo, la lúdica a través del proceso de juegos contribuye al progreso intelectual, pues es a través de este que pueden llegar a comprender sus capacidades, destrezas y a confortar su propia creatividad, motricidad y expresión de sentimientos e ideas, siendo útiles al propósito de esta. “Se comprenden las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la

educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (Medina, 2010 p. 4).

El aprendizaje, en opinión del autor, debería utilizarse como estrategia de enseñanza para la educación, pues ayuda enormemente al aprendizaje de los estudiantes y es fundamental para el éxito de las escuelas. Es por eso que se hace necesario mejorar la idoneidad en pro para que la educación siga mejorando y se pueda avanzar en los diversos entornos en los que trabaja y se vive. Esta es una de las razones por las que los educadores nunca deben dejar de aprender.

Somos muy conscientes de que la sociedad se está volviendo cada vez más competente, lo cual obliga a estar un paso adelante de sus exigencias; como resultado, las aulas deben usarse apropiadamente, dado que los niños a veces tienen dificultades con ciertas habilidades y ello no les permite avanzar, llevar a un análisis e indagación profunda; pero lo que realmente importa y se necesita trabajar es en la provisión de espacios de diálogo, reflexión y formación continua en la parte académica, pero teniendo como mayor reto la formación del ser. Medina (2010) plantea desde la perspectiva socio formativa que:

Las competencias docentes son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas, a saber: trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación (p. 94)

La atención y concentración son progresos mentales que desempeñan un papel crucial en la integración del "saber, saber hacer y saber ser". Estos tres componentes representan diferentes aspectos del saber y la adquisición de conocimientos, talentos y valores en un individuo.

### **Saber**

La atención es la adquisición de la sabiduría. Para aprender algo nuevo, hay que considerar la información que se le presenta. Esto implica dirigir el foco mental hacia la tarea o el material de estudio y evitar distracciones.

**Saber Hacer**

Se trata de enfocarse en aptitudes y destrezas. Ya sea aprendiendo a tocar un instrumento musical, a leer, a escribir o a practicar deportes, se necesita estar enfocado en la tarea, en cuestión de mejorar sus capacidades. El atender permite orientar los detalles importantes, mientras que el mantener la mente sostenida permite practicar y perfeccionar con el tiempo.

**Saber Ser**

Hace referencia a los valores, la ética y la identidad de una persona. El tema de la propuesta pedagógica también resulta relevante en este aspecto, ya que ayudan a reflexionar sobre las virtudes y a mantener la coherencia entre las creencias y las acciones. La atención plena, por ejemplo, puede ayudar a ser consciencia de los valores y a tomar decisiones acordes con ellos. La concentración en el autorreflexión y la autorregulación emocional puede contribuir al adelanto de un "saber ser" más sólido.

En resumen, el estar concentrados y el disponer la mente para atender, son habilidades esenciales que se entrelazan con el proceso de aprender y crecer en tres dimensiones fundamentales: el conocimiento, el arte y la identidad. Al cultivar la capacidad mental y la concentración, se puede mejorar la capacidad para adquirir entendimiento, mejorar las técnicas y animar el sentido de quién es y lo que se valora en la vida.

Las propuestas por Tobón (2010) son un marco de referencia importante para evaluar y mejorar la práctica pedagógica de un docente. Se han dado en el contexto de la educación superior y se centran en el aprendizaje centrado en el estudiante y en la formación integral de los estudiantes. A continuación, se describen algunas de las competencias docentes propuestas por Tobón (2010) y se explica por qué pueden ser parte de la práctica pedagógica del docente:

### **Diseño de Experiencias de Aprendizaje Significativo**

Los docentes que integran esta competencia en su práctica pedagógica se esfuerzan por diseñar planes de enseñanza que sean relevantes y significativas para los estudiantes. Esto promueve un conocimiento más profundo y duradero.

### **Facilitación del Aprendizaje Autónomo**

Los educadores estimulan la autonomía del aprendiz en su proceso de saberes mediante la orientación, la motivación y la configuración de un entorno educativo que capacite a los estudiantes para explorar y adquirir conocimientos de forma independiente.

### **Evaluación Auténtica del Aprendizaje**

Los docentes que aplican esta competencia utilizan métodos de evaluación que reflejan la vida real y la aplicación de la práctica del conocimiento. Esto los ayuda a comprender la relevancia de lo que están aprendiendo y a trabajar habilidades de pensamiento crítico.

### **Acompañamiento y Asesoría Integral**

Los docentes que incorporan esta competencia se preocupan por el bienestar general del alumno, no solo por su rendimiento académico, sino que brindan apoyo emocional y orientación en la toma de decisiones académicas y personales.

### **Promoción de Valores y Ciudadanía**

Los docentes que promueven esta competencia se esfuerzan por inculcar valores éticos y ciudadanos en su aprendiz. Esto contribuye a la formación de ciudadanos responsables y comprometidos con la sociedad.

### **Investigación Formativa**

Los docentes que practican la investigación formativa buscan constantemente mejorar su enseñanza a través de la reflexión y la investigación. Esto les permite adaptarse a las necesidades

cambiantes y las demandas de la educación contemporánea.

La inclusión de estas competencias en la práctica pedagógica de un docente puede enriquecer la experiencia de aprendizaje de los educandos, promover un ambiente educativo más significativo y preparar al alumnado para enfrentar los desafíos del mundo real. Como educadores podemos implementarlas de manera personalizada según el contexto educativo y las necesidades específicas de los estudiantes.

### **Planeación Didáctica**

La planeación didáctica que se trabajó dentro de la propuesta pedagógica se realizó por medio de una secuencia didáctica que lleva por nombre “Indago, estoy atento y me concentro por medio del juego”, la cual se estructura en el trabajo de tres actividades tituladas así: la primera llamada “mientras juego voy aprendiendo”, la segunda “expreso mis emociones a través de la música, la pintura y los cuentos” y una tercera que tuvo por nombre “escucho, observo y aplico”, cuyo objetivo se enfocó hacia el manejo de la atención y concentración en niños de 4 a 5 años de los colegios Liceo Santa Ines e Himalaya Himalaya School de las ciudades de Tunja y Fusagasugá, dichas tareas se aplicaron en torno a la competencia “Ejercita la atención, la memoria y el pensamiento desde diferentes esferas de manera lúdica y divertida”.

De esta manera, la primera actividad “mientras juego voy aprendiendo” se llevó a cabo en tres sesiones, una correspondiente al inicio, desarrollo y cierre, donde el propósito de esta tarea se encaminó hacia la clasificación de elementos por color e identificación de patrones que conforman una secuencia, manteniendo la mente en el trabajo de ejercicios propuestos.

Para el momento inicial se trabajó la comprensión del tema a través de preguntas orientadoras que daban cuenta de sus pensamientos y sentimientos en relación con el mundo que los rodea, luego de conocer la percepción que tenían los niños frente al tema se proyectó el cuento “el país de los colores” donde se les permitía participar comentando acerca de lo sucedido durante el cuento, a fin de poder observar que tan atentos y concentrados estaban los estudiantes.

En el momento central de la actividad se llevó a cabo un ejercicio en un espacio amplio, sin distractores y obstáculos y consistía en realizar una secuencia de color ubicando unas pelotas en unos tubos de papel higiénico teniendo en cuenta unas fichas que estaban ubicadas en el piso de manera horizontal las cuales tenían el patrón de color que debían formar, luego que hicieran

la secuencia de color debía saltar con los dos pies y seguir al siguiente patrón, en total debían formar 4 secuencias de color.

La actividad del momento final se creó un trabajo de coloreado en hoja guía, donde los niños debían seguir instrucciones dadas, escuchar atentamente para colorear el dibujo según la instrucción dada por nosotras. Así mismo, los productos que debían lograr los niños estuvieron encauzados hacia la expresión de pensamientos por medio de la técnica pregunta – respuesta, el análisis de situaciones en torno a la lectura de cuentos, seguimiento de patrones propios según categorías dadas y trabajo manual siguiendo un patrón.

En la segunda actividad, la cual llamamos “expreso mis emociones a través de la música, la pintura y los cuentos” y cuyo fin estuvo orientado hacia el aumento de la atención y concentración, al realizar diferentes labores y poderse relacionar con el entorno que los rodea, fortaleciendo sus habilidades y destrezas que llevaran al niño a realizar un aprendizaje más significativos para su vida, donde se les consiga canalizar sus pensamientos y sentimientos que los conduzcan a generar autocontrol de una situación presente.

En el momento inicial se dirige unas actividades de rutina como lo fue el saludo, ubicación espacio temporal y entonación de canciones, luego se ejecutó un conversatorio ubicando los niños en semicírculo, de tal manera que se lograra una participación de todos los estudiantes, enseguida la docente formo una serie de preguntas orientadoras a fin de conocer el estado de ánimo, emociones y sentimientos presentes en ese momento de cada uno de los niños.

Luego de conocer e indagar un poco sobre la parte socio-afectiva, se trabajó un juego de memoria visual, ubicando en un tablero dibujos de los monstruos de colores, quienes expresan cada una de las emociones, el cual radicó en identificar cada uno de los dibujos, enseguida se les pedía que salieran del salón mientras la docente quitaba la imagen de un monstruo; cuando los

niños ingresaban nuevamente al salón tenían que identificar cuál monstruo hacía falta.

Para el momento central del trabajo se les pidió a los alumnos que formaran un círculo cogidos de las manos y luego se acostaran boca arriba, cerraran los ojos, pusieran las manos en el estómago y realizaran ejercicios de respiración, a fin de relajar el cuerpo y disponerlo para escuchar atentamente una canción presentada y se les oriento para que realizaran un proceso de análisis y reflexión en torno al ritmo de la canción, respondiendo que les producía la canción, como se sentían ,entre otros sentimientos y pensamientos , luego se les decía que plasmaran por medio de un dibujo lo que les transmitía la canción manteniendo el orden y la disciplina del salón.

Para la actividad final, cada uno de los niños compartía con sus compañeros los dibujos realizados y cuál había sido su percepción frente a la misma, conociendo así un poco más de cada uno de ellos. De la misma manera, el producto que debían lograr los estudiantes estuvo orientado hacia el reconocimiento de las diversas emociones, ejercitación de la memoria visual por medio de imágenes presentadas, expresión de emociones por medio de la música y el dibujo, creación de un dibujo relacionado con sus emociones y exposición oral del dibujo realizado en el mural de acuerdo a la actividad.

La tercera tarea planeada dentro de la secuencia didáctica no se implementó por sugerencia del diplomado, pero la titulamos “escucho, observo y aplico” y los aprendizajes que se esperaban lograr con su trabajo eran poder manejar espacios atencionales más prolongados al realizar ejercicios de conciencia corporal, planeación motora y sentido de la escucha.

Igual que los ejercicios anteriormente mencionados en tres momentos, fueron planeadas así: una actividad inicial, a fin de mantener los niños atentos, se dará inicio con la enseñanza de la canción “los animales” para trabajar la coordinación, donde se manejarán las extremidades

inferiores realizando movimientos de algunos animales descritos en la canción.

Para el progreso de la actividad central se trabajarán dos actividades donde la primera estará enfocada hacia el logro de la conciencia corporal y la planeación motora por medio de imágenes (círculos y manos), las cuales estarán ubicadas encima de mesas, donde los niños tendrán que poner su mano derecha según la regla del juego (cuando aparezca el círculo deberá poner su mano cerrada sobre este, y cuando aparezca la mano deberá colocarla abierta sobre esta) así hasta el final del circuito de círculos y manos.

Para la segunda actividad cada niño tendrá en una hoja blanca o de color los números del 1 al 10 y un vaso desechable boca abajo, la docente por su parte tendrá un tambor el cual hará sonar cierto número de veces y el niño tendrá que ubicar el vaso en el número según corresponda, ejemplo: se hace sonar el tambor cinco veces, entonces el número que se debe tapar con el vaso será el 5, así hasta pasar por todos los números.

En el momento final estará enfocado hacia la realización de un laberinto, el cual tiene la figura de un animal y la idea es que el niño trate de buscar el camino que lleve el lápiz a salir de un extremo al otro. Igualmente, el producto que se debía lograr era la expresión corporal según la música, logro de habilidades motoras y manejo de la capacidad memorísticas por medio de laberintos.

### **Enfoque Didáctico**

Las tareas diseñadas dentro de la secuencia didáctica responden y contribuyen de manera significativa al adelanto de aprendizajes en los estudiantes por cuanto en cada una de ellas busca trabajar en la capacidad de memoria, donde se puedan adquirir destrezas y habilidades, que los lleve a mantener la atención y concentración por un periodo de tiempo prolongado cuando se lleven a cabo los diferentes ejercicios ,mejorando así su capacidad de aprendizaje y fortalecimiento de la dimensión social afectiva y cognitiva al comprender la importancia que tiene el aprender a ser pacientes , a seguir rutinas y reglas, respetar el turno ,de estar pendiente a las órdenes dadas y llegar a mantener un buen comportamiento en una variedad de situaciones en las cuales participe, pues “El juego favorece el intelecto. Ya que el niño aprende a estar atento en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se alcanza hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto”, (Álvarez Crespillo, 2010).

De igual manera por medio de la lúdica donde se trabaje la música, la pintura y la lectura de cuentos se logra despertar recuerdos y experiencias, evocar emociones, proporcionar relajación durante momentos estresantes o agotadores, así como fomentar el baile y la interacción con los demás. La música estimula y promueve activamente el adelanto intelectual, cognitivo, auditivo, psicomotor, del lenguaje y sensorial general de los niños; y, todas aquellas dimensiones que se manejan en el preescolar, permitiendo el fortalecimiento de aptitudes y destrezas que llevaran al niño a que sus técnicas sean más significativas para la vida.

Si los niños aprenden a poner en orden sus sentimientos, a reaccionar a la tensión de forma no impulsiva y a comunicarse eficazmente con los demás, será entonces más probable que respondan a situaciones sociales de una manera reflexiva y responsable. Estas aptitudes pueden enseñarse y aprenderse como cualquier otra” (Lawrence, 1997, p. 102).

A partir del diagnóstico realizado a los niños de grado jardín se pudo evidenciar que

presentan dificultad a la hora de realizar sus labores académicas, seguir instrucciones, se distraen con facilidad, lo cual no les permite mantener su mente enfocada en lo que se les pide, influyendo de manera significativa en el proceso de adquirir aprendizajes e influyendo en el adecuado despliegue de sus habilidades sociales y afectivas; es por ello que surge la necesidad de trabajar en la problemática a través de la planeación y ejecución de una serie de tareas imaginadas dentro de una secuencia didáctica con base en el perfeccionamiento de la lúdica mediada por medio del juego y las comunidades de indagación que lleven a los estudiantes a mejorar el tema de la propuesta pedagógica.

Jugar y divertirse es una excelente manera de aprender tanto para niños como para niñas, al igual que aplicar los conocimientos a través de metodologías divertidas y entretenidas que potencien su eficacia y contribuyan al aumento de las capacidades memorísticas y mentales.

Al realizar el diseño de la secuencia didáctica es importante tener claro que todos los niños y niñas aprenden a diferentes ritmos, tiempos, que unos son más visuales, otros más corporales y que cada uno es diferente, es por ello que como docentes se debe velar por generar conocimiento relevante, dándole la importancia al diseño, planeación y desarrollo de la experiencia, donde se oriente al estudiante a mejorar su capacidad analítica, argumentativa y propositiva, que los conduzca a afianzar su potencial, su destreza, teniendo en cuenta las necesidades del aula y la condición de cada estudiante mirando su edad, situación particular, entorno social en el que se desenvuelven, a fin de poder estructurar efectivamente los aprendizajes, donde se puedan flexibilizar los contenidos y se tenga en cuenta los saberes previos con el propósito de saber desde donde partir. Cabe resaltar que las planeaciones de los diferentes juegos responden al respeto de los estilos y ritmos de aprendizaje.

Por lo anteriormente dicho, las actividades planeadas dentro de la secuencia didáctica se

centraron en satisfacer las necesidades e intereses de los niños y, se buscaron juegos que despertaran sus intereses para mantenerlos interesados y motivados durante su práctica, pero que además se cumpliera con el objetivo propuesto, donde se logre completar la dinámica de cada actividad, permitiendo superar sus debilidades al mismo tiempo que trabajar en el refuerzo de sus destrezas. Según Palacio y Bradley (2019), sugieren que “se debe investigar qué actividades lúdicas a través del juego son mejores para potenciar el enfoque y la atención de los estudiantes”

Pimienta (2012), menciona que:

Una secuencia didáctica es la organización de una serie de acciones por parte del maestro, las cuales tienen como fin poner en acción sucesiones didácticas de interacción, que contribuyan a formar a los educandos en competencias deseadas dentro de perfiles de egreso” (p. 25).

Dichas planeaciones se encaminaron hacia el poder satisfacer las necesidades e intereses de los niños y las niñas, incluidas secuencias, seguimiento de instrucciones, identificación de competencias a abordar, seguidas del resultado esperado.

Luego los estudiantes comienzan a describir las actividades donde en primer lugar, se incluye los conocimientos previos, por medio de la indagación, participación y socialización. De acuerdo con los requerimientos de los estudiantes se han creado estos ejercicios y tienen como objetivo mejorar la capacidad de percepción y enfoque, así como el lenguaje, pensamientos y sentimientos se sumergen en labores dinámicas, porque es a través de la recreación donde se obtiene mejor el conocimiento y la comprensión de los temas, Alarcón et al. (2017), mencionan que para “obtener un mejor aprendizaje tanto niños como niñas utilizan juegos divertidos”.

Dichas acciones abordadas mediante el juego pueden ser altamente efectivas para satisfacer las necesidades de saberes de los niños y niñas por varias razones:

En cuanto a la motivación y compromiso, los juegos suelen ser intrínsecamente motivadores para los alumnos. Esto es especialmente importante cuando se trata de mejorar la

capacidad de razonamiento y concentración, ya que los estudiantes pueden estar más dispuestos a participar en tareas que de otro modo podrían considerarse aburridas.

En el aprendizaje experiencial los juegos ofrecen la oportunidad de aprender a través de la experiencia. Los estudiantes pueden practicar y alcanzar sus metas percepción de manera activa, lo que a menudo es más efectivo que simplemente recibir instrucciones teóricas.

También está la variedad de estilos de aprendizaje en el que los juegos y las comunidades de indagación pueden adaptarse para abordar una variedad de estilos de saberes. Algunos estudiantes aprenden mejor de manera visual, mientras que otros son más kinestésicos o auditivos

Así mismo en el desarrollo de habilidades cognitivas las estrategias diseñadas para mejorar la atención y la concentración a menudo incluyen desafíos cognitivos que requieren la aplicación de habilidades como la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Estas tareas no solo mejoran el tema abordado, sino que también fortalecen otras capacidades cognitivas esenciales para el aprendizaje.

Es de considerar que los saberes previos son el conjunto de conocimientos, experiencias y creencias que los niños y niñas traen consigo antes de abordar un nuevo tema. Al tener en cuenta estos, los educadores pueden conectar el nuevo material con lo que los estudiantes ya saben, lo que facilita la comprensión y asimilación de la información. Reconocer y valorar los saberes previos puede aumentar su motivación para aprender. Los alumnos se sienten más comprometidos y conectados con el contenido cuando pueden relacionarse con sus propias experiencias y conocimientos; lo anterior está plasmado en los juegos didácticos articulados con las comunidades de indagación que se encuentra en el momento inicial. Esto permite un enfoque más personalizado y efectivo para su formación, también fomenta el pensamiento crítico y la

capacidad de analizar y evaluar nueva información de manera más efectiva.

Las planeaciones didácticas se diseñaron teniendo en cuenta las necesidades, intereses y niveles de agilidad, permitiendo a los niños y las niñas involucrarse activamente en su aprendizaje, lo que es fundamental para el trabajo de competencias.

También se estructuraron las secuencias de manera que el contenido y las habilidades se presentan de forma progresiva y secuencial. Esto permite a los estudiantes construir su comprensión de manera gradual y lo esencial para lo largo del tiempo. Por otro lado, la secuencia didáctica es una herramienta valiosa en la planificación y ejecución de la enseñanza en nuestro quehacer como profesionales, por esto, nos gustaría hacer uso continuo de las pericias teniendo en cuenta las necesidades de la población, los requisitos del currículo y otros factores contextuales. Estamos dispuestas a utilizarlas como parte de nuestro enfoque pedagógico o combinarlo con otros enfoques para brindar una educación efectiva y personalizada.

Para finalizar, se considera que los logros alcanzados en el proceso de planeación de secuencias didácticas son los siguientes: Se establecieron metas educativas específicas y medibles que se deseaban alcanzar con la secuencia didáctica. Estos objetivos estuvieron relacionados con el conocimiento, las aptitudes o los valores que se esperaba que los estudiantes adquirieran. Se identificó y eligió el contenido y los conceptos como juegos que son fundamentales para el mejoramiento de la problemática presentada. Se crearon una serie de maniobras de enseñanza y aprendizaje que son apropiadas para alcanzar los objetivos establecidos, las cuales son variadas y están alineadas con las necesidades y estilos de enseñanza. Se organizó de manera progresiva lógica y coherente acciones, de modo que los estudiantes se les permitieran construir su comprensión de manera gradual, partiendo de lo que ya conocían. Se incorporó tácticas de evaluación que permitieran monitorear el progreso de los alumnos a lo

largo de la secuencia didáctica.

## **Implementación**

Dentro del marco de aplicación de la secuencia didáctica titulada “indago, estoy atento y me concentro por medio del juego”, se llevaron a cabo dos actividades, con tres momentos (inicio, ejecución y cierre) contando con la participación de la mayoría de estudiantes. Se empezó con la primera actividad la cual se denominó “mientras juego voy aprendiendo” la cual se trabajó en una sesión de dos horas y teniendo en cuenta las necesidades de los niños y niñas partiendo de la indagación acerca de sus pensamientos, sentimientos, intereses y gustos al poder relacionar el tema de los colores con su ser y diario vivir, donde todos participaron activamente, estuvieron dispuestos, activos, escucharon el cuento interactivo, pero sobre todo atendieron a las respuestas dadas por sus compañeros y conocieron un poco más de ellos.

Se valora especialmente la dimensión lúdica a través de actividades motrices y cognitivas pues se mantuvieron concentrados y atentos al seguir patrones, esperar turnos y fortalecer su motricidad gruesa mediante saltos coordinados con patrones de colores. Es evidente que los niños aprenden de manera más efectiva a través del juego. Destaca la elección acertada de materiales, la organización del espacio y la participación de cada estudiante, lo que garantizó la realización exitosa de la actividad en el tiempo asignado.

Es relevante subrayar que la aplicación de destrezas de evaluación se alinea de manera significativa con la propuesta pedagógica. Inicialmente, se identificaron los intereses de los estudiantes para mejorar los procesos, y posteriormente se evaluó el progreso a través del juego de seriación de colores y el coloreado, observando detalladamente el avance y analizando factores para futuras mejoras.

La mejora en la concentración y atención de los aprendices se vuelve crucial para su fortalecimiento académico. Los criterios de evaluación diseñadas para esta actividad

demonstraron ser efectivas al observar la participación tanto individual como grupal, aprovechando las habilidades de los niños para superar los inconvenientes y proporcionar oportunidades de aprendizaje a través del juego y las comunidades de indagación.

La ejecución de la sesión didáctica "Expreso mis emociones a través de la música, la pintura y los cuentos" se dividió en tres momentos: inicio, ejecución y cierre, con la participación activa de la mayoría de los estudiantes. Se destacó la atención y concentración de los niños en actividades como canciones, juegos, comunidad de indagación, dibujo y relajación, evidenciando su interés y participación en cada etapa.

El adecuado manejo de los materiales, el uso del espacio y la organización permitieron llevar a cabo la selección de la actividad dentro del tiempo asignado. Los sistemas de evaluación respondieron efectivamente a los procesos de atención y concentración, permitiendo conocer la importancia de estos aspectos observando los niveles alcanzados. La ejecución de la actividad se ajustó a los aprendizajes esperados, evidenciando la mejora de habilidades emocionales y expresivas en los estudiantes.

En resumen, las acciones ejecutadas durante ambas sesiones promovieron el aprendizaje al diseño desde un enfoque lúdico-educativo. Se consideraron las necesidades educativas, intereses y preferencias de los estudiantes, quienes fueron los protagonistas. El uso de recursos didácticos pertinentes facilitó el aprendizaje, manteniendo una motivación constante y una disposición positiva. La ejecución exitosa de estas actividades demostró su impacto positivo en el crecimiento integral de los estudiantes.

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

La ejecución de la secuencia didáctica durante el diplomado de profundización arrojó resultados positivos, generando una satisfacción considerable. La realización de diversas acciones planificadas permitió alcanzar uno de los propósitos fundamentales: promover los términos de atención de los estudiantes a través de actividades lúdicas, empleando juegos recreativos y dinámicos de ejercicio grupal. Según Sánchez (2010), el aprendizaje y el juego están intrínsecamente vinculados, compartiendo características que se orientan hacia el deseo común de ganar, tener éxito y mejorar talentos mediante la aplicación de diversas técnicas para superar retos.

En la primera sesión, al iniciar con una comunidad de información sobre el color favorito y el porqué de esa preferencia, se logró captar la atención y concentración de los niños, quienes participaron con entusiasmo. La proyección de un vídeo sobre un país de colores también generó gran interés, cumpliendo así el objetivo. Al finalizar el video, se realizaron preguntas que fueron respondidas de manera asertiva, marcando un exitoso inicio de la actividad.

En el Colegio Himalaya, la planificación original de realizar la secuencia fuera del salón tuvo que modificarse debido a condiciones climáticas. A pesar de este cambio, se adaptaron las reglas y se implementó una estrategia alternativa, donde los estudiantes participaron de manera individual antes de competir en parejas. Surgió una situación inesperada cuando un niño con discapacidad formaba parte del grupo, enfrentando dificultades para llegar primero o ganar en ejercicios competitivos. Esta circunstancia requirió una reflexión inmediata y la planificación de una estrategia para abordar la situación de manera efectiva.

En la segunda actividad, durante el primer momento, los estudiantes demostraron emoción e interés en participar y aprender a través de los juegos. Sin embargo, al estar tan

activos, resultó un tanto complicado alcanzar el objetivo central de la actividad. Los alumnos esperaban una dinámica más movida, pero el ejercicio planeado implicaba relajación a través de la música. Después de un tiempo, se logra captar su interés explicando lo planificado. A pesar de la resistencia inicial, los estudiantes estuvieron dispuestos y llevaron a cabo la actividad de manera efectiva.

En el momento final, también logramos cumplir con el objetivo mediante el dibujo que plasmaron en el papel. Todos participaron entusiasmadamente, excepto un niño que sintió que el tiempo asignado era insuficiente y que no pudo dibujar todo lo que deseaba, lo que resultó en lágrimas. En este caso, se implementó una estrategia proporcionándole una hoja adicional para que pudiera completar su dibujo en su tiempo libre.

La aplicación de esta secuencia didáctica no solo logró focalizar la atención y concentración de los niños durante un período de tiempo, sino que también mejoró habilidades y destrezas que tienen implicaciones más significativas para la vida. Asimismo, generó pensamientos y sentimientos que llevaron a los estudiantes a crear autocontrol frente a las situaciones presentadas.

Es importante reconocer que realizar actividades de este tipo en niños que tienden a dispersarse con facilidad contribuye de manera significativa al proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto para los estudiantes como para los maestros. Estos últimos deben realizar una caracterización detallada de su entorno educativo y analizar la población antes de iniciar o continuar con la estrategia pedagógica planeada. El desarrollo de juegos y comunidades de indagación se posiciona como una herramienta valiosa en este contexto.

Al reflexionar sobre la práctica pedagógica, se destaca como área de mejora la evaluación de la programación de herramientas y actividades, contemplando planes alternativos para abordar

situaciones imprevistas. En términos más específicos, se sugiere dedicar más tiempo a un análisis detallado con todos los alumnos respecto a cada situación. Además, organizar los tiempos de aplicación de las actividades, teniendo en cuenta posibles situaciones extras, se considera una acción clave para mejorar la ejecución de la secuencia didáctica.

Es destacable subrayar las acciones que favorecieron el aprendizaje de los participantes, como el respaldo del entorno en cuanto a la ambientación y los recursos utilizados. Estos fueron seguros, cómodos y afectuosos, fomentando la confianza y el bienestar para el aprendizaje. La interacción y comunicación entre los niños se promovieron de manera efectiva, incentivando la escucha activa y el análisis, lo que estimuló el pensamiento crítico y el mejoramiento del lenguaje.

Asimismo, se cultivó la curiosidad mediante la formulación de preguntas, la exploración de temas de interés y la búsqueda de respuestas. La motivación, el juego y la exploración se eligieron como las claves más efectivas, atendiendo a las necesidades individuales de cada niño.

Al analizar lo anterior, se observa que la única diferencia entre los dos colegios radicó en que en el Liceo no se presentaron situaciones que requirieran un plan alternativo. Se coincide en que la activación de estas acciones fue placentera en ambos colegios, según las respuestas de los niños y los resultados obtenidos en cada ejercicio propuesto. No obstante, una dificultad surgida fue la falta de tiempo para que todos los niños y docentes se sintieran satisfechos con el trabajo final de la sesión, especialmente aquellos que deseaban continuar dibujando o pintando.

Es relevante mencionar que trabajar con niños de inclusión no resultó un obstáculo para llevar a cabo la secuencia didáctica; al contrario, enriqueció el conocimiento y la experiencia al buscar estrategias inmediatas que beneficiarán a todos los estudiantes.

En consecuencia, una recomendación para futuras secuencias didácticas es comenzar

siempre desde los intereses y necesidades de los infantes. Esto permitirá hacer planeaciones que generen espacios lúdicos pedagógicos, propiciando un aprendizaje significativo que se aleje de lo tradicional. La participación activa de los estudiantes y la consideración de todas las herramientas que brindan el contexto son esenciales en esta planificación.

Es necesario resaltar que estas experiencias pedagógicas y recreativas coadyuvan para que los niños puedan expresarse y controlar sus emociones, contribuyendo a un adecuado crecimiento mental. A través de estas prácticas, los niños pueden desarrollar nuevos criterios, pensamientos y reflexiones sobre los métodos realizados. Es fundamental tener en cuenta que el juego, cuando se consideran los intereses de los estudiantes, fortalece la atención y concentración en la ejecución de actividades académicas, según la forma en que son orientados y el aprendizaje.

Es crucial tener presente que a partir de la indagación se permita organizar, planificar y aplicar diferentes actividades lúdico-pedagógicas que fortalecen técnicas de aprendizaje. Estas acciones, orientadas por la lúdica, logran que el estudiante participe activamente, aprenda a trabajar en equipo, se concentre, preste cuidado y fortalezca su cognición al seguir indicaciones para llevar a cabo lo propuesto. La capacidad atencional en los niños se fortalece mediante estímulos trabajados en diversos entornos educativos que ayudan al estudiante a potenciar sus capacidades y talentos.

Desde la perspectiva del rol docente, es vital destacar los aspectos importantes considerados en la planeación didáctica. Todas las actividades estuvieron bien organizadas, teniendo en cuenta los conocimientos previos, intereses y gustos de los niños y niñas. La estrategia, mediada por la recreación, se diseñó con el objetivo de mejorar los procesos de atención y concentración en la realización de actividades académicas, mejorando destrezas y

superando dificultades de manera divertida y entretenida, dando espacio a las voces y participación activa de los estudiantes.

Las buenas planeaciones didácticas permiten organizar coherentemente lo que se desea lograr con los estudiantes en el aula de clases. Incluyen la identificación de lo que se quiere aprender, por qué se quiere hacerlo y la mejor manera de lograrlo. Evaluar la forma más adecuada.

## Conclusiones

Mediante la presente propuesta, se logró desarrollar secuencias didácticas destinadas a mejorar la atención y concentración en los niños de grado jardín del Colegio Himalaya – Himalaya School y del Liceo Santa Inés. Inicialmente, se llevó a cabo una investigación exhaustiva que analizó posibles deficiencias en el aprendizaje de los estudiantes. Se identificó que los niños se distraían fácilmente, lo que afectaba su participación en las dinámicas del grupo. Motivados por este hallazgo, se presentó la propuesta.

Tras la realización de la estrategia e ejecución de actividades pedagógicas basadas en el juego y las comunidades de indagación en las secuencias didácticas, se logró activar de manera exitosa el proceso de los resultados esperados. Para ello, se utilizaron diversas herramientas, como videos, imágenes y objetos elaborados con materiales coloridos, que captaron el interés de los niños de manera efectiva.

Se evidencia que la planificación diseñada y ejecutada para la propuesta fue adecuada. Se observará un aumento significativo en la participación de los niños, un fortalecimiento de su autoestima y autoconfianza, así como una mayor creatividad durante la implementación de cada actividad. Los niños intervinieron con facilidad, respetando el espacio de cada uno, y tanto la participación como el aprendizaje demostraron cambios positivos, reflejando una mayor comprensión de los temas tratados y una participación activa. De esta manera, se alcanzaron los objetivos tanto en la planificación como en la ejecución, potenciando la atención de los niños de jardín en las instituciones mencionadas.

En el trabajo de la propuesta, no se encontraron dificultades significativas, excepto la limitación de tiempo para analizar detalladamente a cada niño, dada la brevedad de los intervalos entre clases. En el Colegio Himalaya, el contratiempo climático impidió la realización de la

actividad planificada en la zona verde, pero se solventó adaptándola en el salón de clases, generando un espacio adecuado para llevar a cabo lo planificado. Los niños demostraron disponibilidad, colaboración y entusiasmo durante la ejecución de las actividades.

El desarrollo de la propuesta buscó que los profesores y líderes de la institución reconocieran la relevancia del proyecto, respaldados por la docente a cargo del grado de jardín. Se observará un claro interés en continuar aplicando la propuesta en las clases diarias, dado que los éxitos alcanzados demostrarán la capacidad de captar el interés de los niños para obtener resultados mejorados.

Cada día representa una oportunidad de aprendizaje, donde no solo los niños adquieren conocimientos de sus docentes, sino que los educadores también obtienen lecciones valiosas de sus alumnos. Es fundamental conocer a los niños y aprender de sus experiencias, ya que a través de la interacción con ellos se experimenta un crecimiento tanto personal como profesional. Por ello, es fundamental realizar cambios significativos en el proceso de enseñanza, comprendiendo plenamente a los estudiantes, planificando de manera efectiva y ejecutando estrategias que contribuyan a mejorar tanto su aprendizaje como su bienestar emocional. Al alcanzar estos objetivos, se contribuye al cumplimiento de las metas institucionales y se aporta a la construcción de una sociedad mejor. La educación de estos niños y niñas debe recibir atención primordial, ya que son el futuro; a través de la educación, se establecen los cimientos para el desarrollo de individuos saludables con actitudes beneficiosas para la escuela, sus hogares y la sociedad en general.

### Referencias Bibliográficas

- Alarcón, E. C. & Guzmán, M. L. (2016). 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. <http://hdl.handle.net/11371/1112>
- Álvarez, C. (2010). El juego como actividad de enseñanza aprendizaje, agosto-octubre (2010). <https://elrincondeaprenderblog.files.wordpress.com/2015/11/el-juego-como-actividad-de-enseñanza-aprendizaje-2010-por-eduardo-crespillo-c3a1lvarez.pdf>
- Andrés Tripero T. Vygotsky y su teoría constructivista del juego. E-Innova [Internet]. 2011 ene [Citado nov. 2014]; (5): [Aprox. 2 p.]. <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Hernández Moncada Lina María. La filosofía para niños como propuesta para adoptar un pensamiento significativo, crítico, creativo y cuidadoso en los estudiantes, a partir de creación de actividades didácticas de aprendizaje, fomentando motivación por el saber. 2020. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/40115/lhernandezmon.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Kahneman, (1973). Desarrollo de la atención en preescolares. Recuperado el 26 de abril de 2023. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27762/ATENCION\\_NIVEL\\_INICIAL\\_YARLEQUE\\_BACA\\_JUDITH\\_MARGOT.pdf?sequence=1&isAllowed=yPg.22](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27762/ATENCION_NIVEL_INICIAL_YARLEQUE_BACA_JUDITH_MARGOT.pdf?sequence=1&isAllowed=yPg.22)
- La Planeación de clase; una tarea fundamental en el trabajo... (2016) - educrea. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2018/10/DOC1-planeacion-tarea-fundamental.pdf>
- Mayilé Machado-Bagué, Annia María Aárquez-valdés, Rafael urbano acosta-bandomo3

- Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 59. Octubre-diciembre de 2021.
- 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.
- Palacio, R. Bradley J. (2018) *Fortaleciendo los procesos de atención y concentración por medio de la lúdica*. Tesis Especialista. [Fecha de Consulta 13 de marzo de 2020].  
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2053>. Fundación Universitaria Los Libera dores. Bogotá-Colombia
- Pineda-Castillo, K.A. and Ruiz-Espinoza, F.H. (1970) *Planeaci*, *Revista Electr.*  
<https://www.redalyc.org/journal/5739/573967010011/html/>
- Romero Bermúdez, Erika; Díaz Camacho, Jacqueline. *El uso del diagrama causa-efecto en el análisis de casos*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, vol. XL, núm. 3-4, 2010, pp. 127-142 Centro de Estudios Educativos, A.C. Distrito Federal, México
- Shapiro, L.E. (2001) *La Inteligencia emocional de los niños*. Madrid: Suma de Letras.  
[https://dehaquizgutierrez.files.wordpress.com/2018/04/inteligencia\\_emocional\\_de\\_los\\_ninos-shapiro.pdf](https://dehaquizgutierrez.files.wordpress.com/2018/04/inteligencia_emocional_de_los_ninos-shapiro.pdf)

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta Evidencia de la Practica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/bjmunozd\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Ev2dGD6vvVpFmhoDFRjBc4kBfyJPUjF27C4gvQoaGqvE5Q](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/bjmunozd_unadvirtual_edu_co/Ev2dGD6vvVpFmhoDFRjBc4kBfyJPUjF27C4gvQoaGqvE5Q)