

**La implementación del juego en los procesos de concentración en niños de la Institución  
Educativa Técnica Académica Nuestra Señora del Rosario**

Eliana Patricia Mojica Avellaneda

Asesor

Henry Albeiro Sáenz Ladino

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

El presente artículo es el resultado de una propuesta pedagógica que tiene por objetivo el grado segundo de primaria de la I. E. T. y A. Nuestra Señora del Rosario, con niños y niñas de 7 a 9 años y una diversidad geográfica y familiar. El objetivo es abordar la problemática la falta de concentración en clase y en el proceso de aprendizaje a través de una estrategia lúdica pedagógica basada en el juego. El método destaca la diversidad del grupo, la colaboración entre docentes, la participación de estudiantes en actividades diversas y el papel de los padres como en la educación. La pregunta de investigación se enfoca en cómo mejorar la concentración a través de una estrategia lúdica pedagógica. Se sustenta en teorías de Csíkszentmihályi, McGonigal, Goleman, Vygotsky y Piaget, que respaldan el uso del juego para fomentar la concentración y el desarrollo emocional y social. Esta propuesta adopta una perspectiva crítica, reconociendo factores socioeconómicos y culturales, busca equidad, autonomía y desarrollo socioemocional, involucrando a los estudiantes en la selección y diseño de actividades de juego. En el marco de referencia, se destaca la formación basada en competencias para un desarrollo integral. La propuesta se alinea con este enfoque, utilizando el juego como herramienta para fortalecer el "saber", el "saber hacer" y el "saber ser". Se resalta la importancia del diseño de ambientes de aprendizaje, estrategias didácticas y evaluación continua. La implementación exitosa requiere un desarrollo profesional docente sólido y la adaptación al contexto específico. Se enfatiza la observación del progreso de los estudiantes y la adaptación del enfoque según sus necesidades individuales. El trabajo aborda una problemática específica en el contexto educativo, proponiendo una estrategia innovadora respaldada por teorías relevantes. La propuesta no solo se centra en mejorar la concentración, sino también en el desarrollo integral de los estudiantes.

**Palabras clave:** Juego, concentración, aprendizaje, niños

### **Abstract**

The present article is the result of a pedagogical proposal for the second grade of elementary school at I. E. T. and A. Nuestra Señora del Rosario, aimed at children aged 7 to 9 years old and a geographical and family diversity. The objective is to address the problem of lack of concentration in class and in the learning process through a playful pedagogical strategy based on the game. The method highlights the diversity of the group, the collaboration between teachers, the participation of students in various activities and the role of parents in education. The research question focuses on how to improve concentration through a playful pedagogical strategy. It is based on theories from Csíkszentmihályi, McGonigal, Goleman, Vygotsky and Piaget, which support the use of play to promote concentration and emotional and social development. This proposal adopts a critical perspective, recognizing socioeconomic and cultural factors, seeking equity, autonomy and socioemotional development, involving students in the selection and design of game activities. In the framework of reference, competency-based training for comprehensive development stands out. The proposal aligns with this approach, using the game as a tool to strengthen "knowing", "knowing how to do" and "knowing how to be". The importance of the design of learning environments, teaching strategies and continuous evaluation is highlighted. Successful implementation requires strong teacher professional development and adaptation to the specific context. Emphasis is placed on observing students' progress and adapting the approach to their individual needs. The work addresses a specific problem in the educational context, proposing an innovative strategy supported by relevant theories. The proposal not only focuses on improving concentration, but also on the comprehensive development of students.

***Keywords:*** Play, concentration, learning, children.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	10
Pregunta de Investigación .....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	13
Marco de Referencia Planeación Didáctica .....	16
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque Didáctico.....	21
Implementación.....	24
Actividad 1 Sección 1 .....	24
Actividad 2 Sesión 2 .....	26
Conclusiones .....	31
Referencias Bibliográficas .....	33
Apéndices.....	34

**Lista de Apéndices**

**Apéndice A** *Carpeta de Evidencia de Práctica* ..... 34

**Apéndice B** *Video Sustentación* ..... 34

## **Introducción**

La investigación acción implica que los docentes se involucren activamente en la investigación y reflexión de su propia práctica educativa, con el propósito de mejorarla y promover cambios positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, la escuela y la comunidad. Así, se hace necesario sumir el aula desde una postura reflexiva que permite reconocer el juego como parte esencial del desarrollo humano, este ha desempeñado un papel fundamental en el aprendizaje y la adquisición de habilidades en todas las edades. En el contexto educativo, el juego puede ser una herramienta poderosa para fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Esta propuesta pedagógica busca explorar en profundidad el potencial del juego como enfoque educativo, investigando sus beneficios cognitivos, emocionales y sociales, así como diseñando estrategias efectivas para su integración en diversos entornos educativos. El juego puede influir en el desarrollo integral, incluyendo la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Además, el juego incide en la mejora de habilidades sociales, como la colaboración, la comunicación y la empatía. Este puede ser una herramienta pedagógica valiosa en la educación integral.

Al identificar los beneficios y desafíos de su implementación, así como al proporcionar estrategias prácticas, la propuesta busca empoderar a los educadores para que utilicen el juego de manera efectiva en sus prácticas educativas, fomentando un aprendizaje más activo, significativo y enriquecedor para los estudiantes. Argyris y Schön han desarrollado teorías sobre la acción y el aprendizaje organizacional que resuenan con la metodología de investigación acción. Su enfoque en la reflexión en la acción y la mejora continua se alinea con la idea de que los docentes pueden mejorar su práctica mediante la autorreflexión y la implementación de cambios al interior del

aula. El juego es la actividad rectora mediante la cual el desarrollo del niño y la niña se ven comprometidos con la estructura de sus funciones mentales básicas y su movimiento a funciones mentales superiores. Para que este progreso ocurra, es necesario que a través del juego otro sujeto más capaz le facilite y le brinde los signos o instrumentos de mediación adecuados. (Sánchez, Ortega, & López, 2020, p. 1)

Teniendo claro que la falta de concentración de los niños es el problema a intervenir es preciso resaltar lo propuesto por Tonucci quien destaca la importancia de que los docentes actúen como investigadores en el aula, cuestionando su propia práctica y buscando soluciones a problemas educativos cotidianos. Su enfoque en la investigación como herramienta para mejorar la calidad educativa se relaciona directamente con la propuesta de utilizar la investigación acción en la formación docente, aunado a esto se retoma lo expuesto por Jean Piaget, un influyente psicólogo del desarrollo, quien sostiene que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades. Según su teoría, el juego permite a los niños explorar su entorno, resolver problemas y experimentar con conceptos abstractos.

A medida que los niños se involucran en juegos estructurados y simbólicos, desarrollan la capacidad de concentrarse en tareas específicas y resolver desafíos cognitivos. De acuerdo con Jean Piaget como lo cita Castilla, (2014) “El niño edifica el conocimiento por distintos canales: lectura, escucha, observación, exploración, ...” (p.16). La finalidad de la investigación en el hacer docente es promover la mejora continua y la transformación en la práctica educativa. Al involucrarse en la investigación acción, los docentes se convierten en agentes activos de cambio, cuestionando sus propias prácticas, identificando problemas y experimentando con nuevas estrategias. Esto se relaciona con la pregunta de investigación al buscar mediante la participación en actividades lúdicas influir en la capacidad de los niños para enfocarse y mantener la

concentración en tareas específicas. El juego involucra actividades que requieren planificación, toma de decisiones, resolución de problemas y atención a los detalles. A medida que los niños participan en juegos, ya sean juegos de construcción, rompecabezas, juegos de mesa o juegos creativos, están ejercitando sus habilidades cognitivas. Estas actividades desafiantes ayudan a desarrollar la capacidad de concentrarse en las tareas y encontrar soluciones. El juego a menudo crea un estado de flujo, donde los niños se sumergen por completo en la actividad. Durante este estado de flujo, los niños están tan absortos en el juego que pierden la noción del tiempo y se vuelven menos sensibles a las distracciones externas.

Esta inmersión en el juego puede ayudar a mejorar la concentración, ya que los niños se enfocan intensamente en la tarea en cuestión. El juego suele ser una actividad que los niños eligen por sí mismos, lo que alimenta la motivación intrínseca. Cuando los niños están motivados por su interés y curiosidad, es más probable que se involucren de manera profunda y prolongada en una actividad.

Esta motivación puede llevar a una mayor concentración, ya que los niños están más comprometidos y dispuestos a invertir tiempo y esfuerzo en el juego. Durante el desarrollo de juegos a menudo requieren que los niños se concentren en una actividad durante un período de tiempo prolongado. Esta práctica de atención sostenida puede transferirse a otras áreas de la vida donde la concentración es esencial. Cuando los niños están comprometidos en actividades de juego, están activamente involucrados en el proceso de aprendizaje. A través de la exploración, la experimentación y la interacción con diferentes elementos del juego, los niños desarrollan habilidades y mejoran su capacidad para concentrarse.

La relación entre el juego y la mejora de la concentración en los niños busca comprender cómo las actividades lúdicas pueden influir en el desarrollo cognitivo y la capacidad de

concentración de los niños.

Esta comprensión puede mejorar la práctica pedagógica y las estrategias para promover un ambiente de aprendizaje enriquecedor que aproveche el juego para mejorar la concentración y otras habilidades fundamentales en proceso de enseñanza- aprendizaje.

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

El grado segundo la I. E.T. y A. Nuestra Señora del Rosario se compone de niñas y niños, con edades entre los 7 y 9 años. De ellos 2 provienen del área rural y 13 proceden del entorno urbano. La mayoría pertenecen a familias biparentales, y algunos de ellos conviven con sus abuelos. En términos de desarrollo, se observa que los estudiantes han alcanzado un nivel físico, cognitivo y biológico acorde con su edad. En el grupo no hay ningún estudiante con necesidades educativas especiales, lo que configura un ambiente inclusivo para el aprendizaje. El equipo de docentes que respalda la educación es diverso, cada miembro asume la responsabilidad de enseñar en una disciplina específica. La colaboración es un pilar fundamental en el enfoque pedagógico, trabajando de manera conjunta para construir conocimientos y habilidades en los estudiantes. La identificación y atención de dificultades individuales es prioritaria, y se aborda mediante una variedad de estrategias pedagógicas. La participación de los estudiantes se extiende más allá del aula, involucrándolos en las actividades culturales tanto a nivel institucional como municipal.

Los padres de familia son considerados socios en el proceso educativo, evidenciado en la implementación de la "escuela de padres" como mecanismo de mejora en la convivencia y el compromiso con la educación de sus hijos. Sin embargo, se ha notado que en algunos casos, la participación se ve limitada debido a razones laborales. El grupo de estudiantes mantiene relaciones positivas entre sí y con los docentes, creando un entorno propicio para el aprendizaje y el desarrollo personal. La diversidad en los estilos de aprendizaje es notable, abarcando estilos auditivos, kinestésicos y visuales. Este diverso rango de modalidades de aprendizaje se complementa con un ritmo de aprendizaje que es adecuado para su nivel de edad, demostrando un buen nivel de comprensión y asimilación de conceptos. Además, su inclinación hacia las artes

y el deporte refleja una expresión creativa y un interés en actividades físicas y culturales.

### **Pregunta de Investigación**

La atención es un factor crucial en el proceso de aprendizaje, siendo selectiva y limitada en su naturaleza. Los investigadores Johnston y Heinz (1978) la describen como un aspecto selectivo de la percepción, centrando la mente en ciertos estímulos mientras ignora otros. En el contexto educativo, el desarrollo natural de la atención se transforma en un desarrollo cultural a través del contacto social del niño con los adultos, permitiéndole controlarla y dirigirla según intereses y actividades no meramente biológicas.

En la Institución Educativa Académica Nuestra Señora del Rosario, se ha observado una problemática relacionada con la concentración en los estudiantes de segundo grado de primaria. Durante las clases, se ha notado que muchos estudiantes muestran signos de desinterés, falta de dinamismo, distracción, timidez, entre otros aspectos, lo que sugiere una dificultad en mantener la atención en el proceso educativo.

A pesar de contar con instalaciones adecuadas para abordar la diversidad y facilitar actividades lúdicas, se evidencia una brecha en el desarrollo de habilidades de atención en los estudiantes. Esta problemática puede impactar negativamente en su proceso de aprendizaje, ya que la atención es esencial para una comprensión profunda y un aprendizaje significativo.

¿Cómo mejorar la concentración de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Técnica y Académica Nuestra Señora del Rosario a través de una estrategia lúdica pedagógica basada en el juego?

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

El uso del juego como herramienta pedagógica para mejorar la concentración en estudiantes se basa en una serie de aportes teóricos que respaldan esta propuesta.

Csikszentmihályi es conocido por su teoría del flujo, que sugiere que la concentración y el rendimiento óptimo ocurren cuando una persona está inmersa en una actividad desafiante pero manejable. Los juegos pueden proporcionar este tipo de experiencia de flujo, donde los estudiantes se concentran profundamente en la tarea. Jane McGonigal es una defensora de la gamificación y ha argumentado que los juegos pueden motivar y comprometer a las personas de manera efectiva. Su libro "Reality Is Broken" explora cómo los juegos pueden mejorar la concentración y la resiliencia en el mundo real. Goleman, conocido por su trabajo sobre la inteligencia emocional. Argumenta que el juego puede ayudar a desarrollar habilidades emocionales y sociales, lo que, a su vez, mejora la concentración y la autorregulación emocional en los estudiantes. Lev Vygotsky propone La teoría del desarrollo sociocultural de Vygotsky enfatiza la importancia de la interacción social y el juego en el aprendizaje de los niños.

Vygotsky argumentó que el juego es una zona de desarrollo próximo en la que los niños pueden adquirir nuevas habilidades y conocimientos con la ayuda de un adulto o compañeros más competentes. Jean Piaget, desarrolló la teoría del desarrollo cognitivo, que incluye la etapa del juego simbólico. Según Piaget, el juego simbólico es crucial para el desarrollo de la representación mental y la resolución de problemas abstractos en los niños.

Estos autores y sus teorías proporcionan una base sólida para la idea de que el juego puede ser una herramienta pedagógica efectiva para mejorar la concentración en estudiantes, al proporcionar experiencias de aprendizaje inmersivas y motivadoras.

Los autores mencionados anteriormente han realizado contribuciones significativas a la

investigación sobre la propia práctica, especialmente en el contexto de la educación y el uso del juego como herramienta pedagógica. Los juegos pueden tener un impacto positivo en la vida real, y han alentado a los educadores a utilizar elementos de diseño de juegos en el aula para mejorar la participación y la concentración de los estudiantes, gamificación la educación, el enfoque emocional y la empatía conlleva una mayor conciencia sobre cómo el desarrollo de estas habilidades a través de la práctica puede mejorar la concentración y el rendimiento académico.

Por lo anterior, la pregunta de investigación se centra en mejorar la concentración de los estudiantes, lo que está directamente relacionado con su proceso de aprendizaje en un entorno escolar. Esta busca identificar una estrategia pedagógica específica para mejorar la concentración de los estudiantes desarrollando una estrategia lúdica pedagógica basada en el juego para abordar el problema específico al interior del aula “falta de concentración”, lo que implica una aplicación práctica en el contexto escolar.

La pregunta se refiere a estudiantes de segundo grado en una institución educativa particular, lo que indica que se trata de una investigación que tiene en cuenta un entorno educativo específico y sus necesidades.

El autor Pérez (2003) se refiere al "carácter político" de la investigación en el contexto de la educación en un sentido amplio. El enfoque político en la investigación educativa se centra en comprender y abordar las cuestiones de poder, desigualdad y equidad que pueden estar presentes en el sistema educativo. Esto implica considerar a los diferentes actores dentro del sistema educativo, como estudiantes, docentes, padres, administradores, etc., y entender las dinámicas de poder y relaciones entre ellos, examinar las influencias y factores que afectan a la educación, incluyendo políticas gubernamentales, recursos disponibles, estructuras curriculares, es decir comprender cómo las decisiones políticas impactan en la realidad educativa, en particular en los

estudiantes y su proceso de aprendizaje, identificando y proponiendo soluciones a problemas educativos mejorando la calidad y la equidad de la educación.

La perspectiva crítica que se abordará en la propuesta pedagógica se centrará en mejorar la concentración mediante una perspectiva crítica que tenga en cuenta los factores socioeconómicos, culturales y geográficos que pueden influir en las experiencias de juego de los niños. La propuesta buscará brindar igualdad de oportunidades para todos los estudiantes, independientemente de su origen, buscando el desarrollo socioemocional de los niños, el mejoramiento de habilidades como la autorregulación, la empatía y la resolución de conflictos, fomentando la participación de los niños en la selección y diseño de actividades de juego, lo que les dará voz en su propio proceso de aprendizaje y concentración. Es importante reconocer que el juego es una herramienta poderosa para promover la autonomía, responsabilidad, libertad y capacidad de desenvolverse con criterio, los juegos requieren la toma de decisiones, ya sea estratégicas, tácticas o creativas, el jugar y explorar de manera independiente, les brinda la oportunidad de tomar el control de su aprendizaje. Los juegos pueden ser diseñados para que los estudiantes tengan cierta libertad para elegir su enfoque o solución, estos a menudo involucran la exploración y el descubrimiento de nuevas ideas y conceptos. Esto puede fomentar la curiosidad y la independencia en el aprendizaje. De otra parte llevar un diario de campo como maestro o maestra constituye una herramienta muy valiosa para el desarrollo de las capacidades y habilidades en el quehacer docente. Constituye una reflexión continua favoreciendo el crecimiento profesional y mejorando la práctica docente, el registro de las actividades permite evaluar el trabajo desarrollado identificando falencias y puntos por mejorar, a través de este se pueden establecer patrones en el aprendizaje y por consiguiente reconocer los logros académicos.

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

La formación basada en competencias se considera como un enfoque educativo que va más allá de la simple adquisición de conocimientos y habilidades técnicas. Busca el desarrollo integral de los individuos, incluyendo aspectos cognitivos, actitudinales y éticos. Esto implica formar personas que no solo sean competentes en términos técnicos, sino que también sean capaces de enfrentar situaciones complejas en su vida personal y profesional. Corresponde a un aprendizaje contextualizado y aplicable a situaciones del mundo real. Los estudiantes deben adquirir habilidades y conocimientos que puedan utilizar en situaciones auténticas y no solo en un entorno de aprendizaje formal, aquí el estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, se reconoce la importancia de la flexibilidad en la educación. Los programas educativos deben ser adaptables para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y las demandas del mundo laboral y social.

El propósito es formar individuos competentes en un sentido integral, lo que implica no solo adquirir conocimientos y habilidades técnicas, sino también desarrollar actitudes, valores y disposiciones adecuadas para enfrentar desafíos en la vida personal y profesional, la acción pedagógica debe enfocarse en aspectos como el currículo educativo el cual debe estar diseñado de manera que las competencias clave sean el foco central. Una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de competencias es el aprendizaje basado en problemas. Los estudiantes trabajan en la resolución de problemas auténticos que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades en situaciones concretas. Los estudiantes deben ser participantes activos en su proceso de aprendizaje. Se debe fomentar la autonomía de los estudiantes, permitiéndoles tomar decisiones sobre su aprendizaje, esto contribuye al desarrollo de competencias de autorregulación y autodirección.

Como un modelo para mejorar la calidad de la educación, el enfoque en competencias ciertamente tiene un valor importante en el campo educativo. Sin embargo, es esencial comprender que, como señala Tobón (2010), no es una solución universal para todos los problemas educativos. Las competencias son una parte valiosa de la mejora educativa, pero deben ser consideradas dentro de un contexto más amplio y equilibrado, estas son importantes para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que van más allá de la adquisición de conocimientos académicos y se centran en la aplicación práctica de habilidades en situaciones de la vida real. La implementación exitosa de un enfoque basado en competencias requiere un diseño curricular cuidadoso y una adaptación al contexto específico de la institución educativa.

El complemento de este proceso son los enfoques pedagógicos y estrategias educativas, la diversidad de estrategias puede enriquecer la experiencia educativa.

Por otra parte la implementación efectiva de un enfoque basado en competencias también requiere un desarrollo profesional docente sólido. Los maestros deben estar preparados para diseñar y facilitar experiencias de aprendizaje basadas en competencias.

La propuesta pedagógica se basa en un enfoque integral que busca fortalecer el "saber", el "saber hacer" y el "saber ser" en el proceso educativo.

Así el juego proporciona una variedad de opciones que fortalecen áreas temáticas, que incluyen todas las áreas académicas, con el juego se fomenta el pensamiento crítico y la comprensión profunda de los conceptos en lugar de la memorización superficial, así los estudiantes no solo adquieren datos, sino que también participan en la resolución de problemas, se promueven actitudes y valores positivos, como la ética, la responsabilidad, la empatía y la colaboración.

Dentro de las competencias docentes que Tobón (2010) plantea y que pueden hacer parte

de la práctica pedagógica de la implementación se tienen: Diseño de Ambientes de Aprendizaje esto implica la capacidad de crear entornos de aprendizajes efectivos y motivadores. En la implementación del juego, se deben diseñar juegos que sean atractivos y que fomenten el aprendizaje significativo. Esto implica la selección adecuada de juegos y actividades lúdicas que se alineen con los objetivos de aprendizaje y el nivel de desarrollo de los estudiantes. El diseño de estrategias didácticas que se conviertan en una herramienta efectiva para transmitir conceptos y desarrollar habilidades. Esto requiere la capacidad de seleccionar y adaptar juegos de acuerdo con las necesidades y características de los estudiantes. La implementación del juego también implica evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua y formativa. Los docentes deben ser capaces de observar cómo los estudiantes participan en los juegos, cómo resuelven problemas y cómo aplican lo que han aprendido. Esta información se utiliza para ajustar la enseñanza y proporcionar retroalimentación.

El docente debe estar orientados al aprendizaje de los estudiantes y adaptar su enfoque según las necesidades individuales. Al utilizar juegos, se pueden identificar las fortalezas y debilidades de cada estudiante de manera más efectiva, ya que los juegos a menudo revelan las habilidades y dificultades de manera natural.

Finalmente, la implementación de juegos en el aula a menudo involucra el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes, por ello se debe fomentar y facilitar la colaboración efectiva entre los estudiantes, fortaleciendo el liderazgo y gestión de grupos.

### **Planeación Didáctica**

En el grado segundo es de gran importancia que el aprendizaje se imparta de una forma más dinámica y divertida, por tal razón las docentes tienen diferentes maneras de enseñarles a los niños y niñas para que se apropien de sus conocimientos.

Por tal razón se proponen diversas actividades a las docentes y en conjunto con sus padres para darles a conocer la importancia que tienen estas actividades en el desarrollo de cada uno de sus hijos enseñarles mediante el juego.

Asimismo, se les da a conocer a los padres la importancia de su participación y puntualidad a los eventos realizados por la institución y el compromiso que ellos tienen en la educación de sus hijos.

Para llevar a cabo estas actividades se citaron a los padres de familia a una reunión para lograr a un acuerdo de colaboración en los juegos y la puntualidad de poder pedir permiso en sus trabajos para poder asistir a la tarde de entretenimiento con sus hijos mediante los juegos que se estaban proponiendo por ellos.

Al llevar a cabo las actividades planeadas a través del juego en la Institución Educativa Técnica Académica Nuestra señora del Rosario se encontraron algunos obstáculos, al principio para poder organizar a todos los actores involucrados, porque no les coincidía el tiempo por sus trabajos, pero se logró adquirir en un día donde todos podían asistir a la participación de los juegos con sus hijos, puesto que la participación de los docentes siempre fue con buena disposición e interés para el mejoramiento de sus alumnos en su aprendizaje.

Ahora, con la participación activa de cada uno de los pares y los docentes, evidenciaron que a través del juego los estudiantes aprenden más cuando son creativos, agradables, divertidos e innovadores para que ellos no pierdan el gusto de participar y concentrarse en lo que

están haciendo.

Recolectar la información de los juegos antiguos con los padres fue uno de los pasos que nos ayudaron a diseñar el material para realizar las actividades de vínculo familiar entre padre e hijo, donde pasaron un momento agradable y ellos se sintieron seguros de lo que estaban haciendo.

Se inicia los juegos dándoles la bienvenida a los padres de familia, se hicieron pasar a la cancha del colegio, donde allí los estaban esperando los docentes de primaria y estudiantes de bachillerato que se integraron para llevarlos por cada uno de los juegos y darles la ruta que ellos debían tener para ir realizando cada uno de los juegos ya que se les había estipulado cierto tiempo para ir realizando cada juego.

La intervención pedagógica que se realizó permitió demostrar que al implementar actividades rectoras juegan un papel importante en la construcción de nuevos hábitos de aprendizaje para los niños y niñas, donde cada docente puede realizar un tema de su clase y llamar la atención de los estudiantes.

Analizando todos los momentos vividos por cada uno de los niños y niñas al participar con sus padres de las actividades escolares donde se vivieron experiencias enriquecedoras y gratificantes mutuas donde el estudiante evidencia que puede confiar en sus padres.

### **Enfoque Didáctico**

Las actividades diseñadas se basaron en la comprensión de las características de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes lo mismo que en su proceso de atención, lo que permitió una adaptación efectiva a sus necesidades. De acuerdo con (Piaget, 1951) las actividades de juego fomentaron el desarrollo cognitivo al promover la resolución de problemas y la creatividad, Además, como lo expone (Vygotsky, 1978) el juego en grupo facilitó la interacción social, fortaleciendo las habilidades de comunicación y cooperación indispensables para social y emocional de los niños. De otro lado se mejoró el desarrollo físico ya que el juego potenció de forma significativa la motricidad gruesa importante en el desarrollo integral. El compendio de actividades abordó las necesidades y gustos de los niños motivando y fortaleciendo las actividades escolares.

Se trabajaron las teorías del aprendizaje y desarrollo cognitivo, adaptándose a los requerimientos de los niños favoreciendo el aprendizaje significativo, durante los juegos se realizaron adaptaciones considerando las diferencias individuales y se promovió la participación y la exploración, lo que concuerda con las teorías del aprendizaje constructivista y sociocultural (Bruner, 1960; Vygotsky, 1978).

El análisis de los conocimientos previos proporciona al docente una comprensión de la situación inicial de los estudiantes, este conocimiento es fundamental para construir a partir de una problemática identificada, nuevas y mejores herramientas con el objetivo es ofrecerles oportunidades de aprendizaje frescas que capten su atención y fomenten su motivación.

En última instancia, el propósito es constante: reforzar la atención de los niños desde múltiples perspectivas, reconociéndola como una herramienta fundamental en su proceso educativo. La secuencia didáctica se convierte en una plataforma para infundir vitalidad en el

Aula, lo que resultará emocionante para los estudiantes al sumergirse en un universo de experiencias enriquecedoras y conocimientos diversos. Este enfoque en la evaluación de los conocimientos previos y la creación de experiencias educativas estimulantes es un pilar central en la planificación pedagógica, destinado a promover el aprendizaje significativo y motivador.

Con la planificación didáctica, se abordaron las necesidades e intereses de los niños al tener en cuenta su nivel de desarrollo cognitivo, emocional y social. Se consideraron sus preferencias por el juego y la exploración, lo que les permite aprender de manera más activa y participativa. Además, se tuvo especial cuidado con las diferencias individuales, por lo que el diseño de las actividades fue variado y adaptado a sus estilos de aprendizaje. Las actividades diseñadas respondieron a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes porque se alinearon con su nivel de desarrollo. El juego, al ser una forma natural de aprendizaje para los niños, les permite explorar, experimentar y descubrir conceptos de manera práctica y significativa. Con estas actividades se favoreció el desarrollo de competencias al promover un enfoque integral en el aprendizaje, se abordaron aspectos emocionales y sociales.

Abordar los saberes previos es fundamental porque permite construir sobre lo que los estudiantes ya saben, así se logró el diseño de actividades que se conectaron con sus experiencias anteriores, lo que repercutió en una mejora en la efectividad de la enseñanza.

Continuaré trabajando desde la secuencia didáctica porque considero que es una estrategia pedagógica efectiva y versátil. El enfoque en el juego y las actividades lúdicas permite a los estudiantes aprender de manera activa y participativa, lo que aumenta su motivación y compromiso. Además, la secuencia didáctica proporciona un marco estructurado para planificar y llevar a cabo actividades que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de los niños. A través de la secuencia didáctica, se pueden abordar temas y contenidos de manera

interdisciplinaria, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje. Además, el enfoque en la evaluación formativa me permite realizar un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes y ajustar la enseñanza de acuerdo a las necesidades.

Los logros alcanzados en este proceso de planeación de secuencia didáctica incluyen: Mejora de la atención y participación de los estudiantes en el aula, desarrollo de habilidades de resolución de problemas, comunicación y colaboración, fomento de la motivación y el interés por el aprendizaje, adaptación de las actividades a las necesidades y estilos de aprendizaje, integración de contenidos de manera interdisciplinaria, implementación efectiva de la evaluación formativa para monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar la enseñanza, creación de un ambiente de aula dinámico y enriquecedor.

## **Implementación**

### **Actividad 1 Sección 1**

Se comienza la actividad haciendo un breve llamado a los padres de familia para concretar lo de la propuesta pedagógica mediante los juegos que se van a realizar con los niños y niñas, sus posibles beneficios, con el objetivo de generar el interés y la pertinencia necesaria para la proyecciones de los participantes, para el mejoramiento en su concentración. Donde se les propone a los padres de familias compartir un momento agradable con sus hijos, participando activamente de los juegos tradicionales que ellos conocen en todo el transcurso de su vida.

La información recolectada por cada uno de los padres de familia de los juegos de su infancia, hizo que la planeación de cada una de las actividades sirviera como un insumo para realizar la organización de cada juego, donde se implementaran en el paso dos, con cada uno de los padres e hijos. Estableciendo un tiempo específico de cinco minutos para cada juego que podían disfrutar con sus hijos.

De este modo la evaluación influye en el mejoramiento ya que ayuda a identificar los pasos para llevar al éxito los juegos, para lograr construir mejoras y corregir debilidades. Donde se debe proporcionar un panorama real de los que se está haciendo o se deja de hacer, ello con intención de mejorar la calidad educativa.

Fue de acorde la evaluación ya que esta genera evidencias sobre sus aprendizajes tanto de los niños, niñas y sus padres, para darnos cuenta que han aprendido, ofreciéndoles una retroalimentación de manera permanente, para poder permitir que el docente pueda realizar ajustes al desempeño de cada uno de los niños y niñas en su aprendizaje, por medio de diferentes juegos y con la contribución de los padres se fortalece el interés, las emociones, los valores y se da a nota el trabajo en equipo que se necesita para el aprendizaje de los pares.

Fue importante la implementación de estos juegos ya que los pares se sintieron alegres de compartir con sus padres, de que ellos dejaron a un lado sus deberes para darles prioridades a ellos, para que así mismo ellos se sintieran a gusto en las actividades que se estaban realizando. Cabe resaltar que se espera que ningún padre de familia asistiera porque la mayoría viven ocupados en sus trabajos, otros viven en el campo y hay algunos que nunca asisten a las actividades escolares.

Sin embargo al escuchar las dificultades que estaban presentando en sus hijos ellos aceptaron colaborar en las actividades que se iban a realizar sacando un tiempo para el aprendizaje de sus hijos, porque tanto para ellos como para la docente es muy importante saber que el apoyo mutuo entre ellos hace que los niños se sientan identificados y aceptados en el entorno que están viviendo.

Sin bien es cierto ,los recursos utilizados como el dialogo respetuoso entre la docente con los padres hace que el logro del objetivo tome más fuerza y de más arranque a la participación activa de tanto padres, docentes y pares a realizar todas actividades propuestas en el cumplimiento de su participación y el tiempo que ellos van a recuperar con sus hijos mejorándoles un aprendizaje de superación personal, respetando las reglas de los juegos, cumpliendo con el tiempo, unión familiar y lo más hermoso la felicidad de sus hijos cuando están con ellos.

Ahora bien, los recursos utilizados proporcionan en los niños y niñas el deseo de aprender y continuar aprendiendo de forma autónoma o con sus padres ya que ellos evidenciaron el interés que tiene sus padres para que ellos mejoren en su aprendizaje, incentivándolos a participar activamente en cada uno de los juegos junto a sus hijos, estimulándolos a concentrarse en las actividades que estaban haciendo para así poder avanzar a los siguientes juego.

## **Actividad 2 Sesión 2**

Durante la segunda actividad se logró la participación activa de padres e hijos, donde se desarrolló cada uno de los juegos, en un solo momento en la sesión de la tarde, por la disponibilidad de tiempo de cada uno de los padres, ya que el permiso obtenido por la rectora fue en esas horas, para que no se afecte las actividades de fin de año.

A pesar de los obstáculos anteriores mencionados, se implementan las actividades retomando los juegos antiguos que los padres presentaron y se acordaban desde una perspectiva didáctica. Estos juegos permiten que el docente exponga la variedad de reglas de las actividades, todo esto con el propósito de mejorar la concentración en su aprendizaje de los niños y las niñas.

Posterior mente los padre acompañantes de los niños se integran con los adolescentes que nos están colaborando en las diferentes rutas de aseso a cada uno de los juegos, es ahí donde se evidencia que la planeación apunta al desarrollo de saberes específicos en el comportamiento de los niños y niñas en su interés de compartir con sus padres y pares con el debido respeto y compromiso que hacen parte a las competencias necesarias para la vida laboral a un futuro de estos niños y niñas.

Al entrar al momento del desarrollo de los juegos los estudiantes se enfrentan con sus padres a participar en los diferentes juegos de rayuela que hay en aproximadamente en cinco minutos por actividad, deberán poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en su niñez y respetar las reglas dadas por la docente. Respondiendo a las necesidades de los estudiantes en aspectos de interpretación, inferencia y proposiciones de alternativas a las problemáticas específicas.

En esa misma línea de ideas cabe notar que las estrategias de valoración de los procesos anteriormente fue en base en los juegos tradicionales de la infancia de cada uno de los padres,

donde permite que la docente pueda sacar un análisis reflexivo que proporcione el mejoramiento e innovación continuos, en los procesos de enseñanza presentes y futuros.

La actividad termina agradeciendo la participación de cada uno de los padres, por la puntualidad, por poner toda su atención a la resolución de desafíos de conocimiento de cultura general sobre los juegos antiguos, para el desarrollo de la actividad.

Finalmente, al reflexionar sobre las actividades se puede afirmar que ayuda a alcanzar los logros y aprendizajes esperados en la conceptualización de la concentración de cada uno de los niños al realizar sus actividades de aprendizaje. Donde cada uno de los niños y niñas se integró satisfactoriamente a las reglas del juego compartiendo sus padres y pares

#### Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Los resultados que se obtuvieron durante la realización de los juegos fueron buenos ya que la mayoría de los estudiantes lograron mejorar su aprendizaje, esto se evidenció en la participación de padre e hijos, en la realización de las actividades mediante distintos juegos, creando ambientes favorables al trabajo colaborativo, donde se permitió que cada uno de los alumnos avanzaran a su propio ritmo sin frustraciones que cayeran en la falta de interés y no permitir obstaculizar el aprendizaje esperado mediante los juegos realizados. Se trabajaron fortalezas indispensables en el desarrollo de cada uno de los juegos, donde la mayoría de los estudiantes participaron activamente y con interés en lo que estaban haciendo, valorando su participación en equipo en las diferentes actividades mediante el juego. Se plantearon actividades de aprendizaje mediante el juego y establecí interacciones pedagógicas que lograron promover el trabajo colaborativo de los padres para la conformación de los lazos de unión familiar de padres e hijos en el aprendizaje e interés de sus hijos. Se trabajó un ambiente de respeto, coordinación, comunicación entre ellos y cumplimiento de reglas, donde se acompañaron en cada uno de los

juegos con empatía y comprensión.

Se utilizaron materiales concretos para apoyar el desarrollo de cada uno de los juegos, dándoles una guía para que ellos fueran realizando cada uno de ellos en su total puntualidad. Hubo buena participación de cada uno de los padres de los niños y niñas encontrando algunas debilidades en la participación de niños y niñas en las actividades que se realizaron mediante el juego. La impuntualidad de alguno de los padres a los eventos que organiza la institución donde no toman como mucho el interés de participar en el desarrollo y aprendizaje de sus hijos. La falta de autoridad que algunos tenían con sus hijos ya que ellos estaban voluntariosos y berrinchudos a la hora de participar en los juegos realizados porque están acostumbrados hacer los primeros.

Algunos demostraron mal humor y pereza a la participación a las actividades mediante el juego ya que ellos pensaban que estaban perdiendo tiempo y preocupados por ir a su trabajo. La falta de integración que ellos tenían con los otros padres ya que algunos tenían roles entre ellos y eso afectaba la comunicación y participación de los juegos. La falta de conocimiento de los niños y niñas de algunos juegos que ellos nunca habían realizado y no querían participar de ellos.

Las acciones que se pueden realizar para mejorar la practica pedagógica es tener un mejor espacio y tiempo para realizar las actividades que se proponen en la planificación de mejora de los aprendizajes de los niños y niñas ya que nos podemos encontrar con docentes que no les gusta que les quiten tiempo de sus clases, donde sabemos que el aprendizaje activo de los niños y niñas implica la interacción con el medio y con las personas que lo rodean, donde ellos lo pueden hacer personal o grupal sus interacciones mediante el juego que les provoca experiencias que modifican su comportamiento y así una mejor concentración en su aprendizaje.

Es importante que los estudiantes se sientan apoyados por sus padres como estrategia efectiva para mejorar su aprendizaje ya que ellos se sienten seguros a la hora de participar activa

mente para mejorar su capacidad de retener y aplicar las informaciones que el docente este dando en la participación activa de sus clases o actividades escolares.

Existen diferentes aspectos que influyen en el aprendizaje de los alumnos, ya que el conocimiento que se tenía era claro, Preciso y entendible para ser transmitido a los niños y niñas para su aprendizaje, donde el ambiente era cómodo, agradable y sin distracciones ya que ellos con cualquier cosa se perdían muy fácilmente y no ponían cuidado al material didáctico que se llevaba a cabo para realzar las actividades. Ahora bien la escucha tanto para los estudiantes como para el docente es fundamental para poder lograr un aprendizaje efectivo.

Las diferencias, fortalezas, dificultades y limitaciones que se hallaron en la implementación de los juegos, donde la puntualidad, impuntualidad y participación de los padres fue uno de los retos que se logró concretar en las actividades para lograr el objetivo que se tenía en la unión con sus hijos en la participación de los juegos.

Las diferencias de aprendizaje que se tuvieron a lo largo de los juegos ya que unos niños sabían y otros no o lo habían jugado diferente con sus pares. Una de las limitaciones fue el poco tiempo que tenían los padres para realizar los juegos con sus hijos y algunos poco tiempo por su trabajo. Pero la mejor fortaleza es ver la cara de felicidad de tanto el padre como la de los hijos compartiendo un momento agradable con ellos.

Para futuras recomendaciones una de las claves es invitar más a menudo a compartir muchas de las actividades de los colegios a los padres para que ellos vean el desarrollo de aprendizaje que llevan sus hijos al compartir con ellos un momento o un rato agradable, donde ellos se sienten importantes para ellos y que así ellos deben dar lo mejor en su aprendizaje para mejorar su rendimiento académico. Por otro lado, el juego es importante implementarlo en todas las actividades, materias escolares porque ayuda a que los niños sean competitivos a la

hora de realizar las actividades en clase y así lograr mejorar su aprendizaje. El juego es una actividad culturalmente influenciada que promueve el desarrollo cognitivo al permitir la interacción social y la construcción conjunta del conocimiento (Vygotsky, 1978).

Los aspectos más relevantes sobre mi pregunta de investigación son la concentración, estrategia lúdica y juego. Como futura docente resalto de la planificación didáctica, es una herramienta que guía y orienta los esfuerzos pedagógicos y didácticos para los beneficios de los procesos formativos de sus estudiantes. Entonces la planeación se convierte en una actividad docente donde se abre el espacio para crear, recrear y transformar la práctica docente, sobre lo

Que hace y puede hacer el profesor durante el proceso educativo y formativo. Es a través de la planeación didáctica que el profesor identifica, selecciona, organiza, diseña y evalúa su práctica educativa y los procesos formativos que sus estudiantes alcanzan en su curso.

Es importante porque como docentes manifestaríamos responsabilidad, compromiso, conocimiento y actitud profesional al estar a cargo de un curso ya que a través de la planeación didáctica refleja el valor de sus teorías sobre su trabajo docente.

## Conclusiones

Los resultados que se obtuvieron durante la realización de los juegos mejoraron el proceso de aprendizaje, esto se vio evidenciado en la participación de padre e hijos, en la realización de las actividades mediante distintas actividades, se crearon ambientes que favorecieron el trabajo colaborativo, cada uno de los alumnos avanzaron a su propio ritmo, se promovió el interés hacia el desarrollo de las actividades escolares a través del juego...

La implementación de juegos novedosos motivo la participación de los estudiantes. Cabe destacar que para lograr la mejora de la practica pedagógica es indispensable contar con un espacio adecuado y tiempo suficiente para realizar las actividades que se proponen en el quehacer docente teniendo en cuenta que la interacción con el medio y con las personas que lo rodean requiere periodos establecidos y momentos oportunos para que ellos logren su desarrollo integral ya sea en el ámbito personal o grupal sus interacciones sus experiencias mejoran el comportamiento y por consiguiente su concentración lo que se ve reflejado en sus logros académicos.

Dentro de las diferencias, fortalezas, dificultades y limitaciones que se hallaron en la implementación de los juegos tuvo un impacto importante la puntualidad y participación de los padres este fue uno de los mayores retos, se lograron concretar diversas actividades que apuntaban al logro de los objetivos propuestos, la unión familiar entorno a los juegos fue positiva. Las diferencias de aprendizaje que se tuvieron a lo largo de los juegos fueron variadas, algunos niños los conocían, otros no lo que permitió un trabajo de equipo alentador.

Una de las limitaciones fue el poco tiempo que tenían los padres para realizar los juegos con sus hijos debido a su tiempo de trabajo. La mayor fortaleza fue ver la cara de felicidad de padres e hijos, ese compartir se tornó en un momento agradable para ellos. Una estrategia

favorecedora es invitar más a menudo a compartir algunas de las actividades en los colegios a los padres, con la finalidad de que ellos aporten al desarrollo y aprendizaje de sus hijos. El sentirse importantes para sus padres les motiva a ser cada día mejores. Por otro lado, la implementación del juego en las actividades escolares y demás áreas del conocimiento ayuda a que los niños sean competitivos llevándolos a mejorar su aprendizaje. El juego es una actividad culturalmente influenciada que promueve el desarrollo cognitivo al permitir la interacción social y la construcción conjunta del conocimiento (Vygotsky, 1978).

Los aspectos más relevantes sobre mi pregunta de investigación son la concentración, estrategia lúdica y juego. Como futura docente resalto que la planificación didáctica, es una herramienta que guía y orienta el ejercicio docente beneficiando los procesos formativos de sus estudiantes. Entonces la planeación se convierte en una actividad donde se abre el espacio para crear, recrear y transformar la práctica docente, el profesor identifica, selecciona, organiza, diseña y evalúa su práctica educativa y los procesos formativos que sus estudiantes alcanzan en su curso.

Es importante que como docentes profesemos responsabilidad, compromiso, conocimiento y actitud profesional al estar a cargo de un curso ya que a través de la planeación didáctica refleja el valor de sus teorías sobre su trabajo docente.

### Referencias Bibliográficas

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.

*Juegos, sueños e imitación en la infancia*. WW Norton & Company, Piaget, J. (1951).

*La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard, Vygotsky, LS (1978).

*El proceso de educación*. Prensa de la Universidad de Harvard, Bruner, J. (1960).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencia de Práctica*

[https://drive.google.com/drive/folders/1xjhS24XwHLiNkzYe\\_vkXCV8mMtIytJPL?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1xjhS24XwHLiNkzYe_vkXCV8mMtIytJPL?usp=sharing)

### Apéndice B

*Video Sustentación*

<https://youtu.be/XWbsPhGsPnQ>