

**Fortaleciendo los procesos de atención y concentración por medio de actividades lúdicas y artísticas en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget.**

Dayana Paola Cervantes Pabon

Asesor

Erika Tatiana Tovar Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

## Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en el Instituto Jean Piaget con los niños y niñas del grado Jardín, con el objetivo general de mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget por medio de actividades lúdicas y artísticas durante el año electivo 2024 y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada "Potenciando la atención y concentración a través del juego y el arte: Estrategias de aprendizaje para el grado Jardín", compuesta por 3 actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que la implementación de actividades lúdicas y artísticas como estrategias de aprendizaje, efectivamente contribuye a mejorar los procesos de atención y concentración en los niños y niñas. Los resultados obtenidos evidencian un notable incremento en la capacidad de atención y participación activa durante las actividades propuestas, lo que sugiere que este enfoque pedagógico puede ser una herramienta efectiva para potenciar el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes en sus primeros años de escolaridad.

***Palabras clave:*** Atención, actividades lúdicas, motivación, estudiantes.

### **Abstract**

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflections on educational practice and research. In this regard, this study was developed at the Jean Piaget Institute, with children of the Kindergarten grade, with the general objective of improving the processes of attention and concentration of the basic learning devices in children of the Kindergarten grade of the Jean Piaget Institute through playful and artistic activities during the elective year 2024 and a method of analysis on the action in the framework of the implementation of a didactic sequence called “Enhancing attention and concentration through play and art: Learning strategies for the Kindergarten grade” composed of 3 activities. This research exercise allowed concluding that the implementation of play and art activities as learning strategies effectively contributes to improve attention and concentration processes in children. The results obtained show a notable increase in the capacity of attention and active participation during the proposed activities, which suggests that this pedagogical approach can be an effective tool to enhance the cognitive and socioemotional development of students in their first years of schooling.

***Keywords:*** Attention, play activities, motivation, students.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico .....	23
Implementación.....	27
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	32
Conclusiones .....	36
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	41

**Lista de Apéndices**

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

## Introducción

El Instituto Jean Piaget se encuentra ubicado en el barrio Santa Cruz. En esta sede se ubican los grados de preescolar que van desde el grado párvulo hasta el grado primero de primaria. La institución busca desarrollar en los niños habilidades sociales, científicas, emocionales y de comunicación enfocadas en el método tradicional. En la presente investigación se pudo evidenciar la baja atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 6 años del grado Jardín. Por lo cual se pretende recopilar y obtener información e indagar sobre esta problemática desde la acción participante.

Dentro del marco de este estudio, la observación participativa es una herramienta crucial para comprender los procesos que influyen en la atención y la concentración de los niños y niñas en el entorno escolar. Para recopilar información de manera efectiva, se realizan observaciones detalladas en el aula y en las entrevistas. Es de gran utilidad recopilar ejemplos de actividades lúdicas y artísticas que han demostrado ser beneficiosas para la atención y la concentración en esa franja de edad.

El objetivo de la propuesta es mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget mediante actividades lúdicas y artísticas durante el año electivo 2024. Por tanto, el enfoque en actividades lúdicas y artísticas para mejorar la atención y concentración es crucial, ya que sabemos que los niños a esa edad aprenden mejor a través del juego y la creatividad. En relación con la investigación

Esta solución se centra en transformar estos conocimientos en métodos y estrategias educativas efectivas, permitiendo una mejor realización de la labor educativa y favoreciendo un aprendizaje más profundo y significativo para los estudiantes.

Mejorar la atención y la concentración con actividades lúdicas y artísticas ofrece una solución prometedora, ya que las actividades como los rompecabezas, los juegos de memoria y el dibujo son eficaces para mejorar las funciones cognitivas, incluyendo la atención focalizada y la concentración sostenida. Por ende, “el juego es la actividad más importante, trascendental e insustituible que permite al niño desarrollar sus habilidades, destrezas, inteligencia, lenguaje e imaginación” (Tierno, 2004, p. 160). Por lo cual, la integración de estas actividades en la vida cotidiana y en los entornos educativos es fundamental para fomentar un ambiente propicio que promueva estas capacidades.

A nivel metodológico, este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada "Potenciando la atención y concentración a través del juego y el arte: Estrategias de aprendizaje para el grado Jardín", que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. La primera actividad fue la exploración de las figuras geométricas, fomentando el reconocimiento y la diferenciación entre estas formas básicas; la segunda se centró en crear arte geométrico, estimulando la creatividad de los estudiantes combinando figuras y colores; y la tercera se enfocó en ordenar círculos geométricos de colores, promoviendo la percepción visual y la habilidad para categorizar objetos según sus características específicas.

Una vez aplicada la secuencia didáctica diseñada, se concluyó que las estrategias de juego y arte utilizadas efectivamente potenciaron la atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín. Esto sugiere que el enfoque metodológico implementado fue eficaz para alcanzar los objetivos propuestos en el estudio. Es por ello que, se invita a profundizar en cada uno de los aspectos que dan sentido al estudio transitando por el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, el detalle del método, los principales resultados y las conclusiones.

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

Para planear e implementar la propuesta pedagógica con una población de 15 estudiantes de entre 4 y 6 años de edad del grado Jardín del Instituto Jean Piaget, se consideró la variedad de instrumentos de recogida de información, incluidos diarios de campo, observación y entrevistas, que permiten identificar, describir e interpretar las necesidades, capacidades e intereses de los niños y niñas de la institución en los respectivos procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de actividades lúdico-pedagógicas. Por medio de la observación se evidencia la baja atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños de 4 a 6 años del grado Jardín.

Con base en esta situación, se pretende diseñar y desarrollar actividades lúdicas y artísticas, ya que diversos estudios destacan los efectos positivos que poseen estas actividades sobre la atención y la concentración, las cuales proporcionan un entorno agradable y estimulante, fomentando una mentalidad positiva que ayuda a mantener la atención y a evitar las distracciones. Los beneficios de participar en este tipo de actividades incluyen la mejora de los procesos cognitivos, la mejora de las habilidades de resolución de problemas, la reducción de los niveles de estrés, el aumento de la autoconciencia y la mejora de la regulación emocional.

La atención y concentración son habilidades esenciales para el desarrollo cognitivo de los niños. Estas habilidades les permiten enfocarse en una tarea específica e ignorar distracciones externas, lo cual facilita su aprendizaje y retención de información. A largo plazo, esta baja atención y concentración puede tener repercusiones sociales, afectando emocional e intelectualmente a los estudiantes en la realización de sus proyectos de vida y en las actividades grupales.

Para evitar que esto suceda, es necesario tomar medidas inmediatas para ayudar a los estudiantes a mejorar su aprendizaje. Se deben implementar técnicas de aprendizaje modernas y activas que mejoren los procesos de atención y concentración, utilizando estrategias pedagógicas que permitan a los educandos aprender de manera divertida a través del juego, el arte y diversos materiales didácticos para que sean más activos y participativos. De esta manera se logrará transmitir el conocimiento de manera efectiva.

Es importante destacar que los dispositivos básicos de aprendizaje como la atención y concentración son habilidades fundamentales que los niños necesitan desarrollar para tener éxito en su vida académica y personal. La capacidad de prestar atención a una tarea específica y mantenerse enfocados en ella es crucial para el aprendizaje efectivo, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales, dado que la baja atención y concentración puede afectar negativamente el rendimiento académico del infante.

En conclusión, para el grado Jardín es fundamental implementar actividades lúdicas y pedagógicas que promuevan el aprendizaje y desarrollo de los niños. Estas actividades no solo les permiten adquirir conocimientos, sino también desarrollar habilidades sociales y emocionales. Al usar manualidades y juegos didácticos se fomenta la creatividad y la imaginación de los niños y se enseñan conceptos básicos como colores, formas y números.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget por medio de actividades lúdicas y artísticas durante el año electivo 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget por medio de actividades lúdicas y artísticas durante el año electivo 2024.

### **Objetivos específicos**

Diseñar estrategias lúdicas para mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 6 años del grado Jardín del Instituto Jean Piaget.

Crear un entorno de aprendizaje enriquecido y significativo para los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget, mediante actividades artísticas que estimulen la atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje.

Evaluar el impacto del uso de actividades lúdicas y artísticas en el desarrollo de la atención y concentración de niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget mediante instrumentos de observación.

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

El aprendizaje significativo se refiere a la utilización de los conocimientos previos de los alumnos como base para construir un nuevo aprendizaje. En este proceso, el papel del personal docente cambia de manera significativa, ya que pasa a ser el mediador entre los conocimientos y los alumnos, en lugar de simplemente impartir la información. Para lograr una participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje es esencial implementar estrategias que fomenten una excelente disposición y motivación para aprender.

Los niños en los procesos escolares emplean básicamente cinco dispositivos: motivación, memoria, atención, sensopercepción y concentración. Cada dispositivo juega un papel importante en el aprendizaje y desarrollo académico de los estudiantes. Por ende, los dispositivos básicos de aprendizaje (DBA) pueden desarrollarse mediante ejercicios y técnicas aplicadas por los educadores. Es fundamental entender que es normal que los niños se distraigan, pero también es necesario fomentar su concentración, sobre todo en el proceso de aprendizaje. "Los dispositivos básicos de aprendizaje (DBA) o procesos cognitivos básicos son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluyendo el aprendizaje escolar" (Azcoaga, 2016, p. 59).

La motivación juega un papel crucial en el proceso de aprendizaje de los niños. Cuando se sienten motivados, están más abiertos a participar activamente en las actividades escolares, lo que les permite desarrollar un aprendizaje significativo. Por lo tanto, es fundamental que los docentes busquen estrategias para fomentar la motivación intrínseca de sus estudiantes, reconociendo sus logros, brindando retroalimentación positiva y creando un ambiente estimulante que alimente su curiosidad y ganas de aprender. Ospina (2006) explica que la

motivación es fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que actúa como la "chispa" que inicia y guía el comportamiento.

Los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje a través de actividades lúdicas y artísticas pueden ser beneficiosos para los niños, considerando que estas actividades les ofrecen oportunidades de exploración y creatividad mientras aprenden. Por ende, al integrar en el aula actividades lúdicas y artísticas puede ser una excelente forma de mejorar la atención y concentración de los estudiantes.

Gómez et al., (2015) concluyeron que la actividad lúdica tiene un impacto positivo en los individuos, favoreciendo la autoconfianza, la creatividad, la imaginación, la socialización, la cooperación, la comunicación y la resolución de problemas. Este enfoque lúdico también promueve el desarrollo de habilidades y fortalece la interacción entre las personas. La lúdica en la Educación Inicial ofrece opciones educativas que buscan enriquecer y fomentar el juego en los escenarios educativos, considerándolas experiencias básicas para promover el desarrollo integral de niñas y niños. Esto puede aumentar su interés y motivación en el proceso educativo, lo que a su vez puede mejorar su capacidad para concentrarse.

La lúdica abarca todas las actividades didácticas entretenidas y placenteras que se desarrollan en ambientes recreativos y tienen un impacto pedagógico que promueve el aprendizaje a través del juego. Este último es fundamental para el desarrollo cognitivo, afectivo, comunicativo y social de todo ser humano (Chavira & Teresa, 2015). En este sentido, la integración de la lúdica en los entornos educativos potencia la motivación y el interés por aprender, generando experiencias significativas que facilitan la adquisición de conocimientos y habilidades de manera natural y dinámica.

Jiménez (1994) destaca la importancia del juego como una estrategia de aprendizaje efectiva en el proceso de mejora de las habilidades de atención y concentración en los niños. El autor resalta que a través del juego los niños pueden fomentar su aprendizaje significativo, concentración y atención en diversos temas propuestos por los docentes. Por ende, el juego no solo es una herramienta efectiva para mejorar la atención y concentración en los niños, sino que también es un componente esencial en su proceso de aprendizaje y desarrollo.

El uso de juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene varias ventajas. Primero, los juegos pueden ser una forma divertida y atractiva de enseñar conceptos y habilidades, lo que aumenta la motivación y el interés de los niños en el aprendizaje. Además, los juegos pueden ser adaptados para enfatizar la atención y la concentración, proporcionando un entorno en el que los niños pueden practicar y mejorar estas habilidades. Por lo tanto, el juego actúa como un poderoso estímulo para la motivación hacia el aprendizaje. Esta interacción entre el juego y el proceso de adquisición de conocimientos tiene un impacto positivo en los resultados educativos. (Andreu & García, 2000).

López y García (2004), mencionan la importancia de comprender que el desarrollo de habilidades de atención en los niños es un proceso gradual y evolutivo que varía según la edad y el desarrollo cognitivo de cada niño. Esto significa que los educadores deben tener en cuenta que los niños tienen diferentes niveles de habilidades atencionales y que estas se refinan con la experiencia y el tiempo. Con este enfoque en mente, los educadores pueden adaptar los dispositivos básicos de aprendizaje de manera efectiva, considerando las necesidades individuales de los niños en la transición. Esto puede incluir la implementación de estrategias y recursos que fomenten el desarrollo gradual de habilidades de atención y concentración, considerando que cada niño tendrá diferentes capacidades y necesidades en el proceso.

La pregunta de investigación anteriormente mencionada aborda un tema clave en el ámbito educativo y busca identificar y evaluar estrategias efectivas para mejorar aspectos fundamentales del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta pregunta se enfoca en la atención y concentración, aspectos esenciales en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los niños. Al centrarse en los dispositivos básicos de aprendizaje (por ejemplo, habilidades cognitivas, emocionales y sociales), la investigación implica explorar y entender cómo estos elementos influyen en el rendimiento escolar y cómo se pueden mejorar a través de enfoques pedagógicos y estrategias de enseñanza-aprendizaje. Al investigar y encontrar soluciones efectivas para mejorar la atención y concentración en los dispositivos básicos de aprendizaje, se contribuye a la mejora de la calidad y eficacia de la educación en general.

Segovia (2007) indica que es crucial tener en cuenta que para que las actividades en el aula sean efectivas y motivadoras, es fundamental que se adapten a los intereses y necesidades de los estudiantes. Esto fomenta su participación y, en consecuencia, aumenta su motivación. Una enseñanza dinámica, en la que el papel del profesor es el de coordinador, colaborador y guía, es esencial para lograr este objetivo. De esta manera, se garantiza un ambiente en el que los alumnos se sienten involucrados y aprenden de manera efectiva.

El autor Pérez (2003) alude al carácter político de la investigación en el contexto educativo, considerando las ideologías, enfoques y perspectivas históricas que han influido en los procesos de transformación y cambio en el sistema educativo. Este aspecto político se relaciona con las decisiones, prioridades y visiones que guían la investigación y su aplicación en el ámbito educativo, las cuales pueden estar influenciadas por factores sociales, políticos y culturales. Pérez (2003) enfatiza en reconocer a los sujetos involucrados en el proceso educativo (docentes, estudiantes y comunidad) como principales protagonistas y valiosos elementos en el sentido de la

investigación. Así, el enfoque busca incluir y dar voz a las perspectivas y experiencias de estos actores, promoviendo un diálogo abierto y una participación en la investigación y transformación educativa.

Para la implementación de la propuesta pedagógica es esencial adoptar una perspectiva crítica que aborde diversos aspectos. Primero, se debe asegurar que las actividades lúdicas y artísticas sean accesibles y asequibles para todos los niños, para evitar desventajas en su desarrollo académico y social. Asimismo, hay que considerar que los niños tienen diferentes estilos de aprendizaje y que la incorporación de actividades lúdicas y artísticas puede ayudar a satisfacer sus necesidades y promover un aprendizaje más efectivo.

Por otra parte, hay que establecer métodos de evaluación que permitan medir el impacto de estas actividades en la atención y concentración de los niños y adaptar la propuesta pedagógica para mejorar sus resultados. Sin embargo, hay que tener en cuenta las particularidades culturales y contextuales de los niños y sus comunidades, asegurando que las actividades propuestas sean relevantes y significativas para ellos. Al abordar estos aspectos de manera crítica y reflexiva, se garantiza una propuesta pedagógica más equitativa, inclusiva y efectiva en la mejora de los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín.

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

Las competencias se definen como la habilidad práctica de los individuos basada en conocimientos, habilidades y destrezas, que les capacita para desarrollarse en su proyecto de vida. Estas competencias también les permiten desempeñarse de manera eficaz en diversos entornos, ya sea social, cultural o educativo. En cuanto a las competencias en la primera infancia, el Ministerio de Educación Nacional (2009) sostiene que estas abordan habilidades generales que permiten los "haceres" "saberes" y el "poder hacer" que los niños demuestran en su proceso de desarrollo. Estas capacidades surgen a partir de la reorganización de sus emociones y conocimientos al interactuar con otros, sus entornos y consigo mismos.

Esta perspectiva enfatiza en la importancia de la interacción y el crecimiento holístico de los niños en diferentes aspectos de su vida. De esta manera, la formación basada en competencias permite que el estudiante alcance un nivel académico esperado y al mismo tiempo, facilita la evaluación de la práctica educativa. Las bases curriculares suelen destacar la importancia del desarrollo integral de los niños. Estos documentos suelen sugerir la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan la participación del estudiante y el uso de metodologías lúdicas y artísticas para enriquecer el proceso de aprendizaje.

El Ministerio de Educación Nacional (2017) señala que un currículo desde la experiencia se fundamenta en el desarrollo y aprendizaje de los niños como punto de partida. Esto implica considerar las interacciones cotidianas, las actividades rectoras y el conocimiento pedagógico como elementos fundamentales en la construcción de propuestas pedagógicas significativas. Cuando se habla de bases curriculares para la educación inicial y preescolar, se hace referencia a un marco normativo y orientador a nivel nacional que proporciona identidad y sentido a los procesos curriculares y pedagógicos que se viven en los primeros 6 años.

Para esta propuesta pedagógica se consideró el juego y el arte como elementos fundamentales. A través de ellos, los estudiantes pueden mejorar su atención y concentración de manera divertida, al mismo tiempo que potencian su imaginación y creatividad. Además, fortalecen sus relaciones con sus compañeros y consolidan valores importantes. El Ministerio de Educación Nacional (2017) menciona que la importancia del juego y las expresiones artísticas en las actividades rectoras que fundamentan las bases curriculares refleja un enfoque pedagógico centrado en el niño como protagonista activo de su aprendizaje y desarrollo. Estos elementos guían la selección de estrategias pedagógicas y la creación de ambientes propicios para el aprendizaje.

El juego y las expresiones artísticas invitan a los niños a explorar, experimentar, crear y expresarse de manera libre y creativa. A través de estas actividades, los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. Se reconoce que mientras los niños crean, se expresan, juegan y exploran, están aprendiendo de manera significativa, desarrollando su imaginación, su capacidad de resolver problemas, su autoestima y sus habilidades sociales, entre otros aspectos importantes para su crecimiento y desarrollo.

La propuesta pedagógica que busca mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas a través de actividades lúdicas y artísticas implementa los tres saberes: “Saber” que se basa en la transmisión de conocimientos sobre la importancia de la atención y concentración en el aprendizaje, así como en la comprensión de cómo estos procesos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños. “Saber hacer” que se enfoca en actividades lúdicas y artísticas diseñadas para estimular la atención y concentración, donde los niños participan en juegos y ejercicios creativos. “Saber ser” que promueve el desarrollo personal y social de los niños al fomentar valores como el respeto y la

empatía. A través de las actividades propuestas se busca cultivar habilidades socioemocionales que les permitan relacionarse de manera positiva con su entorno, fortaleciendo su autoestima y confianza en sí mismos.

Las competencias propuestas por el autor Tobón (2010) que se relacionan con la propuesta investigativa son las siguientes: Trabajo en equipo, que fomenta la colaboración entre los estudiantes, promoviendo la interacción y el aprendizaje conjunto. Comunicación, que facilita la transmisión efectiva de conocimientos y la comprensión mutua en el aula. Mediación del aprendizaje, que ayuda a guiar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes.

Por último, la producción de materiales, que involucra la creación de recursos didácticos innovadores que estimulen la atención y concentración de los alumnos. Estas competencias son fundamentales para enriquecer la práctica pedagógica, promoviendo un ambiente educativo dinámico y estimulante que potencie la atención y concentración de los niños a través de actividades lúdicas y artísticas.

Finalmente, es importante que el docente incorpore las competencias en su enfoque educativo para facilitar un aprendizaje significativo que promueva una formación integral y de alta calidad. Por ejemplo, al integrar los tres saberes “ser, conocer y hacer” en la práctica pedagógica se potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tobón (2010) destaca la importancia de orientar el aprendizaje de las competencias desde una perspectiva de formación humana integral, que debe ser el objetivo fundamental de la educación. Esto implica integrar el desarrollo del "saber ser" "saber hacer" "saber conocer" y "saber convivir", yendo más allá de los contenidos académicos tradicionales.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada "Potenciando la atención y concentración a través del juego y el arte: Estrategias de aprendizaje para el grado Jardín", para alcanzar el objetivo de mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget, por medio de actividades lúdicas y artísticas durante el año electivo 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En vista del primer objetivo específico, consistente en diseñar estrategias lúdicas para mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 4 a 6 años del grado Jardín del Instituto Jean Piaget, se estableció la actividad llamada "Las figuras geométricas", diseñada para que los niños experimenten el aprendizaje mediante el juego y la exploración. Utilizando una variedad de materiales divertidos como imágenes de figuras geométricas, cartón ondulado y cartulinas de colores se crea un entorno dinámico que invita a los niños a participar activamente. Al alinearse con las bases curriculares de la educación inicial, esta actividad se orientó hacia los objetivos pedagógicos de que los niños identifiquen y nombren figuras geométricas básicas, comprendan sus características distintivas y sean capaces de expresar sus ideas de manera clara y precisa sobre las mismas.

La docente, consciente de la importancia de generar un ambiente propicio para el aprendizaje, organizará el espacio de manera estratégica, para despertar la curiosidad de los niños y fomentar su motivación desde el inicio de la actividad. Esta cuidadosa planificación contribuye a que los niños se sientan involucrados y dispuestos a participar activamente en el

proceso de aprendizaje. Como producto susceptible para el análisis de esta actividad se consideran los registros fotográficos y videos.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en crear un entorno de aprendizaje enriquecido y significativo para los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget, mediante actividades artísticas que estimulen la atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje. se estableció la actividad llamada "Arte geométrico". Esta actividad implica crear obras artísticas utilizando figuras geométricas, lo que fomenta la creatividad de los estudiantes y refuerza su capacidad de atención y concentración al seguir instrucciones y manipular diferentes elementos. Utilizando una variedad de materiales como papel boom, vinilos de colores y delantales. Como producto susceptible para el análisis de esta actividad se consideran los registros fotográficos y videos.

Finalmente, respecto al tercer objetivo consistente en evaluar el impacto del uso de actividades lúdicas y artísticas en el desarrollo de la atención y concentración de niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget mediante instrumentos de observación, se estableció una actividad lúdica llamada "Ordenando círculos geométricos de colores". Esta actividad implica que los niños y niñas ordenen círculos de diferentes colores siguiendo instrucciones específicas, lo cual requiere de un nivel de atención y concentración para completar el juego correctamente. Como producto susceptible para el análisis de esta actividad se consideran los registros fotográficos y videos.

Es importante precisar que este estudio corresponde con una investigación educativa, el diseño y recuperación de la información se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje hasta alcanzar los siguientes resultados: reconocimiento y nombramiento de figuras geométricas básicas como círculos, cuadrados,

triángulos y rectángulos; comprensión de las características únicas de cada figura y su distinción entre sí; identificación y nombramiento de figuras geométricas en objetos cotidianos del entorno; expresión clara de ideas y pensamientos sobre figuras geométricas.

En perspectiva, se espera que este enfoque pedagógico basado en actividades lúdicas y artísticas demuestre ser efectivo para mejorar la atención y concentración de los niños y niñas del grado Jardín. Se anticipa que, a través de la exploración y manipulación activa de figuras geométricas, así como la expresión creativa en obras de arte, los estudiantes desarrollarán habilidades cognitivas y sociales clave. Se prevé que este enfoque no solo fomente el aprendizaje significativo, sino que también promueva el trabajo en equipo. Se esperan que estos resultados respalden la importancia de integrar el juego y el arte en el currículo escolar para el desarrollo integral de los niños en edad preescolar.

Este enfoque pedagógico se fundamenta en reconocer el valor intrínseco del juego y el arte en el proceso de aprendizaje. A medida que los niños y niñas del grado Jardín se sumergen en actividades lúdicas como la exploración de figuras geométricas y la creación de obras de arte, se espera que su capacidad para concentrarse y prestar atención se fortalezca de manera natural. Al interactuar con materiales tangibles y participar en actividades que estimulan su imaginación, los estudiantes no solo adquieren conocimientos sobre formas y colores, sino que también desarrollan habilidades cognitivas esenciales como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

### **Enfoque Didáctico**

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (2013) se resalta que el enfoque didáctico de esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, en especial a mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje mediante actividades lúdicas y artísticas hacia la construcción de ciudadanía. Por eso se afirma que la secuencia didáctica "Potenciando la atención y concentración a través del juego y el arte: Estrategias de aprendizaje para el grado Jardín", facilitará conquistas relacionadas con la categoría de la inclusión, ya que las actividades diseñadas promueven la participación de niños, independientemente de sus habilidades o características individuales. Esto contribuirá a crear un ambiente inclusivo donde cada estudiante se sienta valorado y parte importante del proceso educativo, promoviendo así la construcción de una ciudadanía más equitativa y respetuosa de la diversidad.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos del MEN (2017) que menciona la importancia del juego y las expresiones artísticas en las actividades rectoras que fundamentan las bases curriculares, que refleja un enfoque pedagógico centrado en el niño como protagonista activo de su aprendizaje y desarrollo. Estos elementos guían la selección de estrategias pedagógicas y la creación de ambientes propicios para el aprendizaje y el Ministerio de Educación Nacional (2013) tiene como horizonte común fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia "Potenciando la atención y concentración a través del juego y el arte: Estrategias de aprendizaje para el grado Jardín" se consideran desarrollos teóricos como los propuestos por los siguientes autores que permiten

entender la investigación con los siguientes preceptos fundamentales: Jiménez (1994) indica que el juego es un vehículo primordial para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, permitiéndoles explorar, experimentar y construir conocimientos de manera activa y significativa. Por otro lado, Ospina (2006) sostiene que el arte proporciona un espacio para la expresión creativa y la exploración de ideas, emociones y percepciones, lo cual promueve el desarrollo integral de los niños.

Se destaca también el autor Tobón (2010) quien menciona que el juego y el arte no solo enriquecen el proceso educativo, sino que también fortalecen la capacidad de los estudiantes para resolver problemas, comunicarse efectivamente y colaborar en equipo, aspectos esenciales para su desarrollo integral y su éxito en la vida. El autor Azcoaga (2016) destaca que la atención y la concentración son habilidades fundamentales para el aprendizaje y se pueden potenciar a través de estrategias lúdicas y artísticas que estimulen el interés y la participación activa de los estudiantes. Estos preceptos fundamentales orientaron la selección y diseño de actividades en la secuencia didáctica, contribuyendo de esta manera al desarrollo integral de los niños y niñas del grado Jardín.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas, porque es crucial adaptarse a las demandas cambiantes de la sociedad y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos. Las tendencias educativas actuales enfatizan la importancia de desarrollar habilidades cognitivas como la atención y la concentración para promover un aprendizaje significativo y que para el caso de la particular se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para mejorar la atención y concentración de los niños.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio a nivel de diagnóstico lograba mostraba un dominio básico en conceptos numéricos y reconocimiento de letras y números, a pesar de estar inmersos en un entorno escolar donde predominaban actividades centradas en contenidos académicos más tradicionales y menos inclinadas hacia lo lúdico. De acuerdo con resultados recopilados mediante diarios de campo, observaciones y entrevistas, se evidencia que los estudiantes presentaban una baja atención y concentración durante las actividades. Se encuentran trabajando en mejorar su atención, motivación y concentración por medio de actividades lúdicas como estrategia pedagógica, reconociendo los efectos positivos que poseen.

A través de estas actividades se busca proporcionar un entorno estimulante y agradable que fomente una mentalidad positiva, ayudando a mantener la atención y a evitar distracciones. Se reconoce que la participación en este tipo de actividades no solo promueve el desarrollo cognitivo, sino que también contribuye a la mejora de las habilidades de resolución de problemas y la mejora de la regulación emocional de los estudiantes.

Es por ello que para iniciar la secuencia y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que a través de la actividad "Explorando las figuras geométricas" se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la identificación y asociación de figuras geométricas básicas con objetos cotidianos y la expresión creativa a través del uso de colores y formas.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el desarrollo de la atención y concentración, tendrán mayor incidencia en la vida de niños y niñas, pues responde a sus

intereses o motivaciones reales por el aprendizaje. Estas actividades, al enfocarse en el fortalecimiento de habilidades cognitivas fundamentales, están directamente vinculadas con el desarrollo integral de los estudiantes y su capacidad para enfrentar los desafíos académicos con éxito.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el reconocimiento de la diversidad de estilos de aprendizaje y la necesidad de adaptar las estrategias educativas para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Así como también intelectual transformativo, que fomenta la importancia de la investigación acción participativa, donde se involucra a los estudiantes y se promueve una cultura de indagación y crítica reflexiva en el aula.

En resumen, este estudio ha demostrado que el enfoque lúdico y artístico puede ser una estrategia fundamental para mejorar la atención y la concentración de los niños y niñas en el contexto educativo. Al integrar actividades creativas y motivadoras en el currículo escolar, se promueve un ambiente de aprendizaje estimulante y significativo que no solo beneficia el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino también su bienestar emocional y su capacidad para relacionarse con su entorno de manera positiva.

Estos hallazgos respaldan la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores y centrados en el estudiante que reconozcan y aprovechen la diversidad de estilos de aprendizaje y promuevan el desarrollo integral de cada niño y niña. En última instancia, este estudio contribuye a enriquecer la práctica docente y a fomentar una cultura educativa más inclusiva, participativa y orientada al desarrollo integral de los estudiantes.

## **Implementación**

En el desarrollo de la sesión 1 de la primera actividad titulada “Las figuras geométricas” se llevó a cabo en una sesión el día 10 de abril del 2024 en el Instituto Jean Piaget. En esta sesión se observó la participación activa y entusiasta de los niños del grado Jardín. Esta actividad se realizó de forma dinámica y recreativa. Cada niño tuvo la oportunidad de pasar al frente y seleccionar su figura geométrica que más le ha llamado la atención. Luego caminaron por una pista que estaba elaborada con las figuras que escogían. Al finalizar el recorrido de la pista, cada participante debía saltar dentro y fuera de un hula-hula.

Para concluir, los niños corrían hacia la meta, donde debían colocar la figura en su lugar correspondiente. Esta actividad no solo fue entretenida, sino que también ayudó a los niños y niñas a comprender la importancia y características de diferentes figuras geométricas de una manera lúdica y participativa. Los niños disfrutaron mucho de la actividad mostrando entusiasmo y una actitud positiva hacia el aprendizaje de las figuras geométricas.

La planeación y organización del espacio, así como la selección de materiales en la actividad, jugaron roles fundamentales en el logro de los objetivos y en facilitar un ambiente de aprendizaje eficaz y atractivo para los niños y niñas. Se utilizaron materiales como hula-hula, cartón ondulado, cartulinas de colores e imágenes de figuras geométricas en diferentes tamaños y colores, que ayudó a captar la atención de los niños y facilitó el reconocimiento y diferenciación entre cada tipo de figura. Considerando las diversas estaciones y las acciones a realizar en cada una, el tiempo fue suficiente para mantener a los niños motivados y enfocados sin causar desinterés.

La implementación de la actividad estaba claramente dirigida a los aprendizajes esperados, que incluían el reconocimiento y la clasificación de figuras geométricas. La actividad

aseguró que los niños no solo memorizaran las formas, sino que también entendieran cómo interactuar con estas en diferentes contextos, fomentando así una comprensión más profunda y duradera. La estrategia de evaluación permitió identificar eficazmente el logro de la competencia, observando la correcta identificación de las figuras y la habilidad para manipular y clasificarlas en un contexto práctico.

Los recursos didácticos como las figuras geométricas de colores, las pistas marcadas y los hula-hula se seleccionaron específicamente para apoyar los objetivos de aprendizaje y fueron fundamentales para el éxito de la actividad. Su uso se alineó con lo planeado, facilitando la interacción directa y el aprendizaje experiencial cruciales para la educación temprana. Por lo tanto, esta actividad no solo fue diseñada para enseñar conceptos básicos de matemáticas, sino también para fortalecer las habilidades fundamentales de atención y concentración en los niños del grado Jardín. Por lo tanto, con la estructura de la actividad, los recursos empleados y las técnicas de evaluación, se creó un ambiente de aprendizaje que estimula y mantiene el interés y la participación de los niños, contribuyendo a su desarrollo cognitivo y educativo.

En la implementación de la sesión 2 de la segunda actividad titulada “Arte geométrico” se llevó a cabo en una sesión el día 11 de abril del 2024. Esta sesión se diseñó para integrar conceptos de las formas geométricas mediante la creatividad artística, una combinación que enriquece la experiencia educativa de los niños del grado Jardín y contribuye significativamente a mejorar sus habilidades de atención y concentración. La actividad se realizó creativamente, donde los niños pudieron elaborar un dibujo artístico alternando colores y formas, fomentando su creatividad y comprensión de los elementos geométricos de manera lúdica y estimulante.

El enfoque propuesto para esta sesión tuvo en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes para alcanzar el aprendizaje esperado al fomentar la participación de los niños y crear

un ambiente inclusivo que les permitiera expresarse libremente. La distribución y organización del espacio, así como la disposición de los materiales sugeridos en la planeación, facilitaron la implementación de la actividad. La disposición de las mesas con papel boom y vinilos de colores permitieron que los niños se sumergieran fácilmente en la actividad artística, mientras que los delantales proporcionaron la protección necesaria para su uniforme.

El tiempo establecido en la planeación respondió adecuadamente a las necesidades educativas de los estudiantes, permitiendo suficiente tiempo para la presentación, el desarrollo de la actividad y el cierre. Esta distribución del tiempo aseguró que los niños no se sintieran apesurados y pudieran concentrarse completamente en la actividad.

Durante el desarrollo de la actividad, los niños se sumergieron en la expresión artística, alternando colores y formas para crear dibujos únicos y originales. Esta fase fue fundamental para permitirles experimentar con los conceptos aprendidos, fomentando así su comprensión y su creatividad. Esta implementación responde a los aprendizajes esperados al fomentar la participación de los niños, permitiéndoles expresarse libremente a través del arte y fortaleciendo su comprensión de las figuras geométricas.

La estrategia de evaluación permite identificar el logro de la competencia al observar cómo los niños aplican los conceptos aprendidos durante la actividad artística. Además, durante la actividad se pudo observar cómo los niños interactuaban entre sí, cooperando y compartiendo ideas, lo que refuerza el aspecto social y colaborativo del aprendizaje. Este enfoque dinámico y participativo proporcionó una experiencia educativa enriquecedora y divertida, cumpliendo con los objetivos planteados y estimulando el progreso y la creatividad de los niños del grado Jardín.

Las acciones realizadas durante mi intervención promovieron el aprendizaje esperado al crear un ambiente inclusivo, alentar la participación de los estudiantes y proporcionar las

herramientas necesarias para expresarse a través del arte. Los recursos didácticos utilizados como el papel boom, los vinilos de colores y delantales, contribuyeron significativamente al logro del aprendizaje esperado al permitir a los niños expresarse artísticamente y comprender mejor las figuras geométricas. Por ende, considero que los recursos didácticos fueron acordes con lo planeado, ya que permitieron a los niños diseñar dibujos artísticos con las figuras geométricas de manera práctica y divertida.

En el desarrollo de la sesión 3 de la tercera actividad titulada "Ordenando círculos geométricos de colores" esta sesión, diseñada para mejorar los procesos de atención y concentración de los niños y niñas, se centró en ordenar círculos geométricos de colores. El objetivo era reforzar el reconocimiento de las formas geométricas básicas y los colores, y se fomentaba la concentración y la atención durante el juego. En esta actividad cada niño tuvo la oportunidad de participar. Uno a uno pasaba al frente y con ambos pies saltaban dentro de un aro. Una vez dentro del aro, visualizaban mentalmente el orden de los círculos de colores que se les presentaban y los armaban correctamente.

El enfoque propuesto para esta actividad tuvo en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes para alcanzar el aprendizaje esperado, al fomentar la participación de los niños y crear un ambiente inclusivo que les permitiera estar motivados para aprender mediante el juego. La distribución y organización del espacio, así como la elección de los materiales sugeridos, facilitaron la implementación de la actividad. El uso de aros, círculos de colores hechos en fomi y un medio pliego de fomi, junto con la disposición del patio de la institución, contribuyeron a la dinámica y al correcto desarrollo de la actividad, permitiendo una experiencia educativa enriquecedora y efectiva. Por otro lado, el tiempo estipulado en la planificación se ajustó de manera apropiada a las necesidades educativas de los estudiantes, otorgando un tiempo adecuado

para el inicio, el desarrollo de la actividad y el cierre. Esta distribución del tiempo garantizó que los niños no experimentaran sensación de prisa y pudieran enfocarse plenamente en la actividad.

Esta implementación responde a los aprendizajes esperados porque se diseñó considerando las características y necesidades educativas de los niños. La actividad propuesta estimuló la atención y concentración, permitiendo que los niños reforzaran los conceptos básicos sobre colores y figuras geométricas de una manera lúdica y participativa. Sin embargo, la estrategia de evaluación permitió identificar el logro de la competencia al proporcionar un registro detallado del progreso de cada niño.

A través de la estrategia de evaluación se pueden observar los avances, identificar áreas de mejora y adaptar las estrategias pedagógicas según las necesidades individuales de los estudiantes. Por ende, la estrategia lúdica implementada estimuló la atención y concentración, permitiendo que los niños reforzaran los conceptos básicos sobre colores y figuras geométricas de una manera participativa y significativa.

Los recursos didácticos utilizados aportaron al logro del aprendizaje esperado al ofrecer herramientas visuales y prácticas que facilitaron la comprensión de los conceptos. La combinación de la canción, el video y los materiales como los aros y los círculos de colores, ayudaron a reforzar los conceptos de una manera dinámica y efectiva. Considero que los recursos didácticos fueron acordes con lo planeado, ya que se eligieron para mantener y mejorar la atención y concentración de los niños, facilitando la comprensión de los conceptos sobre colores y figuras geométricas de manera lúdica y participativa.

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

En la implementación de la secuencia didáctica se lograron varios resultados significativos. Primero, se observó un aumento en la participación de los estudiantes, quienes mostraron un mayor interés y compromiso con las actividades propuestas. Además, se evidenció un progreso en el reconocimiento y comprensión de conceptos geométricos y de colores, así como en el desarrollo de habilidades de concentración y atención.

Los estudiantes demostraron una mayor capacidad para trabajar en equipo y resolver problemas de manera colaborativa durante las actividades. También se observó una mejora en el ambiente de aprendizaje, caracterizado por una mayor motivación y entusiasmo por parte de los estudiantes. Por ende, la implementación de la secuencia didáctica resultó en un aprendizaje significativo y enriquecedor para todos los niños.

La ejecución de la secuencia didáctica resultó en adquisiciones notables durante el proceso educativo ya que, al integrar el juego y el arte como herramientas pedagógicas, las actividades se vuelven más dinámicas y creativas, promoviendo la colaboración entre los estudiantes y estimulando su imaginación y creatividad. De esta manera, el juego facilita que el estudiante asuma un rol activo en su propio proceso de aprendizaje. Tonucci (1999) alude que el juego es mucho más que un simple pasatiempo, para los niños es su manera de comprender el mundo, de aprender, de relacionarse con los demás y de expresarse. A través del juego los niños exploran, experimentan, descubren y desarrollan sus habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas de manera natural y espontánea.

Tras la intervención se han obtenido varios conocimientos significativos que contribuirán a mejorar la labor docente. Entre estos, se destaca la importancia de considerar las particularidades y contextos donde los estudiantes están inmersos, así como los diversos estilos

de aprendizaje. Esto permitirá desarrollar actividades adaptadas a sus necesidades y promover espacios intencionales, creativos e innovadores. Por lo tanto, es fundamental seguir fortaleciendo estas estrategias pedagógicas para transformar las aulas en entornos educativos enriquecedores.

Minerva (2002) indica que los juegos pueden potenciar el aprendizaje, si se diseñan actividades atractivas y con reglas que promuevan el desarrollo de valores fundamentales para fomentar el trabajo en equipo, la confianza en uno y la disposición para compartir ideas y conocimientos, lo que contribuye a una asimilación más profunda y significativa del contenido, alejándose de un enfoque memorístico.

Cabe resaltar que las acciones de la intervención contribuyeron al logro del aprendizaje de los estudiantes de varias maneras. Primero, se diseñó cuidadosamente actividades alineadas con los objetivos de aprendizaje y apropiadas para los estudiantes, lo que les proporcionó oportunidades significativas para desarrollar habilidades específicas. Además, se fomentó un ambiente de aprendizaje inclusivo donde los estudiantes se sintieron motivados para participar y compartir sus ideas libremente. También se utilizaron una variedad de recursos y materiales didácticos para enriquecer el proceso de aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes a lo largo de la implementación.

En cuanto al contexto y características de la población participante donde se realizó la intervención, se sostiene que es factible desarrollar actividades rectoras para incentivar a los niños a mantener su interés y atención en el aprendizaje. Por otro lado, la secuencia didáctica tuvo como objetivo mejorar los procesos de atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín. Para ello se diseñaron actividades que promueven el aprendizaje de las formas geométricas, utilizando el juego y el arte como herramientas pedagógicas.

Basándonos en lo anterior, podemos afirmar que esta intervención surgió a raíz de la detección de una necesidad en la población y para abordarla se implementó el juego y el arte como herramientas clave. Se desarrollaron actividades flexibles y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes. Como docente se adoptó un enfoque que fomentó la autonomía y la colaboración, promoviendo así un ambiente propicio para el aprendizaje. La ejecución de estas actividades destacó el compromiso de los estudiantes y su disposición para participar activamente. Sin embargo, algunas actividades se hicieron en el patio de la escuela porque el salón de clases es muy reducido y carece del espacio para ciertas actividades.

Por consiguiente, el docente debe ser creativo, imaginativo y explorar métodos educativos al llevar a cabo actividades para potenciar los procesos de enseñanza. Además, considerando el entorno y las demandas de los alumnos, es fundamental mencionar que es imprescindible adaptar las prácticas pedagógicas para brindar experiencias de aprendizaje significativas y relevantes. De este modo, se puede garantizar un desarrollo integral y una formación sólida que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos con éxito. Catalán (2020) expresa que la educación es el faro que guía el camino hacia un futuro lleno de posibilidades. En un mundo en constante cambio, la educación es el ancla que nos conecta con el conocimiento y nos impulsa hacia adelante. A través de ella se abren puertas hacia un horizonte de oportunidades, donde cada paso nos acerca más a alcanzar nuestros sueños y construir un mañana mejor.

En relación con la pregunta de investigación, es relevante la táctica que los docentes deben emplear para enriquecer el conocimiento de los estudiantes, considerando tanto el contexto como sus necesidades educativas específicas. Con base en la pregunta de investigación, se busca identificar estrategias que puedan mejorar los procesos de aprendizaje. Por lo tanto, esta

pregunta motiva a investigar ¿cómo mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget por medio de actividades lúdicas y artísticas durante el año electivo 2024? Este enfoque puede aportar a la transformación educativa al fomentar un ambiente más interactivo y participativo en las aulas de clase.

En ese contexto, a partir de la planificación pedagógica elaborada, se destacan elementos esenciales que contribuirán al mejoramiento del ambiente educativo. Esto incluye la identificación de las necesidades presentes en el entorno educativo, la búsqueda de estrategias para abordar estas dificultades y la creación de actividades flexibles y atractivas con objetivos claros. Estas acciones se realizaron durante la elaboración de la planificación para generar un ambiente seguro y motivador para los niños, fomentando así la consecución de aprendizajes significativos. Es crucial que las planificaciones pedagógicas se ajusten a las necesidades y contextos individuales de los estudiantes, lo que garantizará la generación de experiencias educativas enriquecedoras. Además, se destaca la importancia de que el docente adopte un enfoque innovador, motivador y creativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Conclusiones

En conclusión, el primer objetivo específico referente a diseñar estrategias lúdicas para mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 6 años del grado Jardín del Instituto Jean Piaget. Ha demostrado ser una estrategia efectiva, ya que a través del enfoque en estrategias lúdicas se ha logrado no solo captar el interés de los niños, sino también potenciar su capacidad de atención y concentración. Este enfoque pedagógico ha mostrado resultados prometedores en la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje proporcionando un ambiente estimulante y participativo que favorece el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su educación.

Con base al segundo objetivo específico, centrado en crear un entorno de aprendizaje enriquecido y significativo para los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget mediante actividades artísticas que estimulen la atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje. Se evidencia que fue una estrategia efectiva para crear un entorno de aprendizaje enriquecido y significativo para los niños.

Estas actividades no solo estimulan la atención y concentración, sino que también fomentan la creatividad, la expresión personal y el desarrollo integral de los estudiantes. Además, al centrarse en los dispositivos básicos de aprendizaje, se establece una base sólida para el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes, preparándolos para enfrentar con éxito los desafíos futuros. Estas iniciativas no solo enriquecen la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también contribuyen a su crecimiento personal y académico.

En relación con el tercer objetivo, el cual es evaluar el impacto del uso de actividades lúdicas y artísticas en el desarrollo de la atención y concentración de niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget mediante instrumentos de observación. Permite reflexionar sobre

como la integración de elementos lúdicos y artísticos no solo ha estimulado el interés y la participación activa de los estudiantes, sino que también ha proporcionado un espacio propicio para el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales fundamentales. El juego y el arte han demostrado ser herramientas efectivas para promover la concentración.

El objetivo general, basado en mejorar los procesos de atención y concentración de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños y niñas del grado Jardín del Instituto Jean Piaget por medio de actividades lúdicas y artísticas durante el año electivo 2024. Subraya la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores que reconozcan y aprovechen el potencial del juego y el arte como recursos educativos en la formación integral de los niños y niñas. Asimismo, destacan la relevancia de una evaluación continua y sistemática del impacto de estas prácticas en el desarrollo de habilidades clave para el éxito académico y personal de los estudiantes. Por ende, el uso estratégico de actividades lúdicas y artísticas emerge como una estrategia prometedora para mejorar la atención y concentración en el contexto escolar, enriqueciendo así la experiencia educativa y promoviendo un aprendizaje significativo.

Finalmente, es esencial tener en cuenta que lo que se transmite a los alumnos son herramientas fundamentales que los acompañarán a lo largo de su vida. Los docentes tienen una gran responsabilidad en garantizar procesos educativos inclusivos y de alta calidad, guiando a los estudiantes hacia un desarrollo integral. Este estudio resalta la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores, ya que al dejar a un lado los métodos tradicionales, podemos abrir las puertas a una educación más dinámica, relevante y centrada en las necesidades y potencialidades de los estudiantes. Esto no solo beneficia a los alumnos al prepararlos de manera más efectiva para los desafíos del mundo moderno, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad más inclusiva, innovadora y equitativa.

### Referencias Bibliográficas

- Agudelo Gómez, L., Pulgarín Posada, L. A. & Tabares Gil, C. (2007). La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo de la Primera Infancia. *Revista Fuentes*, 19(1), 73-83.  
<http://dx.doi.org/10.12795/revistafuentes.2017.19.1.04>
- Andreu, M. A. y M. García (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *Dialnet*, 121–125.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/dcart?info=link&codigo=7513510&orden=0>
- Azcoaga, J. (2016). Manual práctico para el niño con dificultades en el aprendizaje. Bogotá: Editorial Medica Internacional. <https://www.medicapanamericana.com/co/libro/manual-practico-para-ninos-con-dificultades-en-el-aprendizaje>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Chavira, D., & Teresa, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *Erecursos.uacj.mx*. <http://hdl.handle.net/20.500.11961/6638>
- Editorial Laboratorio Educativo. <https://editoriallaboratorioeducativo.com/cuadernos-de-educacion/-64la-investigacion-como-alternativa-a-la-ensenanza-ensenar-o-aprender>
- Fernanda, A. O. L. (2022). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las sumas en los niños y niñas del grado segundo de la sede kwesx Uma kiwe del municipio de Jamundí. *Repository.unad.edu.co*.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/52674>

García Sevilla, J. Introducción a la Psicología. 1997. Editorial Síntesis. 1997. P. 113 a 149.

<https://psb012.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/05/upla-atencic3b3n.pdf>

Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>

Jimenez, A. (1994) La Inteligencia lúdica. juego y neuropedagogía en tiempos de transformación. <https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/la-inteligencia-l-dica-juego-y-neuropedagog-en-tiempos-de-transformaci-n>

La Inteligencia Lúdica. Juego Y Neuropedagogía En Tiempos De Transformación. Biblioteca Digital Magisterio. <https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/la-inteligencia-l-dica-juego-y-neuropedagog-en-tiempos-de-transformaci-n>

Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90

95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Ministerio de Educación Nacional (2009). Documento N° 10. El desarrollo infantil y las competencias en la primera infancia. Colombia.

<https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178053.html>

Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:

[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (2017). Bases Curriculares para la Educación Inicial y

Preescolar. [https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf)

Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). Rol del docente investigador desde su práctica social. *Open this document with ReadSpeaker docReader . Revista Scientific*, 5(15), 106-128. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>

Ospina, R. J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *ciencia de la salud*, 4(2), 158-160.

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

Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Segovia, G. N. (2007). *Aplicación Didáctica de Las Actividades de Cinefórum. Claves Para Trabajar en el Aula*. Vigo: Editorial Ideas propias.  
<https://www.casadellibro.com.co/libro-aplicacion-didactica-de-las-actividades-cineforum/9788498392111/2196025>

Tierno, B. (2004). *La psicología del niño y su desarrollo de 0 a 8 años*. Editorial Madrid: San Pablo. <https://www.casadellibro.com.co/libro-la-psicologia-del-nino-y-su-desarrollo-de-0-a-8-anos/9788428526661/968704>

Tonucci, F. (1999) *La Investigación como alternativa a la enseñanza. ¿Enseñar Aprender?*  
<https://editoriallaboratorioeducativo.com/cuadernos-de-educacion/-64la-investigacion-como-alternativa-a-la-ensenanza-ensenar-o-aprender>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dpcervantesp\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EoZRoSKNe01Ls76eTzsrEC0BPdhy93nYksQZqrgcEQwGnQ?e=y6wuhM](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dpcervantesp_unadvirtual_edu_co/EoZRoSKNe01Ls76eTzsrEC0BPdhy93nYksQZqrgcEQwGnQ?e=y6wuhM)