

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE ESPACIOS
Y AMBIENTES EDUCATIVOS POTENCIALIZADORES DE LA ATENCIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN BARTOLOME SEDE
PIEDRALARGA DEL MUNICIPIO DE SUTATENZA

YARDANY HERNÁNDEZ NOVOA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
CENTRO VALLE DE TENZA
LICENCIATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN
SUTATENZA BOYACÁ

2014

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE ESPACIOS
Y AMBIENTES EDUCATIVOS POTENCIALIZADORES DE LA ATENCIÓN, EN LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN BARTOLOME SEDE
PIEDRALARGA DEL MUNICIPIO DE SUTATENZA

YARDANY HERNÁNDEZ NOVOA

TRABAJO DE GRADO PARA ASPIRAR
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN

Asesor:

Lic. Esp. ENRIQUE RAMÍREZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
CENTRO VALLE DE TENZA
LICENCIATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN
SUTATENZA - BOYACÁ
2014

NOTA DE ACEPTACION


**PRESIDENTE DEL JURADO
CARLOS AGUDELO RIOJA
MAGISTER EN EDUCACION**

JURADO

JURADO

AGRADECIMIENTOS

- A Dios, a mis padres, hermano, esposa e hijo por ser mi fuente de inspiración y crecimiento personal.
- A la universidad Pedagógica Nacional Centro Valla Tenza, como eje transversal del proceso formativo, ya que gracias a ella he adquirido conocimientos los cuales ha hecho que hoy aspire a culminar mi carrera profesional. Al Instituto Técnico Regional San , Bartolomé sede Piedralarga, a la docente Reina Barreto por colaborarme y brindarme un espacio para desarrollar mi propuesta y compartir su conocimiento como forma de fortalecimiento de mi quehacer como docente
- A Enrique Ramírez y Lina Egea por creer en mis potencialidades y transmitirme sus conocimientos durante mi formación académica.

	FORMATO
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE
Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 3

1. Información General	
Tipo de documento	Tesis de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central y Biblioteca Centro Valle de Tenza.
Título del documento	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE ESPACIOS Y AMBIENTES EDUCATIVOS POTENCIALIZADORES DE LA ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEDE PIEDRALARGA
Autor(es)	Hernández Novoa, Yardan
Director	Ramírez, Enrique
Publicación	Sutatenza. Universidad Pedagógica Nacional. Centro Valle de Tenza, 2014, 104 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	Juego, estrategia, atención, didáctica, proceso, ambientes educativos

2. Descripción
<p>A partir de las prácticas pedagógicas y de un análisis de la población se plantea diseñar una propuesta pedagógica como estrategia didáctica, en la cual se adaptarán una serie de juegos los cuales nos llevan a la potencialización de la atención y que nos deja como resultado una cartillas, la cual está dividida en tres módulos que son visual, motor y auditivo, estos aplicados en dos ambientes uno al aire libre y el otro es un espacio creado y adaptado dentro de la misma institución para que los niños empiecen su proceso.</p>

3. Fuentes
<p>Para la elaboración de esta propuesta se consultó <i>“TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS”</i> StefaniI, G.,</p>

Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Bustamante, M. (1978). El desarrollo psicológico del niño según la psicología soviética. *Revista Latinoamericana de Psicología*, Eduard, M., & Javier, O. (s.f.). *LAS TEORIAS DEL APRENDIZAJE ESCOLAR*. Cataluña: UOC entre otras.

4. Contenidos

En el presente documento podremos apreciar componentes los cuales fueron necesarios para la elaboración de esta propuesta como lo son: la introducción justificación, objetivos, planteamiento del problema, antecedentes. Por otro lado está el marco referencial que se compone de: marco epistémico, marco conceptual, marco cultural y finalmente el marco legal. También encontramos la perspectiva educativa la cual tiene fundamentos como: educación, educación física, pedagogía, la atención como función mental, interculturalidad, ruralidad y el hombre y sociedad.

Después encontramos el desarrollo de la propuesta pedagógica en el cual está la cartilla con cada uno de los módulos y sus respectivos juegos caracterizados: nombre del juego, descripción, materiales, variantes, ambiente e imagen del juego.

5. Metodología

La metodología utilizada fue cualitativa ya que en este vamos a emitir un juicio de valor y está sujeto a la interpretación con un enfoque descriptivo ya que se refiere a la identificación de relaciones entre dos o más variables, buscando un cambio en la población intervenida.

Esta propuesta se desarrolla en el municipio de Sutatenza, en la institución educativa técnica San Bartolomé Sede Piedralarga, donde se realizó la práctica pedagógica, se observó que era pertinente la potencialización de la atención y a través de las clases de educación física podemos fortalecer esta función mental, aprovechado el juego ya que es inherente en los niños generando un aprendizaje significativo.

6. Conclusiones

Hoy la educación física con su tendencia deportivista tiene que partir de una reflexión seria en cuanto a lo que verdaderamente representa el juego en el niño y así crear ambientes significativos, no solo en la parte motriz si no que vaya mucho más allá. Teniendo en cuenta que cuando el niño ingresa a la escuela presenta mayores dificultades en cuanto a la focalización de la atención durante un periodo continuado o prolongado de tiempo, puesto que tiene que enfrentarse a una serie de cambios como reglas, requerimientos y actividades pre-establecidas que ameritan su total concentración y que al no poder cumplirlos afectan directamente el rendimiento escolar. Es aquí donde nosotros como docentes observando las dificultades de nuestros educandos, debemos generar estrategias encaminadas a ayudar a estos niños a superar estas falencias. De ahí que se hace pertinente estar en constante investigación para poder generar propuestas que estén contextualizadas de acuerdo a la necesidad de cada población.

Cuando hablamos de actualización docente no es solo en la parte motriz sino también en otros ambientes educativos, como en este caso que se identificó que existe alguna falencia en el proceso de la atención, generando dificultad en el proceso de aprendizaje, debido a que el esfuerzo cognitivo en la resolución de alguna actividad es mayor; vemos en el juego a estrategia del fortalecimiento de las capacidades cognoscitivas y de los procesos atencionales del estudiante, siendo a la vez el juego una herramienta tan simple pero tan atractiva, y que forma parte de su desarrollo tanto físico como mental.

Elaborado por:	Hernández Novoa, Yardan
Revisado por:	Ramírez, Enrique

Fecha de elaboración del Resumen:	05	12	2014
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
1. JUSTIFICACIÓN	14
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
3. OBJETIVOS	17
3.1.Objetivo general	17
3.2.Objetivos específicos	17
4. MARCO REFERENCIAL	18
4.1. Marco contextual	18
4.1.1. El juego	18
4.2. Marco teórico	24
4.2.1. Teoría desarrollo cognitivo según Piaget	24
4.2.2. Teoría desarrollo cognitivo según Lev Vigotsky	24
4.2.3. Teoría el juego	25
4.2.3.1.Teoría la atención como proceso psicológico básico	27
4.2.3.2. Clasificación de la atención	28
4.2.4. Teoría aprendizaje motor	28
4.2.5. Teoría del aprendizaje	29
5. MARCO CONCEPTUAL	30
5.1. Atención	30
5.2. Didáctica	30
5.3. Juego	30
5.4. Juego didáctico	31
5.5. Atención como función mental	31
5.6. Motricidad	32
6. MARCO CULTURAL	32
6.1.Sistemas de actividad e interculturalidad	32
7. MARCO LEGAL	33
7.1. Constitución política de Colombia de 1991	33

7.1.1. Capítulo 2: De los derechos sociales económicos y culturales	33
7.1.1.1. Artículo 52.	33
7.1.1.2. Artículo 67.	34
7.2. Ley 115 de febrero 8 de 1994, TITULO V	34
7.2.1. De los educandos	34
7.2.1.1. Capítulo 1	34
7.2.1.1.1. Formación y capacitación	34
7.2.1.1.2. Artículo 91	34
7.2.1.1.3. Artículo 92	34
7.2.1.1.4. Ley 181 de 1995 TITULO III	35
7.2.1.1.4.1. De la educación física	35
7.2.1.1.4.2. Artículo 10	35
7.2.1.1.4.3. Artículo 11	35
8. PERSPECTIVA EDUCATIVA	35
8.1. Educación	36
8.2. Pedagogía	37
8.3. Educación física	39
8.4. Atención como función mental	40
8.5. Interculturalidad	42
8.6. Ruralidad	43
8.7. El hombre y la sociedad	44
9. METODOLOGIA	45
9.1. Enfoque investigativo	45
9.2. Alcance de la investigación	45
9.3. Diseño de la investigación	45
9.4. Proceso metodológico	45
9.4.1. Diseño	45
9.4.2. Implementación	45
9.4.3. Evaluación y seguimiento	45
9.5. Estrategia metodológica	45

9.6. Instrumentos de evaluación y recolección de la información	45
10. PROPUESTA PEDAGOGICA	46
10.1. Descripción	47
10.2. Justificación	48
10.3. Propósito	49
10.4. Metodología	50
10.5. Modulo visual	51
10.6. Módulo de actividades motoras	63
10.7. Módulo de actividades auditivas	74
11. RESULTADOS	82
12. CONCLUSIONES	86
ANEXOS	89
ANEXO II. Rejillas de observación	90
ANEXO III. Aplicación del test	95
BIBLIOGRAFIA	102

INTRODUCCIÓN

Esta es una propuesta pedagógica, encaminada a la potencialización de la atención medio del juego didáctico adaptado a las circunstancias contextuales, sociales y humanas de la población sujeto a través, de la elaboración de una cartilla la cual contiene 30 juegos previamente investigados y adaptados para tal fin, esta nace de la necesidad de implementar nuevas técnicas educativas que ayuden a los estudiantes a desarrollar sus capacidades cognitivas de una manera didáctica y divertida, ya que en la mayoría de las instituciones educativas la pedagogía utilizada es centrada en la enseñanza por medio de clases magistrales, donde el docente desempeña un papel activo en la trasmisión de conocimiento mientras que el alumno se ve de forma pasiva como solamente un receptor.

Otro factor determinante es la carencia de atención en los niños, problemática evidenciada a partir de las prácticas pedagógicas a partir, del modelo escuela nueva.

En este sentido se elabora esta propuesta con el fin de que el niño desarrolle sus potencialidades y habilidades cognitivas, además de ayudar en el desarrollo de los procesos básicos psicológicos específicamente la atención, cabe destacar que las temáticas en la cátedra de educación física da lugar a espacios donde se pueden utilizar técnicas novedosas y efectivas para el aprendizaje escolar ya que es un espacio del cual la mayoría de alumnos que los disfrutan, lo cual genera una huella muy profunda en su acervo motor y un aprendizaje significativo tal como lo enuncia AUSUBEL el cual dice: *“El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es*

potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria”(AUSUBEL;1983: 48).¹

Como primer elemento el documento contiene la sustentación teórica, conceptual y contextual de la temática que se aborda en la propuesta, así como en la población y el escenario en la cual fue aplicada.

Como segundo elemento el documento da cuenta del perfil investigativo a partir de la metodología y los procesos didácticos desarrollados; la propuesta de elaboración de la cartilla es el tercer componente básico del proyecto y en la parte final del documento podemos encontrar lo concerniente al análisis de resultados, (conclusiones, sugerencias y anexos)de acuerdo con esto, el juego es un medio por el cual se genera este tipo de aprendizaje ya que este es inherente al ser humano y por medio del disfrutamos y somos nosotros mismos. Por otro lado el contenido programado de las temáticas de la educación física no solo incluyen la enseñanza de los principales deportes sino también dinámicas de recreación como lo son juegos tanto de desempeño motor como de desempeño cognitivo que capacitan al estudiante para un mejor desempeño interdisciplinar.

Los juegos que potencializan la atención es una estrategia que facilitará la labor como docente y el aprendizaje de cada uno de los estudiantes que se hagan partícipes de esta.

Y de una u otra forma es una manera de innovación en cuanto a la implementación de metodologías, para generar en los niños un aprendizaje asertivo ya que la intención de esta propuesta no es solo la memorización de conceptos o movimientos, lo que se busca es que

¹ Tomado del libro de Ballester Valloni Antoni 2002:seminario de aprendizaje significativo “el aprendizaje significativo en la práctica. España, paginas 100-104

vivencien su proceso de potencialización de esta función mental, que no solo le aporta a la educación física como sino que tiene un carácter interdisciplinar

1. JUSTIFICACION

Gracias a la realización de las prácticas pedagógicas se logran identificar distintos factores que de una u otra manera afectan o dificultan el proceso de enseñanza aprendizaje, es en estas situaciones donde se logra conocer una problemática e incidir en ellos de una forma positiva tratando que la práctica pedagógica no sea solo un requisito, sino que nos permita formar parte activa en el proceso de cada uno de nuestros estudiantes.

Por tal razón a partir de la observación de los estudiantes en la institución educativa san Bartolomé sede Piedralarga, donde se trabaja con el modelo educativo ESCUELA NUEVA en el que el niño avanza a su propio ritmo por medio de guías y en donde todos reciben la instrucción en un solo salón, resulta un poco difícil para el docente atender a cinco grados y las temáticas trabajadas son superficiales sobre todo en el área de educación física, ya que todas las materias son mucho más importantes y tienen sus respectivos modelos evaluativos pero en esta no existen como tal maneras de evaluarla y tampoco están incluidas dentro del currículo guías las cuales fortalezcan este proceso, sino que los mismos docentes al observar la necesidad de implementar la educación física se encargan de construirlas. Por otro lado como el avance de los niños depende de ellos, veíamos con la docente titular que su rendimiento académico no era el más óptimo y que los niños en el desarrollo de la mayorías de sus guías se demoran más del tiempo planeado y se hace necesario la explicación de una actividad más de dos veces en donde la primer vez están distraídos con algo ya sea una hoja o un compañero o cualquier cosa que este en el ambiente, y en la segunda se hace necesario alzar la voz, o ser netamente conductista y en ocasiones llegamos a una tercera y cuarta explicación de un mismo tema.

Teniendo en cuenta lo anterior se quiere utilizar el juego como medio potencializador de la atención en distintos ambientes educativos, manejando así los focos atencionales con el fin de desarrollar y provocar un aprendizaje significativo, estimulando la construcción de un nuevo conocimiento que permita todo este proceso de fortalecimiento atencional, de tal manera que los niños se apropien un poco más de sus conocimientos y que no sea de manera temporal, quizás mejorando su rendimiento académico.

Debido a que en ocasiones los niños se distraen mucho jugando con elementos que se encuentran a su alrededor y teniendo en cuenta que el juego es el medio estimulador más eficaz y que como bien lo dice Vygotsky en una de sus teorías *“El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo”*² por tal razón buscamos juegos, los cuales a partir de la clase de educación física estimularan la función mental de la atención, teniendo en cuenta que en la actualidad existen muchas actividades que permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en niños y niñas, los cuales brindan excelentes resultados ya que la atención es un proceso psicológico que es entrenable y modificable, por consiguiente se desarrolla de manera progresiva permitiendo asimilar rápidamente nuevos conocimientos.

Viendo la necesidad de realizar acciones encaminadas a la potencialización de la atención, se investigaron treinta juegos pensados y adaptados para que todos los niños de la escuela de Piedralarga puedan participar, sin hacer distinciones por edad o género, de tal manera que el resultado sea la potencialización de la atención.

Para lograr hacer evidente el bajo nivel atencional se aplicó un test inicial como medio para que la docente no viera este comportamiento como parte de la cotidianidad y se empezará a tomar como un factor relevante ya que es importante estimularla, por lo que según los psicólogos Kirby y Grimley afirman que Atención Sostenida.- *“Viene a ser la atención que tiene lugar cuando un individuo debe mantenerse consciente de los requerimientos de una tarea y poder ocuparse de ella por un periodo de tiempo prolongado”* (Kirby y Grimley, 1992).³ Esto es lo que se debe tener en cuenta en los niños que mantengan su atención durante una explicación o realizando sus tareas específicas.

²Bodrova Elena y Debora J. Leong. “La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación”. En: Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. Vol. I. SEP. México 2005, pag. 48.

³Antunes Celso. Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Narcea Ediciones 2006. España

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Muchas de las problemáticas que tiene la educación física en Colombia parte desde el mismo modo en el que concebimos a los niños, ya que los creemos una esponja que lo único que hacen es absorber todo conocimiento de una forma pasiva, lo que no entendemos es que ellos lo moldean a su propio ambiente. Conforme avanza el proceso ellos se convierten en protagonistas del mismo, por ejemplo cualquier juego puede ser utilizado por muchos niños pero su efecto en este caso sobre la atención, solo dependerá de cómo este niño interiorice y haga una retroalimentación de por qué se realiza una determinada actividad.

En esta institución la problemática más relevante son los bajos niveles atencionales que se manejan con los estudiantes, debido a que los niños se distraen fácilmente con cualquier objeto u acción que tenga el compañero o simplemente con los elementos que se encuentren en el ambiente.

Por otro lado manifiestan poco interés por las clases, ya que quieren estar jugando en todo momento bien sea solos o con sus compañeros de mesa, debido a la monotonía y a que no existe un acompañamiento en todo momento de su proceso, entonces la explicación de una tarea se hace más dispendiosa.

También hay que tener en cuenta que debido al modelo educativo con el que se trabaja (Escuela nueva), están en contacto con temáticas de otros grados, por lo que se observó que esto se convierte en un agente distractor para el desarrollo de las actividades, lo cual no permite que sus focos atencionales se centren en la tarea que está desarrollando obstaculizando su proceso de aprendizaje.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta pedagógica a través del juego didáctico (cartilla) que promueva la creación y fortalecimiento de espacios y ambientes educativos, posibilitando la potenciación de la atención de los niños y niñas de la institución educativa San Bartolomé sede Piedralarga del Municipio de Sutatenza.

3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Construir una cartilla en la que se recopilen los juegos aplicados como herramienta pedagógica que sirva de guía en la potencialización del proceso atencional
- Revisar y adaptar los juegos atencionales (visuales, motores y auditivos) que se van a implementar
- Diseñar los instrumentos de evaluación y recolección de la información
- Analizar los resultados de la implementación de la estrategia didáctica del juego

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL

4.1.1. EL JUEGO:

El juego ha venido siendo utilizado en diferentes estudios que dan cuenta de la importancia que este tiene en el aprendizaje y percepción del niño; (Recagno, 2005)⁴ en su investigación titulada **el juego: construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño**, pretende generar una reflexión teórico-crítica sobre el juego como mediador entre las secuencias cambiantes de lo real, y la construcción progresiva de enlaces, al brindar dominio cognitivo y apoyo emocional.

¿Por qué el juego aparece como una actividad privilegiada en ámbitos múltiples y contrarios: la exploración del entorno, la formación de grupos en torno al juego, la comprensión e imitación de comportamientos actuados y los sentimientos asociados a esa actividad? Esa es la pregunta que se quiere responder.

Por esta razón se plantean nueve puntos sobre los que se fundamenta la investigación; el primero de estos va relacionado con el juego y el desarrollo, al asumir actividades que conducen al afrontamiento de retos se promueve un desarrollo evolutivo. En su otra vertiente la actividad de juego se implica directamente al yo, movilizándolo fuertes emociones. En ellas se sustenta la fuerza espontánea del niño o del adulto para proseguir tareas difíciles, y para que la fantasía y el juego dramatizado apoyen los conflictos no resueltos con fines terapéuticos y contribuyan a su resolución.

El segundo punto que se considera es la complejidad en el sistema, el juego implica una exploración continua que abarca no solo un proceso psicológico sino todos los procesos en conjunto, por esto el juego se considera como una necesidad cognitiva y medio de expresión personal según Piaget (1963) el juego representa el predominio del interés hacia los procesos internos, con el compromiso de identificar cierta realidad confrontándola a los

⁴Recagno, I. (2005). El juego : construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 87.

esquemas propios contruidos por el niño al interactuar con lo real. Este sistema que Piaget denomina “asimilación” permite apropiarse simbólicamente del mundo, y hacerlo suyo. La persona con sus organización mental maneja la realidad según los esquemas internos que de Dispone en su proceso evolutivo.

El tercer punto es el entorno ecológico y juego; el aprendizaje del niño depende en cierta medida de los juegos desarrollados en determinado contexto y las costumbres de ese contexto, es decir un niño que vive en una ciudad aprenderá aspectos diferentes a lo que aprende un niño en un entorno rural.

El cuanto aspecto se relaciona con el poder del juego, en este sentido se ha demostrado que por medio del juego el niño puede empoderarse de los diferentes contextos y situaciones que se le pueden presentar en la cotidianidad. Esto significa que jugar para el niño contribuye a fortalecer la autonomía del yo, a llevar su propio timón en la toma de decisiones, lo cual incrementa su sentimiento de autoestima y poder.

Otro punto fundamental es el papel del juego en lo cotidiano, esta característica conlleva al desarrollo de potencialidades y adquisición de identidad, dependiendo del contexto como ya se habló, el niño puede adquirir cierto vocablo además aporta al crecimiento del yo.

El juego ejerce mucha influencia sobre el los procesos sociales y cognitivos de los niños porque: En el juego como actividad voluntaria predomina la iniciativa del yo, deauto estimulación y autosatisfacción y se orienta hacia la complacencia de los impulsos personales, sin lesionar físicamente a otros.

Por esta razón el juego es:

- Es una actividad participativa donde aún en las actividades de juego en solitario, está presente el otro, como real o figurado.

- El juego, excluyendo los de motricidad simple, son del dominio de lo simbólico, donde se permite el ensayo, la exploración en todos sus aspectos sin tener que rendir cuentas o explicitar las razones de la acción.
- Por los indicadores anteriores el juego se asocia con el sentimiento de libertad, nace del sí mismo y satisface sus impulsos. Cuando existen reglas estas han sido aceptadas como parte de la actividad compartida.
- Jugar es poder orientar los elementos de una situación real de manera que se acomoden a nuestra inclinación o deseo. Los motivos como imitación, juego de roles pueden servir a expresar deseos o liberar tensiones y colocan al niño en lugar del otro, en actuar desde la comprensión de ese otro, sin abandonar la implicación del yo y la manera personal de entenderlo.
- Moviliza el interés hacia la actividad que se realiza, invita a estar fuera de su límite corporal, olvidar el sí mismo y las circunstancias dolorosas de una experiencia. Este es uno de los criterios más importantes para el papel relevante del juego en todo tipo de terapias.

Por otra parte (Villalobos, 2009)⁵ en su estudio **el rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños**, propone al maestro como un sujeto mediador entre las construcciones de significados del niño y utiliza el juego como técnica de educación. Los niños que juegan son altamente cognoscentes; no sólo categorizan, sistematizan, ordenan y relacionan los elementos necesarios para su actividad (en busca de la proporción y la armonía), sino que sus temáticas, modos de jugar, diseños y construcciones, revelan que son conocedores de las costumbres familiares, de los valores de la cultura y de los modelos sociales a los que pertenecen.

Se expone que además en el juego interviene algo fundamental que son los juguetes, en la actualidad estos objetos vienen listos para ser utilizados y depende del niño dar significado a la función que estos cumplirán dentro de un juego, es ahí donde se evidencia por medio

• ⁵Villalobos, M. E. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas. Perspectivas en psicología*, 272.

del uso de los juguetes el juego de roles; en este tipo de juegos el niño no instaura un mundo imaginario, él liga la realidad y la fantasía, imagina pero no alucina los objetos sino que los vive, los recrea. En otras palabras, cuando el niño se otorga el derecho de jugar simbólicamente, es porque tiene confianza en sí y en los otros, busca conquistar su autonomía, al elaborar significaciones que lo angustian y aprisionan.

Por esta razón en el ámbito escolar el maestro asume con claridad su identidad profesional y enmarca sus actos con los sentidos que ofrece la cultura y la sociedad. Esto significa que además de ser sensible a las expresiones del niño, también debe reconocer y comprender las expresiones culturales, particularmente los mitos y los ritos, así como las reglas y el sentido del orden social. Por consiguiente, conjugar estos elementos permitirá que la observación, la escucha y la comprensión antecedan las propuestas educativas del maestro.

(Torres, 2002)⁶ Afirma que los juegos son una de las mejores estrategias para el aprendizaje y desarrollo de potencialidades en el aula siempre y cuando el docente tenga actividades agradables planificadas con anterioridad, el juego ayuda al estudiante a adquirir nuevos conocimientos por medio de la deducción y fortalece sus esquemas mentales además de las habilidades sociales ya que el estudiante debe poner en función las habilidades o conocimientos previos y asociarlos con los nuevos para adquirir un nuevo conocimiento y llegar al desarrollo de sus habilidades creativas.

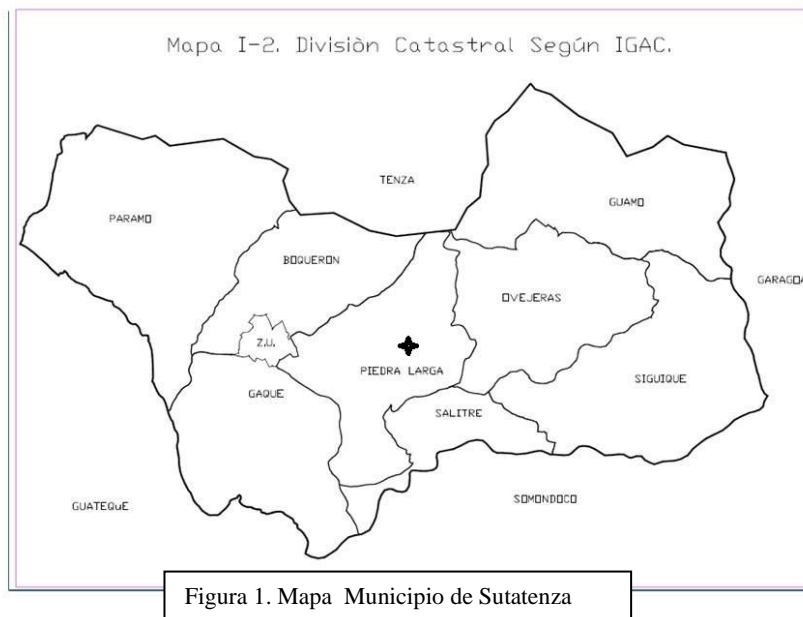
En este mismo sentido para que el juego sea productivo y enriquecedor el docente debe tener en cuenta algunos aspectos:

- Que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere ser de su completo dominio.
- Que el objetivo del juego las competencias que van a desarrollar, a adquirir y a fortalecer los estudiantes posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida.

⁶Torres, C. (2002). El juego, una estrategia importante. Editorial *educere*, 289-296

- Que la niñez también la pubertad demanda demasiada acción y que por tal motivo, no deben darse explicaciones demasiadas largas.
- Que el juego despierta el interés, participando activamente.
- Que todos los integrantes del grupo deben participar en el juego.
- Que el interés estimula la competencia sana.
- Que el decaimiento a la falta de interés en el juego, le sugiere un cambio de actividad.
- Que uno(s) alumno(s) no debe(n) monopolizar el juego.
- Que cuando un juego es aceptado por el grupo, se convierte en el momento justo de introducir las reglas para que los estudiantes mejoren su comprensión y su actitud. En el caso de los niños ellos mismos sugieren las reglas cuando dicen: vamos a jugar de este modo.
- Que la seriedad en el juego aún en los juegos infantiles facilita respetar las decisiones de los jueces tal como son emitidas. Solo así se observan las reglas y se acatan en beneficio de los jugadores.
- La importancia de los jueces para que éstos sean respetados y cambiar de juez cada vez que lo considere conveniente. Así cada uno aprende a responsabilizarse de su puesto.
- Cuáles son las decisiones de los jueces para que sean rápidas, justas y precisas.
- Que por ningún motivo las zancadillas las trampas de los estudiantes deben predominar en la actividad lúdica.
- Mantener la imparcialidad, ser decidido al sancionar las incorrecciones. Esto sirve de ejemplo a los jueces.
- Que cuando se introduzca el juego, éste debe propiciar la correlación en todas las áreas del nuevo diseño curricular.
- Que Lengua y Comunicación deben tener prioridad en el juego.

Contextualización de la institución educativa san bartolome sede Piedralarga “escuela nueva”



La escuela está ubicada en el municipio de Sutatenza en la vereda Piedralarga a 45 minutos del casco urbano y cuenta con solo un docente. La población con la que estamos trabajando son 12 niños en edades de 5 a 12 años con nivel socio-económico bajo (estrato 1) todos pertenecientes al área rural y con poca participación de los padres en los procesos de formación de sus hijos. En esta institución no hay población flotante ni deserción escolar.

La población con la que se trabaja son 12 niños muy dinámicos, dispuestos a prender y a participar en las actividades propuestas en el aula de clase, sin ninguna limitación física o cognitiva, los estudiantes están en edades comprendidas entre los 5 y 12 años de edad, el centro educativo al que pertenecen es la institución educativa técnica San Bartolomé sede Piedralarga, ubicada en el municipio de Sutatenza Boyacá, todos pertenecen al área rural, cuentan con un solo docente que imparte todas las áreas del conocimiento en todos los grados de formación primaria, puesto que dicha institución imparte la formación académica desde el grado pre-escolar hasta el grado quinto únicamente; los estudiantes en mención cuentan con poca participación de los padres en los procesos de formación escolar debido a

que las familias generalmente son numerosas y cuentan con de más de tres hijos; finalmente en esta institución no hay población flotante ni deserción escolar.

4.2. Marco Teórico

4.2.1. Teoría desarrollo cognitivo según Jean Piaget.

Piaget postula una teoría del desarrollo de la cognición humana que parte de la relación directa entre sujeto-objeto desde la infancia y en este sentido plantea que el desarrollo cognitivo se da en cuatro etapas, la primera de estas es la etapa sensorio motriz, que va del nacimiento a los dos años y se caracteriza porque el niño utiliza todas sus capacidades motoras para entender el mundo, el aprendizaje es activo y no hay pensamiento conceptual o reflexivo; la segunda etapa es la pre-operacional de los dos a los seis años, el niño el pensamiento simbólico que incluye el lenguaje para entender el mundo, el niño piensa de manera egocéntrica y solo ve el mundo desde su perspectiva; la siguiente etapa es la de operaciones concretas, de los seis a once años, el niño entiende y aplica operaciones lógicas para interpretar de manera objetiva y racional el contexto; la última etapa es la de operaciones formales de los a partir de los doce años el adolescente y el adulto pueden pensar acerca de abstracciones, a raíz de hipótesis, razona demás de forma analítica y emocional, pueden pensar de manera racional acerca de sucesos que no se han experimentado. El desarrollo se da a partir del desequilibrio al culminar cada una de las etapas por esta razón los seres humanos deben adaptan su pensamiento a nuevas experiencias por medio de mecanismos como a asimilación y la acomodación (Berger, 2007).⁷

4.2.2. Teoría Desarrollo cognitivo según Lev Vigotsky.

Un factor determinante del desarrollo psicológico del hombre lo constituye la asimilación de la experiencia social (Vygotsky, 1956). La fuente del conocimiento se da a través del aprendizaje, en el cual los objetos intervienen como objetos sociales, es decir, además de

⁷Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Pag 222-253 Madrid: Panamericana

sus características sensibles materiales o su forma conllevan una forma específica de utilización, una forma de acción elaborada a través del desarrollo cultural o una significación de la realidad (Vygotsky y Luria 1930; Leontiev, 1972, Galperin, 1957, Rubinstein, 1945, y otros)⁸.

En este sentido cuando se inicia el desarrollo cognitivo el niño es aún incapaz de utilizar los medios externos, que le permitan organizar su actividad psíquica. De manera gradual, a medida que crece el niño va aprendiendo a utilizarlos, atravesando primero una etapa externo-material y alcanzando luego la etapa menor tal por medio del proceso de interiorización (Bustamante, 1978), es decir el desarrollo cognitivo se produce y surge de las relaciones sociales (Gauvain, 1998) los niños aprenden de los adultos y viceversa pero en su mayoría aprenden más de la relación con sus pares (Berger, 2007)⁹

4.2.3. Teoría El juego

El juego se denomina como una experiencia de libertad, por esta razón para su desarrollo se deben tener en cuenta los recursos que el jugador tiene para lograrlo y el grado de creación o imaginación que utilice en sus actos al momento del juego. El juego trae implícito aspectos como elementos de la cultura, relaciones familiares y sociales, estos aspectos permitirán los procesos de simbolización y re-significación del marco del juego (Villalobos, 2009).¹⁰

Ahora bien autores como Huizinga, Caillois, Piaget y Vigotsky, han propuesto que a lo largo del tiempo y la historia el juego es fundamental en el desarrollo y la evolución de las personas. A través del juego, el niño entrena y desarrolla sus recursos emocionales, cognitivos y creativos, en vista a la adultez. Las experiencias adquiridas mediante el juego

⁸ Ibarra de Moreno Mariela. Cuaderno. Lev Vigostky y su aporte para el siglo XXI. Ensayo. Publicaciones UCAB pgn 26-31

⁹Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid: Editorial Panamericana .pgn100-110

¹⁰Villalobos, M. E. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas. Perspectivas en psicología*, 285-289

tienen gran implicación en ámbitos como: familiar, educativo y recreativo; por esta razón plantean las siguientes teorías:

La teoría de Caillois (1958) citado por (StefaniI, Andres, & Oanes, 2014)¹¹ distribuye el juego en dos dimensiones contrapuestas según el modo de jugar: en una prevalece un principio común de diversión y turbulencia, improvisación y expansión en donde se manifiesta una fantasía incontrolada (*paidia*) y en la otra se hacen visibles la disciplina, las convenciones arbitrarias e imperativas que exigen esfuerzo, la paciencia y el ingenio (*ludus*). Ambos extremos se contraponen y se complementan.

Teoría de Piaget (1963) retomado por (Recagno, 2005)¹² propone que el juego representa el desarrollo de los procesos internos por parte del niño mediante la relación sujeto-objeto. El niño identifica la realidad del mundo pero la confronta con la construcción que él ha hecho de los objetos creando así un significado propio y real de él. Este sistema que Piaget denomina “asimilación” permite apropiarse simbólicamente del mundo, y hacerlo suyo. La persona con su organización mental maneja la realidad según los esquemas internos los que dispone en su proceso evolutivo. Entonces el juego se hace presente desde el nacimiento y en casi todos los procesos mentales que construyen la mente humana.

La teoría de Vigotsky (1980) expuesto por (StefaniI, Andres, & Oanes, 2014)¹³ postula que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño.

La teoría de Huizinga (2000) citado por (StefaniI, Andres, & Oanes, 2014)¹⁴ sostiene que el juego es el originario de la civilización, ya que no hay hombre sin juego, ni juego sin

¹¹StefaniI, G., Andres, L., &Oanes, E. (2014).TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. *Interdisciplinaria*, Pgn 40-59

¹² Recagno, I. (2005). El juego : construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 87.

¹³StefaniI, G., Andres, L., &Oanes, E. (2014).TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. *Interdisciplinaria*, Pgn62-69

hombre. A través del juego los seres humanos se transportan a la dimensión de alegría, a otro mundo donde se muestra la esencia de cada uno, en forma libre y espontánea. Un valor esencial del juego y los juguetes es el de desarrollar y alimentar la imaginación.

4.2.3.1. Teoría La Atención como proceso psicológico básico.

William James (1890) indicaba la precisión de “focalización de la consciencia”. Para conceptualizar la atención es la capacidad de procesamiento que puede distribuirse en varias formas a diferentes estímulos y actividades.

(Kahnman, 1973); la atención es una conceptualización que no es incoherente del todo con lo anterior y viene a indicar que hay una cantidad finita de capacidad intensión que puede distribuirse o compartirse en el tiempo entre las diversas tareas y estímulos que exigen atención.

Tudela (1992, Pp.137-138) señala que *“la atención debe ser considerada como un mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo de acuerdo con un objetivo determinado”*.

Tejero (1999, p. 36) indica que *“ la atención puede definirse como el mecanismo cognitivo mediante el que ejercemos control voluntario sobre nuestra actividad perceptiva, cognitiva, y conductual, entendiendo por ello que activa/inhibe y organiza las diferentes operaciones mentales requeridas para llegar a obtener el objetivo que pretendemos y cuya intervención es necesaria cuando y en la medida en que estas operaciones no pueden desarrollarse automáticamente”* (Fernandez, Martin, & Domingez, 2001).¹⁵

¹⁴StefaniI, G., Andres, L., &Oanes, E. (2014).TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. *Interdisciplinaria*, Pgn80

¹⁵Fernández, E., Martin, M., &Domingez, J. (2001). Procesos Basicos. Madrid: Ediciones Primade (Grupo anaya S.A).pgn 50

4.2.3.2. Clasificación de la atención

- **Atención involuntaria:** La atención involuntaria, es aquella que sucede cuando un estímulo por su fuerza captura nuestra atención; por lo tanto, está relacionada con una especie de instinto, es decir, en ella no se juega ningún tipo de subjetividad de esta manera, la atención involuntaria se presenta desde el inicio de la vida y puede estar relacionada con una forma de protección o de prevención de ataques o situaciones de peligro.
- **Atención voluntaria:** Una persona puede prestar atención a un determinado objeto u objetos si así lo desea, por voluntad. Este tipo de atención es propia del ser humano y definitivamente no se presenta en los animales. Luria, desde la teoría histórico-cultural explica la atención voluntaria como “producto de un complejo desarrollo socio-histórico”, ligado al desarrollo del niño y la adquisición del lenguaje.
- **Atención habitual:** La atención habitual está relacionada, como su nombre lo indica, con los hábitos y actividades de los sujetos. Es decir, se parte de la idea de que una persona con un hábito determinado, fijará su atención en un punto relacionado con ese hábito (Hernandez, 2012)¹⁶.

4.2.4. Teoría Aprendizaje motor

A lo largo del tiempo, se han planteado diferentes teorías para explicar el desarrollo motor en este sentido el primero en dar una definición de desarrollo motor fue Berstein (1967). Postuló un modelo cibernético en que identificó el problema motor del desarrollo. También destaca la elaboración de un proyecto de acción y un programa donde el deportista utilizará las experiencias almacenadas en su memoria motora con la intención de realizar algún tipo de gesto lo suficientemente calibrado; por último para aproximar lo esperado a lo conseguido se basa en la retroalimentación puesto que es la base de su teoría.

¹⁶ Hernandez, G. Adriana. (2012). *Procesos Psicologicos Basicos*. Mexico: Editorial. Red Tercer Milenio. Pgn 82-110

Aprendizaje del circuito cerrado de Adams postula, que el sujeto debe tener un sistema de errores que sirva para comparar entre gestos realizados y el valor requerido para realizar dichos gestos este proceso tiene dos etapas la primera es la etapa verbal motriz, que en la que se capta la información y la segunda la motriz donde ya las acciones se automatizan. Posteriormente Schmidt (1975, 1976) establece la teoría del esquema, donde los estudiantes o sujetos al practicar actividades motoras, almacenan información que perfeccionan los sistemas motores y de esta manera se almacena de una manera más fácil en la memoria.

Por último, aparece la explicación ecológica del aprendizaje motor y deportivo que está basada en la teoría de la percepción de Gibson (1969)¹⁷ y aportaciones de Berstein (1967)¹⁸, explican la coordinación y el control se basan en el análisis de las limitaciones ambientales y morfológicas, además existen dos fuentes de control la ambiental que hace referencia al contexto en que se encuentra y las propias del sujeto. Según esta teoría los procesos psicológicos superiores no tienen mayor influencia sobre la realización de la acción. Las consecuencias pedagógicas describen que el educador tiene la responsabilidad de crear la situación ambiental propicia para que se aumente el aprendizaje de acciones motoras autónomas y favorecer la auto-regulación para la consecución de un objetivo en particular.

4.2.5. Teoría del Aprendizaje

Vygotsky caracteriza este aprendizaje como un proceso de interacción o influencia mutua entre dos grandes tipos de conceptos:

- **Los conceptos espontáneos:** que se adquieren con un nuevo proceso de abstracción o generalización a partir de las propiedades de los objetos a los que se refieren.
- **Los conceptos científicos:** que se adquieren a partir de una toma de conciencia de su significado con relación a una estructura o sistema conceptual en el que toman sentido.

¹⁷ Tomado de la tesis doctoral . Batalla F.Albert. "Retroalimentación y aprendizaje motor: influencia de las acciones realizadas de forma previa a la recepción del conocimiento de los resultados en el aprendizaje y la retención de habilidades motrices".2005. Universidad de Barcelona. Pgn 79,80

¹⁸BersteinBasil. Pedagogia(1998). Control simbolico de identidad. Teorías de investigación critica. Volumen I Ediciones Morata. Pgn 64-70

5. MARCO CONCEPTUAL

5.1. Atención

La atención es la capacidad que tiene el ser humano para ser consciente de los sucesos que ocurren tanto fuera como dentro de sí mismo. Esta es la atención total, aunque en psicología atención es sinónimo de concentración.

La atención comúnmente, es la capacidad para concentrar la actividad psíquica, es decir, el pensamiento, sobre un determinado objeto. Es un aspecto de la percepción mediante el cual el sujeto se coloca en la situación más adecuada para percibir mejor un determinado estímulo¹⁹.

5.2. Didáctica

Etimológicamente didáctica viene del griego didastékene que significa didas-enseñar y tékene- arte entonces podría decirse que es el arte de enseñar también es considerado una ciencia ya que investiga y experimenta, nuevas técnicas de enseñanza se basa en la biología, sociología, filosofía. (bernrinoocampo)

La Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso. (DraNiviaAlvarez Aguilar)

5.3. Juego

Santamaría, J. (1989), realiza una síntesis del concepto juego, destacaremos las siguientes. El hablar de juego encontramos dos enfoques principalmente:

¹⁹ Severa Mateu, llabre Jordi; Tarea de atención sostenida en la infancia; ediciones TEA 2004

- El juego enfocado como medio dirigido hacia un fin exterior al mismo. Sería un juego al servicio de... o es útil para..., es decir tendría una finalidad extrínseca al propio juego.
- El juego como fin en sí mismo. Considerado como una actividad vital inherente a la propia persona y básico para el desarrollo del hombre.

Los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados. La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social.

5.4. Juego didáctico

El concepto de juego didáctico se acerca más al concepto de tarea, es decir es un modelo que motiva a un alumno al desarrollo de una actividad, en la educación física se considera esta clase de juego como estrategia válida y recreativa de aprendizaje ya que el juego no solamente cumple el papel de la diversión sino que además por medio de la escuela cumple funciones en la enculturación (Navarro, 2002)²⁰; Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y la cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presente los valores de solidaridad y cooperación, se puede experimentar el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que se presentan la realidad en que se vive, de esta manera representar el mundo y esto genera aprendizaje.

5.5. Atención como función mental

Para Luria, la atención es *“el proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegible y el mantenimiento de un control*

²⁰ Navarro . El afán de jugar(2002): Teoría y práctica de los juegos motores. Editorial Indice. barcelona

permanente sobre el curso de los mismos". Para Luria, la atención también tiene una fuerte relación con otros procesos y consiste en una especie de selección y organización de la información que llega de diferentes fuentes. Para él, como para muchos otros autores, sin la atención no sería posible aprender del mundo en el que se vive, no podría organizarse en pensamientos estructurados y ordenados (Hernandez, 2012).

5.6. Motricidad

Es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema músculo esquelético) a esto se le denomina habilidades motrices básicas.

El concepto de habilidad motriz básica en Educación Física considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar y lanzar entre otras. Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente (Arlene, 1995)²¹.

6. MARCO CULTURAL

6.1. Sistemas de actividad e interculturalidad

Los sistemas de actividad, se conciben como la interacción entre individuos históricamente condicionados y sus entornos más próximos organizados culturalmente, en este sentido la cultura se relaciona con los sistemas de significación que no son independientes de las condiciones materiales en que se generan. De esta manera a los sistemas culturales se les atribuye cuatro funciones: la primera es que la cultura está asociada a conjuntos de conocimientos y creencias sobre el mundo, en este sentido se habla de que posee un valor

²¹ Eisenberg Arlen (1995). El primer año del bebe. Editorial norma. Pag 57

representacional; en segunda instancia los sistemas de significados no solo se quedan en la comprensión sino que además tienen una aplicabilidad es decir tiene una función constructiva en una cultura; la siguiente función tiene como fin hacer que los sistemas de significados tomen una fuerza directiva en la vida cotidiana; finalmente estos sistemas tienen una función evocativa que se relacionan con los mecanismos psicológicos a través de los cuales se expresan las ideas, muchas veces estando presentes a través del mundo físico cuando este adquiere sistema simbólico.

Cabe señalar que los niños y niñas adquieren los primeros hábitos y conductas de los contextos de crianza y a su vez estos se desarrollan dentro de una cultura específica. Esta cultura proporciona las estrategias cognitivas que contribuyen a interpretar, y representar el mundo físico y social; a medida que las personas crecen los sistemas de representación van cambiando por medio de la interacción ya sea con otros entornos, personas o por medio de la educación que aportan las instituciones por medio de instructores o guías (Herranz & Sierra).

En este sentido el hecho de pertenecer a un grupo o subgrupo cultural u otro afectará en gran medida a la dimensión relativa a los conocimientos previos, a partir de los cuales los alumnos se enfrentarán a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los diferentes contenidos escolares (Miras & Ounrubia), es decir los niños que viven en un contexto rural empobrecido construyen diversidad de conocimientos por medio de exploraciones lúdicas, ensayos y prácticas conjuntas con miembros más expertos (Rosemberg & Amado, 2007).

7. MARCO LEGAL

7.1. Constitución política de Colombia de 1991

7.1.1. Capítulo 2: De los derechos sociales económicos y culturales

7.1.1.1. Artículo 52.

El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la

práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser Democráticas.

7.1.1.2. Artículo 67

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica .La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos
Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento de servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la ley.

7.2. Ley 115 de Febrero 8 de 1994, TITULO V

7.2.1. De los educandos

7.2.1.1. Capítulo 1°

7.2.1.1.1. Formación y capacitación

7.2.1.1.2. Artículo 91.

El alumno o educando. El alumno o educando es el centro del proceso educativo y debe participar activamente en su propia formación integral. El Proyecto Educativo Institucional reconocerá este carácter.

7.2.1.1.3. Artículo 92. Formación del educando. La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país.

Los establecimientos educativos incorporarán en el Proyecto Educativo Institucional acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos, en especial las capacidades para la toma de decisiones, la adquisición de criterios, el trabajo en equipo, la administración eficiente del tiempo, la asunción de responsabilidades, la solución de conflictos y problemas y las habilidades para la comunicación, la negociación y la participación.

7.2.1.1.4. Ley 181 de 1995 TITULO III

7.2.1.1.4.1. De la educación física

7.2.1.1.4.2. **Artículo 10.** Entiéndase por Educación Física la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos con sujeción a lo dispuesto en la Ley 115 de 1994.

7.2.1.1.4.3. **Artículo 11.** Corresponde al Ministerio de Educación Nacional, la responsabilidad de dirigir, orientar, capacitar y controlar el desarrollo de los currículos del área de Educación Física de los niveles de Pre-escolar, Básica Primaria, Educación Secundaria e instituciones escolares especializadas para personas con discapacidades físicas, psíquicas y sensoriales, y determinar las estrategias de capacitación y perfeccionamiento profesional del recurso humano.

8. PERSPECTIVA EDUCATIVA

Hoy en día la educación es un factor determinante en el mejoramiento de la calidad de vida de los seres humanos, desde las primeras etapas del desarrollo del ser las personas son educadas y la fuente primordial en este sentido es la familia, que fomenta un aprendizaje encaminado hacia la regulación moral y las reglas sociales. La siguiente fuente de educación es la académica que nos lleva a la adquisición de conocimientos específicos y sistemáticos, es decir aprendemos matemáticas, idiomas, biología y demás por medio de guías, donde los docentes tienen un rol muy significativo tanto en la transmisión de conocimiento y en la construcción de individuos socialmente activos y creativos en el proceso de desarrollo humano.

En este sentido desde mi experiencia formativa como futuro docente, me permito fundamentar mi quehacer a partir de mi visión, en temas cruciales para todo este proceso educativo, teniendo en cuenta el rol que desempeña el educador y su participación directa en las temáticas a trabajar.

8.1. Educación

Este término considerado como el proceso mutuo en donde el estudiante recibe información a través de un docente, con el propósito de que se adquieran conocimientos, los cuales van a permitir visualizar lo que en realidad queremos ser en la vida o dicho en otras palabras, que va a ser de nosotros más adelante y cuál va a ser nuestro proyecto de vida.

La educación se ve directamente mediada por el aprendizaje y a su vez el buen fortalecimiento de los procesos psicológicos, ya que el funcionamiento de cada ser humano es distinto y es labor del docente encontrar herramientas por medio de la pedagogía, que potencialicen dichos procesos, por otra parte es necesario considerar que en la educación interviene la construcción cultural que se tenga, además del contexto en el que vive cada individuo ya sea rural o urbano, debido al sistema educativo el cual incluye plantear metodologías diferentes para cada uno de los contextos, como por ejemplo para el área

urbana en la básica primaria se cuenta en muchas ocasiones con un profesor para cada materia a trabajar, por otro lado la infraestructura es bien estructurada y en cuanto a los espacios o escenarios deportivos existe variedad y es más fácil el acceso a las instalaciones.

Por otro lado en el ámbito rural encontraremos que solo existe un profesor de planta, el cual mediante la metodología “ESCUELA NUEVA” que se trabaja por medio de guías genera que la interacción DOCENTE-ESTUDIANTE este muy limitada, lo cual no afecta solamente al estudiante sino que también es un poco incómodo para el docente, ya que exponiendo un ejemplo, como lo es el caso de la clase de educación física y gracias a las prácticas pedagógicas, que es donde se puede observar estas falencias, el docente encargado se enfrenta a temáticas que en muchas ocasiones no están en las guías, lo cual por un lado u otro obstaculizan el proceso enseñanza-aprendizaje.

8.2.Pedagogía

La pedagogía, es la ciencia que estudia las técnicas de enseñanza, que utiliza cada docente en el aula clase, es decir es el estudio de cómo trasmite el conocimiento una persona con cierta experticia en un tema a una persona que cumple la función de receptor de los conceptos, esta relación básicamente se explicaría como la interacción docente – alumnos.

Existen modelos pedagógicos los cuales cumplen con una función específica y es la de guiar el proceso educativo, donde la transformación de lo sociocultural es la base de la formación del individuo, el cual debe ser coherente y contribuya al desarrollo de su propio contexto, siendo consecuente con la práctica pedagógica, el programa y los perfiles que desarrolla la institución, cada docente tiene una técnica diferente de transmisión de conocimiento, por esto cada uno de estos tutores utiliza la pedagogía que considera más útil para su asignatura.

Dentro de los modelos pedagógicos podemos encontrar:

- **El modelo pedagógico tradicional:** donde el docente tiene la función de explicar de manera clara y precisa cada aspecto de una temática, considerando al estudiante como un papel en blanco, es decir pone al estudiante en un papel pasivo del aprendizaje.
- **El modelo conductista:** basado en planteamiento de Skinner y Pavlov, ve el aprendizaje como un condicionamiento es decir el alumno responde ante un estímulo si la respuesta es positiva puede ser reforzada para que se mantenga en el tiempo pero esto no garantiza la coherencia entre conducta y proceso mental.
- **Modelo constructivista:** en este modelo propone la educación como una actividad crítica, en donde se concibe al error como el medio que produce el aprendizaje y no como un fracaso. Para este modelo, la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber.
- **Modelo dialógico:** este es uno de los más acertados, se basa en el intercambio de conocimientos es decir hay una relación directa entre la temática dictada por un docente y la construcción propia de cada alumno, este modelo plantea diez pasos básicos para una práctica docente adecuada: 1. Estimular la atención y motivar, 2 dar a conocer a los alumnos los objetivos de aprendizaje, 3 activar los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes relevantes para los nuevos aprendizajes a realizar (organizadores previos), 4 presentar información sobre los contenidos a aprender u proponer actividades de aprendizaje (preparar el contexto, organizarlo), 5 orientar las actividades de aprendizaje de los estudiantes, 6 incentivar la interacción de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, con los materiales, con los compañeros y provocar sus respuestas, 7 tutorial, proporcionar feed-back a sus respuestas, 8 facilitar actividades para la transferencia y generalización de los aprendizajes, 9 facilitar el recuerdo y 10 evaluar los aprendizajes realizados.

En esta misma línea este modelo permite crear estrategias, que potencien el aprendizaje y los procesos psicológicos básicos como la atención según Monereo, et al, (1999), la estrategia es: *“tomar una o varias decisiones de manera consciente e intencional que trata de adaptarse lo mejor posible a las condiciones contextuales para lograr de manera eficaz*

un objetivo, que en entornos educativos podrá afectar el aprendizaje (estrategia de aprendizaje) o la enseñanza (estrategia de enseñanza)". Se trata de comportamientos planificados que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motrices con el fin de enfrentarse a situaciones problema, globales o específicas de aprendizaje; por esta razón se considera que el juego es una estrategia que ayuda al niño, en el proceso de formación porque se considera una actividad propia de la niñez que incluye la imaginación y la asimilación de nuevos conceptos (NACIONAL, 2012).

Cada docente tiene la capacidad de escoger su modelo pedagógico y las estrategias que implementara, en este caso la educación física es un medio no solo para la enseñanza de habilidades motoras y deportes sino un medio para potencializar las capacidades físicas y cognitivas de los individuos.

8.3. Educación Física.

Tradicionalmente se asocia la educación física a una programación deportiva exclusivamente. Hecho que sin duda, la hace aparecer como una disciplina «incomprendida» dentro del proceso educativo, concepción influida por esquemas sociales que desconocen su campo de acción; la educación física aporta elementos teórico-prácticos sobre el cuidado, mantenimiento y optimización de funciones estructurales y fisiológicas que forman parte de la cultura, el deporte constituye un medio a través del cual se procura que el estudiante conozca su potencial físico y logre integrar de alguna manera elementos básicos de una cultura física. La educación integral, en este sentido, la educación física desde su perspectiva trasciende el aspecto deportivo, más allá inclusive de una simple consecución de estructuras de tipo estético (Medina, 1995).

La educación física, es una asignatura que a la mayoría de alumnos les gusta, por esta razón es un medio indicado para fomentar el desarrollo de capacidades no solamente motoras sino también mentales, lo cual ayude a que los estudiantes obtengan mejores calificaciones y se incentiven más por aprender.

Por otro lado y desde la misma perspectiva de la labor como futuro educador físico, podría decir que nosotros en cualquiera de las líneas de acción en las que nos preparamos, tenemos mucho que hacer por nuestras comunidades en pro de colaborarles a los niños, con los cuales realizamos la práctica en las distintas instituciones educativas, debido a que no solamente es por llenar un requisito que pide la universidad sino que por el contrario, les dejamos una huella o un granito de arena en cuanto a la forma en que se está orientando este espacio académico en las escuelas rurales.

En los últimos años el área de educación física, no es tomada con la importancia que tiene como área del conocimiento, entonces con trabajos como este, nos damos cuenta que no es el solo hecho de tomar un balón y salir a jugar a una cancha, la visión errada que tienen muchas personas se ven reflejadas en los comentarios no muy buenos hacia esta área y por ende el docente que la dicta, pero si detallamos el objetivo y la intención que se tiene en un determinada actividad de educación física, entenderemos por qué de la metodología aplicada, ya que los educadores físicos creemos que los niños aprenden jugando y esta acción es inherente al ser humano y por tanto cuando lo utilizamos como herramientas logramos muy buenos resultados

Hay que tener en cuenta que cada individuo tiene maneras distintas de aprender y diferentes capacidades que dependen en gran medida del contexto en que el estudiante vive, además de su desarrollo cognitivo, cabe resaltar que si se desea potencializar el proceso de atención desde la educación física, es útil acudir al juego como una estrategia educativa, es decir el juego permitirá aprender de una manera recreativa y pocos docentes en educación física recurren a este para ir más allá de la enseñanza de su cátedra, el docente debe tener en cuenta las diferencias adquiridas por medio de la cultura y de esta manera interactuar con el alumno a esto se le denomina interculturalidad.

8.4. Atención como función mental

Muchas de las problemáticas que tiene la educación física en Colombia parten desde el mismo entrenamiento de la atención, ya que en su mayoría apela a que los niños cuentan un

nivel óptimo de esta función mental y por consiguiente el aprendizaje se manifiesta de manera autónoma, donde la influencia del docente forma parte fundamental en el desarrollo de la misma debido a que se manifiesta de manera diferente entre cada uno de ellos.

Por otro lado, cuando el niño ingresa a la escuela se presentan mayores dificultades, en cuanto a mantener la atención durante un periodo continuado o prolongado de tiempo, ya que al tener que enfrentarse a una serie de reglas, requerimientos y actividades pre-establecidas que ameritan su total concentración y que si es el caso, al no poder cumplirlos afectará notablemente su rendimiento escolar. Cuando en los niños ocurre una falta de atención, no existe un aprovechamiento en su proceso de aprendizaje de los conocimientos transmitidos en ese momento, debido a que el esfuerzo en el trabajo cognitivo es mayor. Es entonces cuando nosotros como docentes podemos fortalecer todo este proceso trabajando en la focalización de la atención, mediante una herramienta tan simple como lo es el juego, ya que en este está inmerso en el niño desde las primeras etapas de crecimiento y forma parte de su desarrollo tanto físico como mental del mismo.

Gracias a la realización de las prácticas pedagógicas, nos encontramos con distintos factores los cuales de una u otra manera alteran o dificultan el proceso de aprendizaje, es en estos espacios donde nosotros evidenciamos una problemática, por la cual generamos opciones o en este caso propuestas, las cuales tengan como resultado incidir en estos obstáculos de una forma positiva, tratando de que la práctica pedagógica permita formar parte activa en el proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, quiero utilizar el juego como medio potencializador de la atención, focalizándola con el fin de desarrollar y provocar un aprendizaje significativo, estimulando la construcción de un nuevo conocimiento y a su vez generando ambientes educativos encaminados potencializar esta función mental. En la actualidad existen muchos juegos que permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en niños y niñas, los cuales brindan excelentes resultados ya que la atención es un proceso entrenable y modificable permitiendo asimilar rápidamente nuevos conocimientos.

8.5. Interculturalidad

La aceptación de las diferencias, hace referencia a la intención de llegar a la construcción de una cultura superior que articule, en el respeto a la universalidad y a la igualdad, los valores coincidentes o llamados a coincidir. Pasa del yo y del tú cultural al nosotros intercultural.

Se admite, al menos como punto de partida, la siguiente definición de interculturalismo, extraída de Carlos Jiménez (2003, 174): *“Nueva expresión dentro del pluralismo cultural que, afirmando no únicamente lo diferente sino también lo común, promueve una praxis generadora de igualdad, libertad e interacción positiva en las relaciones entre sujetos individuales o colectivos culturalmente diferenciados”*(Rodríguez, Palomero, & Palomero, 2006)

Según estas definiciones en el aprendizaje la interculturalidad se puede entender desde los sistemas de actividad que se conciben como la interacción entre individuos históricamente condicionados y sus entornos más próximos organizados culturalmente, en este sentido la cultura se relaciona con los sistemas de significación que no son independientes de las condiciones materiales en que se generan. De esta manera a los sistemas culturales se les atribuye cuatro funciones: la primera es que la cultura está asociada a conjuntos de conocimientos y creencias sobre el mundo, en este sentido se habla de que posee un valor representacional. En segunda instancia los sistemas de significados no solo se quedan en la comprensión sino que además tienen una aplicabilidad es decir tiene una función constructiva en una cultura; la siguiente función tiene como fin hacer que los sistemas de significados tomen una fuerza directiva en la vida cotidiana; finalmente estos sistemas tienen una función evocativa que se relacionan con los mecanismos psicológicos a través de los cuales se expresan las ideas, muchas veces estando presentes a través del mundo físico cuando este adquiere sistema simbólico.

Cabe señalar que los niños y niñas adquieren los primeros hábitos y conductas de los contextos de crianza y a su vez estos se desarrollan dentro de una cultura específica. Esta cultura proporciona las estrategias cognitivas que contribuyen a interpretar, y representar el mundo físico y social, a medida que las personas crecen los sistemas de representación van cambiando por medio de la interacción ya sea con otros entornos, personas o por medio de la educación que aportan las instituciones por medio de instructores o guías (Herranz & Sierra).

En este sentido el hecho de pertenecer a un grupo o subgrupo cultural u otro, afectara en gran medida a la dimensión relativa a los conocimientos previos a partir de los cuales los alumnos se enfrentaran a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los diferentes contenidos escolares (Miras & Ounrubia), es decir los niños que viven en un contexto rural empobrecido construye diversidad de conocimientos por medio de exploraciones lúdicas, ensayos y prácticas conjuntas con miembros más expertos (Rosemberg & Amado, 2007).

8.6. Ruralidad

Partiendo que la ruralidad es entendida o relacionada a la vida del campo y su población goza de un gran arraigo por la tierra, rica en paisajes y espacios verdes donde los niños pasan gran parte de sus vidas compartiendo y explorando este entorno natural, quizá ahora ya estamos descentralizando nuestras prácticas del área urbana para acercarnos a esta población entonces es cuando hacemos énfasis en la metodología utilizada para la educación rural se debe mejorar, teniendo como base la experiencia con los niños de un entorno rural del municipio de Sutatenza Boyacá de la vereda Piedralarga, se puede decir que el hecho de tener una sola docente para todas las asignaturas y todos los cursos hace que no se le preste la debida atención a cada proceso educativo y no es por falta de capacidades o preparación de la docente sino más bien de la implementación de nuevas estrategias que incrementen las capacidades de aprendizaje de los niños en conjunto sin abarcando un gran rango de edad.

Por esta razón se considera que la elaboración de una cartilla de juegos es indicada para potencializar la atención en los niños de una manera recreativa, clara y didáctica, porque involucra el desarrollo motor y el desarrollo cognitivo, además cambia de manera decisiva la perspectiva que se tiene respecto al educador físico o docente de educación física.

Finalmente si los docentes adecuan sus técnicas educativas, los modelos pedagógicos e implementan una estrategia pedagógica indicadas se garantizará el aprendizaje y el desarrollo de potencialidades de las capacidades en los alumnos; al tener en cuenta el contexto en que el alumno se desempeña se puede establecer una relación bi-direccional donde él no solo aporta a su medio sino que su medio aporta a la educación.

8.7. El hombre y la sociedad

El ser humano desde su nacimiento inicia un proceso de crecimiento físico, intelectual y afectivo, por lo tanto la persona tiene la capacidad de mejorar con el transcurso del tiempo en diferentes ámbitos o dimensiones, debido a que está condicionado a pertenecer a un grupo social, según la influencia de factores determinantes como costumbres, tradiciones, creencias religiosas, el contexto socio-económico y en general todo lo perteneciente a la formación de un grupo social, ya que es allí donde a través de la interacción con los demás individuos se logra expresar las distintas formas de pensar .

Una herramienta la cual permite que cada grupo o sociedad tenga sus propias reglas o características las cuales las identifiquen es la educación, ya que consiste en adaptar al hombre al medio en el que ha nacido y transmitirle una serie de valores y conocimientos propios de la sociedad que pertenece, si el ser humano no estuviera en contacto con la sociedad es difícil que pueda existir como tal.

9. METODOLOGIA

9.1. Enfoque Investigativo.

El enfoque sobre el cual se desarrolla este proyecto es de carácter CUALITATIVO.

9.2. Alcance De La Investigación:

El alcance que se escogió para el desarrollo de esta propuesta es Descriptivo

9.3. Diseño De La Investigación:

En el diseño se tiene en cuenta:

9.4. Proceso metodológico:

El proceso metodológico se presenta en tres momentos:

9.4.1. Diseño:

- Identificación del problema
- Definir población
- Definición de la temática
- Diseño de instrumentos

9.4.2. Implementación

- Aplicación de instrumentos(cartilla y test)
- Desarrollo de actividades temáticas

9.4.3. Evaluación y seguimiento

Análisis de resultados

Conclusiones

Sugerencias

9.5.Estrategia metodológica: El juego didáctico

9.6.Instrumentos de evaluación y recolección de la información

- La observación participante
- Levantamiento de información en rejillas de observación
- Aplicación de Test inicial y final de caras L. Thurstone 2012²²

²² BoujonChristophe; Atención, aprendizaje y rendimiento escolar: Aportaciones de la Psicología cognitiva y experimental; ediciones Narcea 2004. España

10. propuesta pedagógica



DESCRIPCIÓN.

La presente cartilla es un documento diseñado con el objetivo de propiciar espacios pedagógicos que contribuyan a la potenciación de la atención, utilizando como herramienta el juego didáctico, ya que consta de actividades divididas en tres módulos los cuales son:

- ❖ Visual: focalizar la atención con elementos que fortalezcan la memoria
- ❖ Motor: encontraremos juegos que demandan mas actividad motriz, utilizando elementos de simulación y lanzamientos a un punto fijo
- ❖ Auditivo: Seguimiento de ordenes en una canción o ronda infantil, en donde se focalice la atención a desarrollar una actividad en el menor tiempo posible.

JUSTIFICACIÓN

La elaboración de la presente cartilla tiene como finalidad realizar actividades o juegos los cuales de una u otra manera potencialicen la función mental de la atención, contribuyendo en el proceso de aprendizaje de cada estudiante intrínsecamente, ya que tras la observación de la población se evidencia que su atención es muy dispersa, lo cual genera que la interiorización de los conocimientos no sea adecuada. Por otro lado la implementación de la cartilla nos permite generar dos espacios o ambientes educativos los cuales son, el aula de clase y el entorno natural





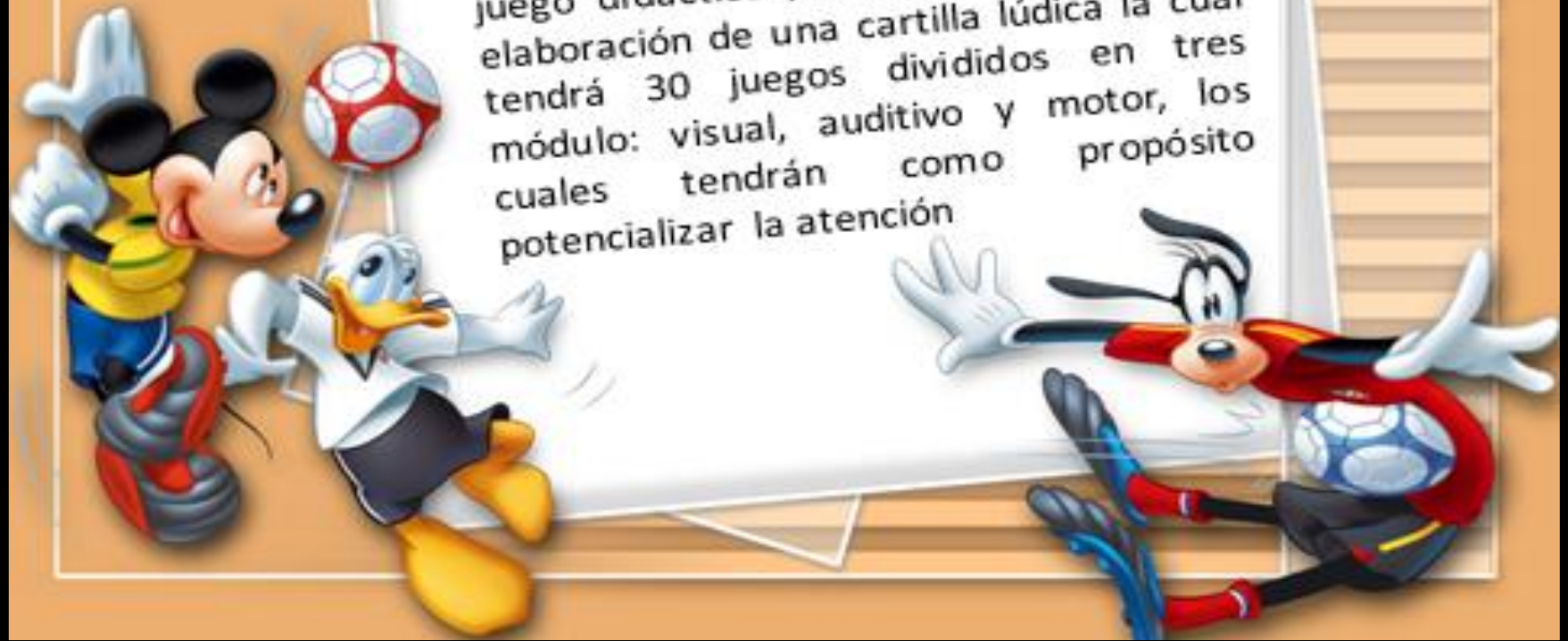
PROPÓSITO



- Implementar el juego como estrategia didáctica para la creación de espacios y ambientes educativos potencializadores de la atención, en los estudiantes de la institución educativa sede piedra larga del municipio de Sutatenza.
- Generar espacios o ambientes educativos propicios para el desarrollo de capacidades y potencialidades, estos podrán ser el aula de clase entorno ambiental o en sitios similares.

METODOLOGIA

- Para la implementación de esta propuesta se utilizara como estrategia el juego didáctico , a partir del diseño y elaboración de una cartilla lúdica la cual tendrá 30 juegos divididos en tres módulo: visual, auditivo y motor, los cuales tendrán como propósito potencializar la atención



MODULO VISUAL

The First
Once Upon A Princess

En este módulo lo ideal es focalizar la atención de cada uno de los niños, con actividades que nos lleven a fortalecer de manera intrínseca la memoria, con juegos que tengan elementos como relacionar (encontrar la pareja de un objeto en una serie de imágenes, asociar un objeto y sus funciones), encontrar las diferencias entre dos objetos en un paisaje o entre un grupo de elementos y describir porque son diferentes. Identificación de elementos que no pertenecen a un conjunto establecido ya sea por su función o su forma. Actividades más complejas que incluyen identificar una cifra dentro de un grupo de cifras en el menor tiempo posible y desarrollar laberintos

El ambiente recomendado es el aula de clase o espacios similares cerrados





RELACIONAR

RELACIONAR

Una línea roja conecta un objeto con su función.

Una línea roja conecta un objeto con su función.

- Descripción: Encontrar la pareja de un objeto en una serie de imágenes, asociar un objeto y sus funciones.

- Propósito: Fortalecer la atención
- Materiales: Colores, borrador
- Este juego se puede realizar al aire libre o en el aula de clase

RELACIONAR



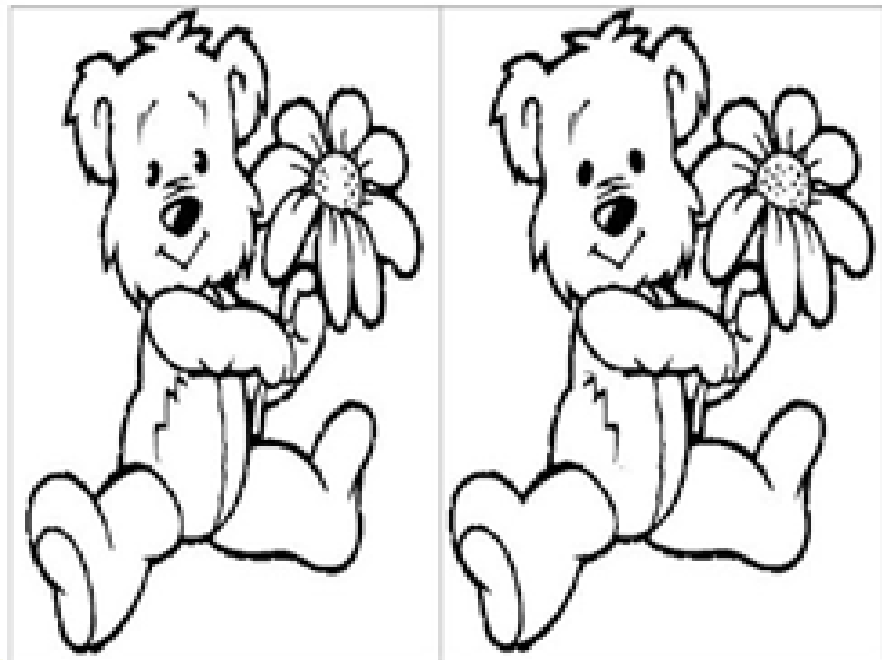
Descripción: Encontrar la pareja de un objeto en una serie de imágenes, asociar un objeto y sus funciones

- Propósito; fortalecer la atención
- Materiales: Colores, borrador
- Este juego se puede realizar al aire libre o en el aula de clase

ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

- Descripción: Encontrar las diferencias entre dos objetos en un paisaje o entre un grupo de elementos y describir porque son diferentes.
- Propósito: fortalecer la atención
- Materiales: Colores, borrador
- Este juego se puede realizar al aire libre o en el aula de clase

Encuentra las 5 diferencias







BUSCA EL ELEMENTO

• Descripción: Encontrar el objeto que no sigue la secuencia de las demás y vencerla en un círculo

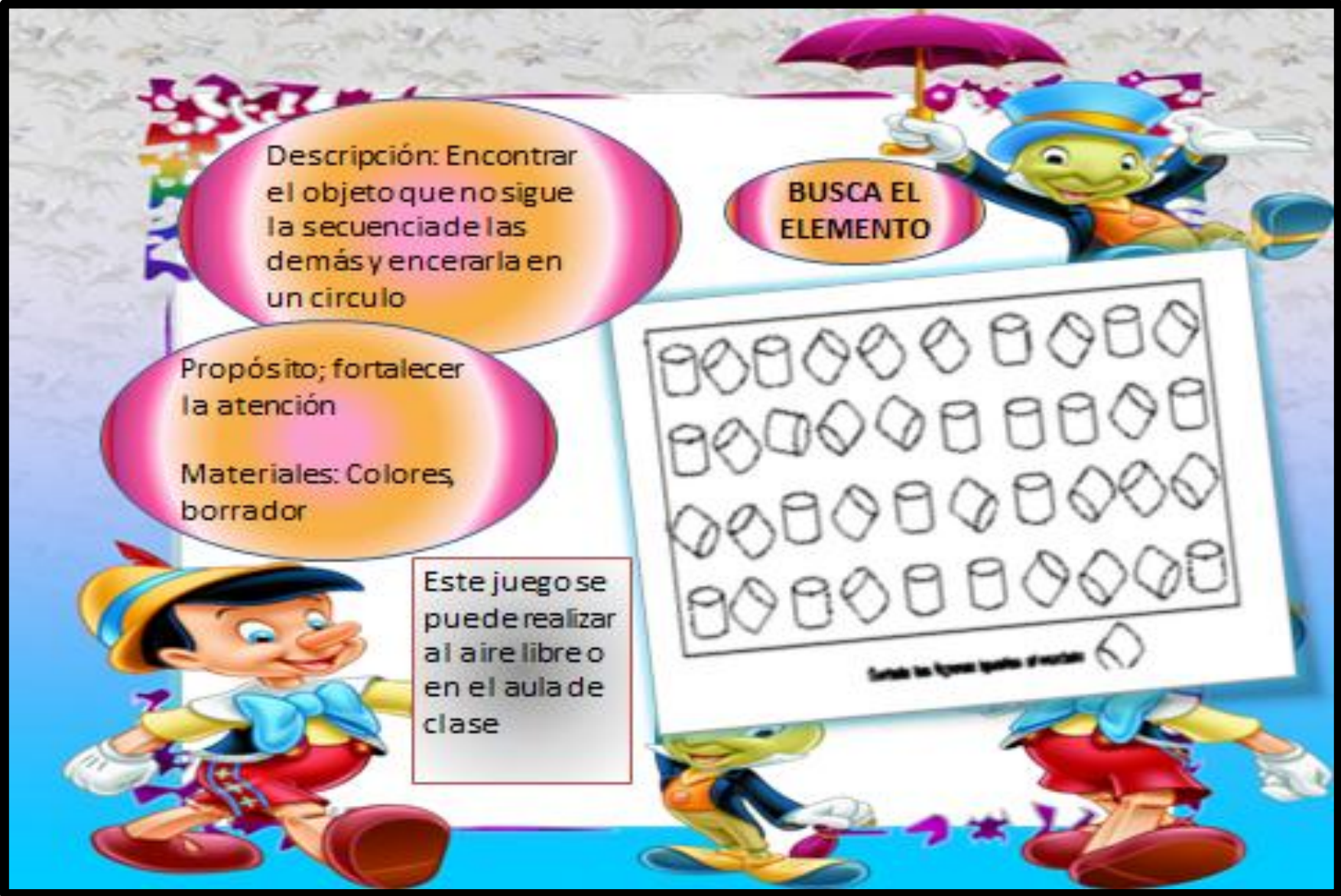
• Propósito: fortalecer la atención

• Materiales: Colores, borrador

• Este juego se puede realizar al aire libre o en el aula de clase

Discriminación visual

⇒	⇒	⇒	⇒	⇐	⇒	⇒	⇒
▽	▽	▽	▽	▽	▽	△	▽
△	△	△	△	△	△	△	△
~	~	~	~	~	~	~	~
⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
○	○	○	○	○	○	○	○
⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋
≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡	≡



Descripción: Encontrar el objeto que no sigue la secuencia de las demás y encerarla en un círculo

BUSCA EL ELEMENTO

Propósito; fortalecer la atención

Materiales: Colores, borrador

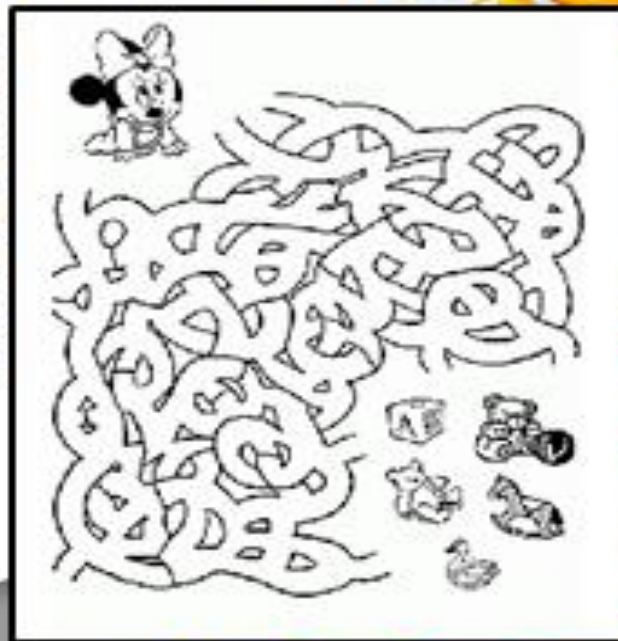
Este juego se puede realizar al aire libre o en el aula de clase

Shoe 1	Shoe 2	Shoe 3	Shoe 4	Shoe 5	Shoe 6	Shoe 7	Shoe 8	Shoe 9	Shoe 10
Shoe 1	Shoe 2	Shoe 3	Shoe 4	Shoe 5	Shoe 6	Shoe 7	Shoe 8	Shoe 9	Shoe 10
Shoe 1	Shoe 2	Shoe 3	Shoe 4	Shoe 5	Shoe 6	Shoe 7	Shoe 8	Shoe 9	Shoe 10
Shoe 1	Shoe 2	Shoe 3	Shoe 4	Shoe 5	Shoe 6	Shoe 7	Shoe 8	Shoe 9	Shoe 10

Encerla en un círculo

ENCUENTRA EL CAMINO CORRECTO

Actividades más complejas que incluyen identificar una cifra dentro de un grupo de cifras en el menor tiempo posible y desarrollar laberintos



Este juego se puede realizar al aire libre o en el aula de clase



ELEMENTOS INTRUSOS

INTRUSOS

De los 4 personajes hay uno que no debería estar
sentado aquí en la familia el parque.

Descripción: Encontrar el elemento intruso en el menor tiempo posible

Propósito: fortalecer la atención

Materiales: Colores, borrador

Este juego se puede realizar al aire libre o en el aula de clase

Halloween intrusos en el supermercado

Eres capaz de encontrar los siete personajes u objetos de Halloween que se han colado en el zoo



Descripción: Encontrar el elemento intruso en el menor tiempo posible

Propósito: fortalecer la atención

Materiales: Colores, borrador

Este juego se puede realizar al aire libre o en el aula de clase

MODULO DE ACTIVIDADES MOTORAS

En este módulo encontraremos una serie de juegos que demandan más actividad motriz, pero que su objetivo es el de ayudar a la potencialización de la atención, empleando elementos de simulación como por ejemplo, que el niño sirva de espejo a otro realizando cada uno de los gestos que hace el compañero. Lanzamientos a un punto fijo, Juegos de velocidad de reacción

El ambiente recomendado es un espacio al aire libre



EL RELOJ

Objetivo: potencializar la atención

Descripción: Sobre un círculo central se sientan los niños, cada uno representando una hora del reloj. se les indicará una determinada hora, o sea dos números, debiendo intercambiar los puestos los niños implicados.

Variantes: Tras la indicación, los niños implicados solo se pondrán de pie.
Cuando el profesor marque dos números iguales, todos deberán cambiar de posición.
materiales: pito, tiza



El espejo

Objetivo: - Mejorar la atención.

Descripción: Los niños organizados por parejas se distribuyen por el espacio. Uno será el 1 y otro el 2. Se les indicará que tiene que imitar al otro, por lo cual el compañero realizará los mismos gestos.

Variantes: se puede cambiar el imitador y el imitado.

Los niños tendrán pelotas (u otro medio) que podrán lanzar y atrapar.

Materiales: - Silbato, Pelotas (u otros elementos deportivos medio)



LOS CAMBIOS

Objetivos: - potenciar la atención.
Mejorar la memoria

Descripción: Los niños distribuidos por parejas, ubicados uno frente al otro; Uno de ellos se fijará en el compañero, recordando todos sus detalles (vestimenta, accesorios, etc.), el observador se dará la vuelta y el observado realizará un cambio en su aspecto por lo cual el observador tendrá que acertar cuál ha sido ese cambio.

Reducir el tiempo de observación.



EL ACUMULADO
Objetivos: Potencializar la atención.
Fortalecer la memoria

Descripción: Un niño realiza una acción. El siguiente realiza esa misma más una que añade, el siguiente realizará la primera, más la segunda y una tercera que él añadirá; así sucesivamente.

Medio: Silbato.

The poster features a central illustration of Dora the Explorer. To her right, a circular area contains several stick figures in various poses (standing, sitting, running, jumping). The entire page is framed by a decorative border of school supplies including stacks of books, paint palettes, pencils, and ladybugs.

LA ESTATUA

Objetivo: potencializar la atención.

Descripción: Los niños estarán trotando por toda la cancha, pero lo podrán hacer siempre y cuando el profesor no los vea; ya que el estará ubicado de espaldas a los alumnos en un extremo de la cancha. Cuando se vuelva el todos harán la "ESTATUA". El que no conserve la posición saldrá del juego

Este juego se puede realizar en el aula o al aire libre



DERECHA O IZQUIERDA

Objetivo: Potencializar la atención.

Descripción: los niños se acercan al punto de penalti manejando un balón pasando por en medio de los conos que estarán ubicados en zig-zag, cuando finalicen deberán patear el balón con el pie que el docente les indique

Variantes: La indicación será visual o con una señal acústica. Se puede practicar en el área de baloncesto



Este se practica en cancha múltiple o en un potrero.

Materiales: balón de microfútbol o baloncesto, conos, pito

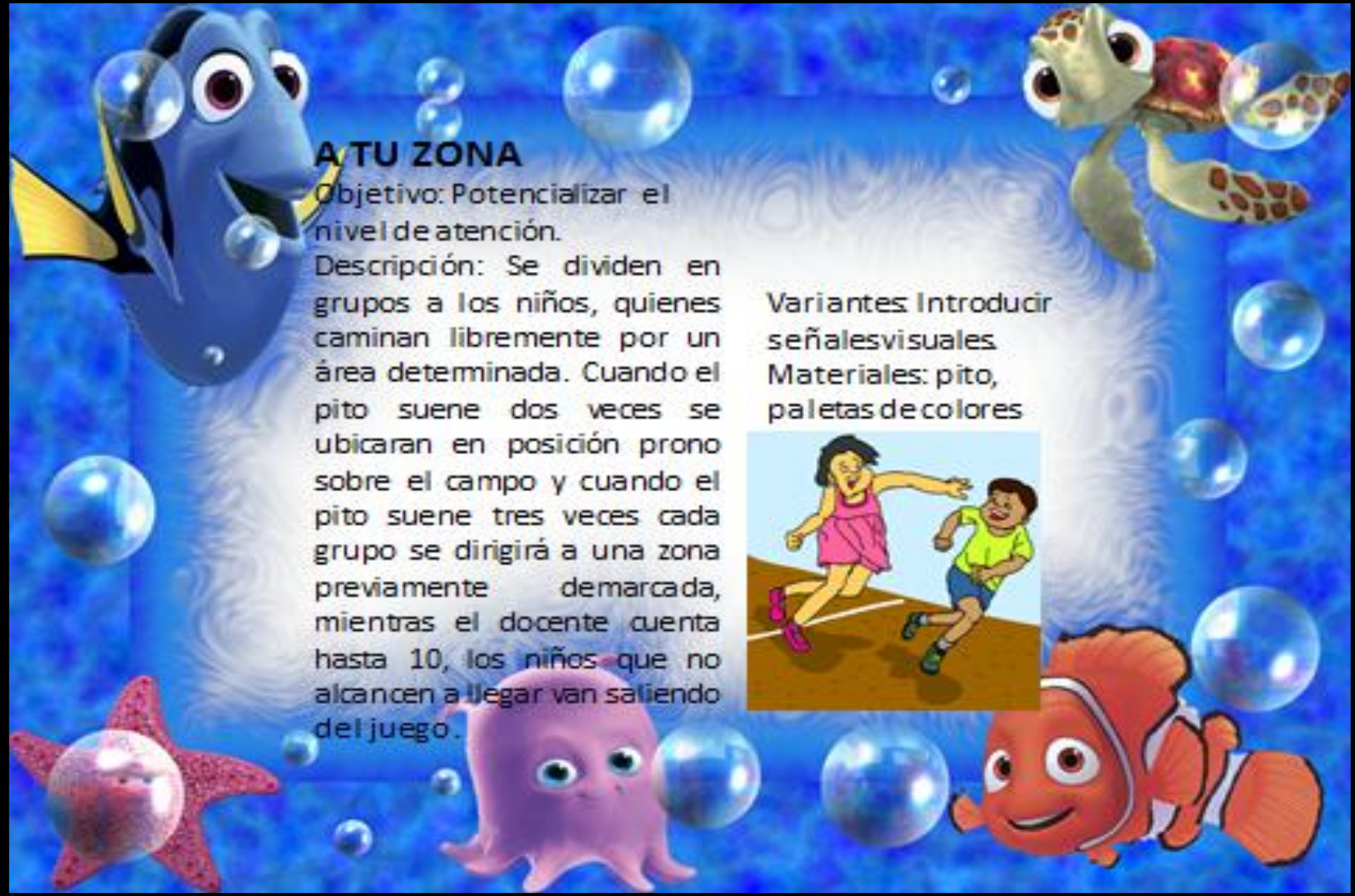




EL PERSEGUIDOR

Objetivo: potencializar el nivel de atención.

Descripción: Mientras un niño realiza diferentes movimientos tales como saltos, giros, aceleraciones, etc., el otro intenta realizar la misma secuencia de forma exacta estando atrás de él, tratando de ubicarse el frente para ser, él el perseguido.



A TU ZONA

Objetivo: Potencializar el nivel de atención.

Descripción: Se dividen en grupos a los niños, quienes caminan libremente por un área determinada. Cuando el pito suene dos veces se ubicaran en posición prono sobre el campo y cuando el pito suene tres veces cada grupo se dirigirá a una zona previamente demarcada, mientras el docente cuenta hasta 10, los niños que no alcancen a llegar van saliendo del juego.

Variantes Introducir señales visuales
Materiales: pito, paletas de colores



ARDILLITAS A SUS CASITAS

Objetivo: Elevar el nivel de atención.
Formamos grupos de tres niños, uno de ellos es la ardillita y los otros dos tomados de las manos son la casita, ubicamos a la ardillita en medio y cuando el docente diga ardillas cambian de casita, solo el niño que está en el centro cambia de lugar. Cuando la orden sea, casitas cambian de ardillas cambian los niños que están cogidos de las manos y las ardillas se quedan quietas hasta que otro grupo de niño llegue a ella.

Variante: cuando se diga terremoto todos cambiamos de posiciones.






TOCA-TOCA

Objetivos: potenciar la atención.

Descripción: Se numerarán a los niños del 1 hasta el número total de estudiantes. Ya con los números asignados todos vamos girando cuando el docente indique un número el niño saldrá del círculo y empezará a correr tocando la espalda de los niños con números superiores al de él.

Variante: Tocar a los niños que posean números inferiores.





MODULO DE ACTIVIDADES AUDITIVAS

Seguimiento de ordenes en una canción o ronda infantil, en donde se focalice la atención y se logre realizar una actividad en el menor tiempo posible.

Inventión de coreografías dramatizadas de una canción, donde el niño exprese o retroalimente la información implícita en lo que escucho.

Rondas en donde se incorporen órdenes para desempeñar diferentes roles durante el juego y además donde existan dos grupos cantando diferente canción que los lleva a focalizar su atención en un solo estímulo o en este caso una sola canción.

EL ARTÍCULO PERIODÍSTICO.

Objetivo

Potencializar la atención

Descripción: El docente ubica a sus niños en parejas y le pide a uno de ellos que sea el participante 1 ya que leerá un artículo sobre un tema de interés en este caso el tema será la reproducción o nacimiento de un animal (el nacimiento de los pollitos)

para luego responder 5 preguntas, después de esto se realizará una comparación en la cual se observe el rendimiento en los dos momentos y hacerle ver al niño en cual le fue mejor.

Su compañero o participante 2 que en un primer momento, debe cumplir con la orden de quedarse sentado en su puesto pero realizando figuras con plastilina, ya en un segundo momento el participante 2 debe cumplir con la orden de sentarse derecho y prestar atención

Materiales: plastilina, un artículo sobre algún tema

Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre

ESCUCHA DICÓTICA.1

Objetivo: potencializar la atención

El docente debe leer un cuento o fábula y dividir el grupo de niños en dos, al primer grupo les pide que cuenten cuantas veces se repite la letra (y) y el segundo debe contar las veces que el docente sonríe pero además deben responder unas preguntas al final de la lectura después de haber anotado la cantidad de veces que se repitió la orden que se les indicó. El docente debe tener cuantificadas cuantas (y) existen en el texto y predeterminar cuantas veces va a sonreír.

Materiales: libro de cuentos

Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre



ESCUCHA DICÓTICA. 2

Objetivo: Mejorar la atención

El siguiente juego consiste en formar dos grupos para hacer dos rondas una dentro de la otra, a la del centro se le pide que gire hacia la derecha y que canten los pollitos y a la ronda externa que gire a la izquierda y que canten arroz con leche, esto varias veces al mismo tiempo hasta que logren realizarlo con facilidad luego se alternan las ordenes.

VARIANTE el grupo que gira a la derecha ahora debe girar hacia la izquierda y los de la izquierda hacia la derecha, luego se le pide que intercambien de canción cada vez aumentando o disminuyendo la velocidad hasta que cada grupo logre cantar y girar sin muchos errores



Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre

CANTA, CANTA

Objetivo: Potencializar la atención

El docente hace que los niños se aprendan una canción infantil fácil, luego de esto los pone a cantarla en grupo pero, adicionalmente deben realizar las ordenes que da el maestro, es decir el docente les da la orden de saltar tres veces y caminar a la derecha a la vez que van cantando, se puede realizar en grupos pequeños para tener mayor control y verificar que todos los alumnos participen de manera parsimoniosa

Variantes Se pueden agregar mas ordenes

Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre



JUEGO DE INTERCAMBIO DE VOCALES

El docente en este juego debe tomar una canción sencilla como (el sapo no se lava el pie) para hacer el intercambio de vocales, primero deben cantar todos la canción como está escrita, luego cambiar todas las vocales y cantar solo con la A, al terminar cantar de nuevo con la E, luego con la I, luego Con la O y finalmente con la U; después aumentar la velocidad hasta que los niños logren desarrollar este juego sin errores y a gran velocidad.

Materiales: grabadora

Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre



LA RED

Para este juego el profesor debe tener un rollo de lana o una fibra que no se rompa y formar con todo el grupo una redonda, el docente inicia la actividad diciendo su nombre y la fruta de su preferencia y lanza la bola de fibra a un alumno, este debe repetir el nombre del docente y su fruta preferida luego decir su nombre y una fruta y lanzarle esta bola a otro que debe repetir los nombres y las frutas anteriores y decir el nombre propio y una fruta esta actividad hasta llegar al último que debe decir el nombre de todos los del grupo y las frutas favoritas en caso de que se presente un error.

se retoma la actividad desde el niño que se equivocó pero con otro objeto es decir ya no una fruta sino un animal. Al final se logrará hacer la forma de una telaraña.

Materiales: rollo de fibra

Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre

Aumentar los niveles de atención

Consiste en utilizar una canción infantil llamada la (batalla del movimiento) o cualquier otra canción que implique seguir órdenes para mover partes del cuerpo,

LA BATALLA DEL MOVIMIENTO

adicionalmente el 1 debe realizar las acciones que se piden sin equivocarse y el 2 realizar otras acciones sin perder el hilo de la canción

Inicialmente se pide a todos que realicen el juego para que se familiaricen, luego por parejas previamente enumerados del 1 y 2 deben pasar al frente y cantar la canción,

Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre

REPETICIÓN DE OBJETOS



El docente debe seleccionar una canción como (la tía Clementina) en donde se repite que una señora compra animales en una tienda



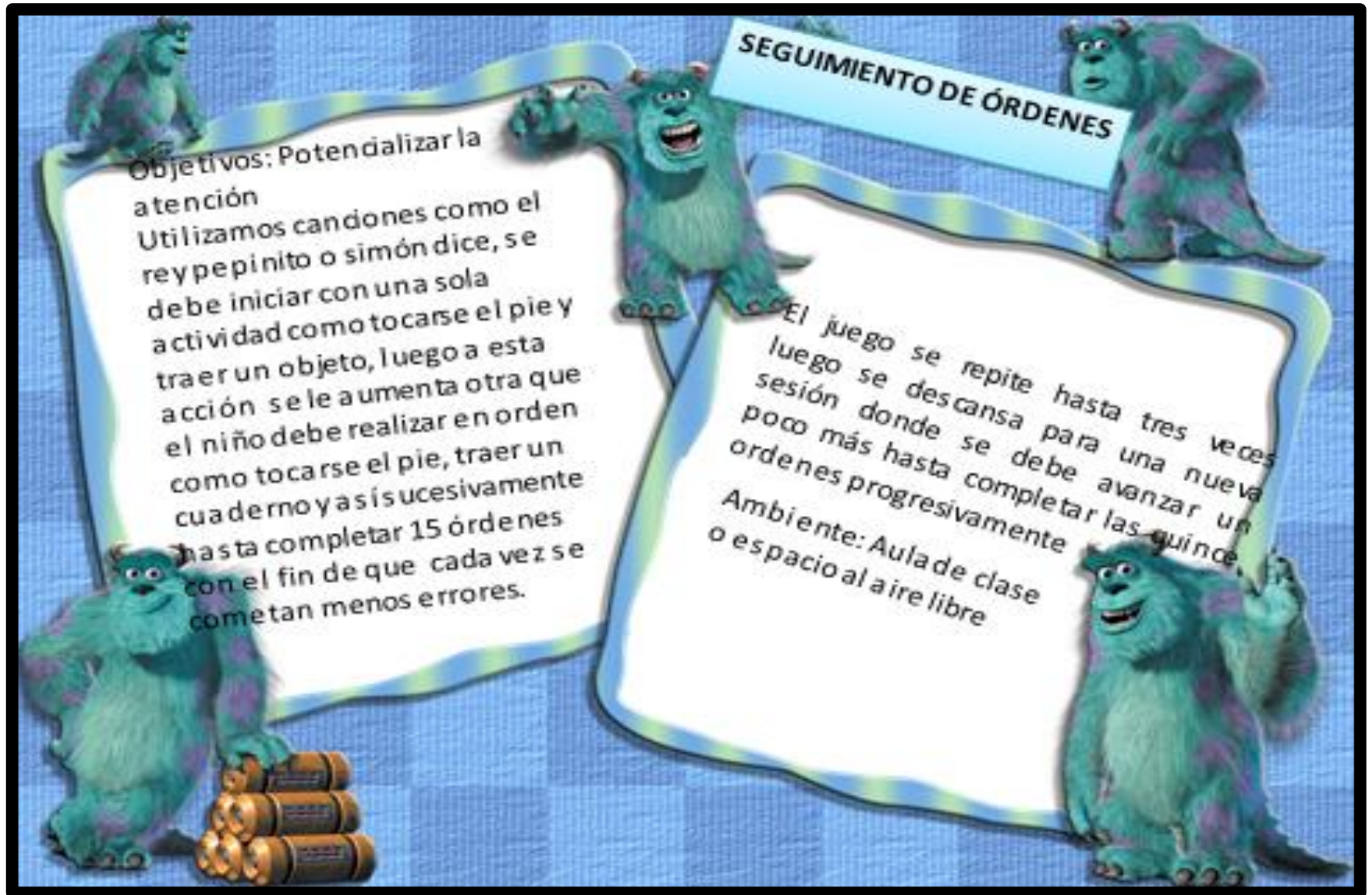
luego de comprar uno nuevo se debe repetir el nombre del animal y el sonido característico de este es decir compra un gato miau y luego compra un perro entonces sería compra un gato miau y el perro guau, esta actividad cada vez deberá aumentar la velocidad hasta que esto parezca un trabalenguas



Objetivos: Potencializar la atención

Materiales: grabadora

Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre



SEGUIMIENTO DE ÓRDENES

Objetivos: Potencializar la atención
Utilizamos candones como el rey pepinito o simón dice, se debe iniciar con una sola actividad como tocarse el pie y traer un objeto, luego a esta acción se le aumenta otra que el niño debe realizar en orden como tocarse el pie, traer un cuaderno y así sucesivamente hasta completar 15 órdenes con el fin de que cada vez se cometan menos errores.

El juego se repite hasta tres veces luego se descansa para una nueva sesión donde se debe avanzar un poco más hasta completar las quince órdenes progresivamente
Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre



COMPLETAR EL CUENTO.

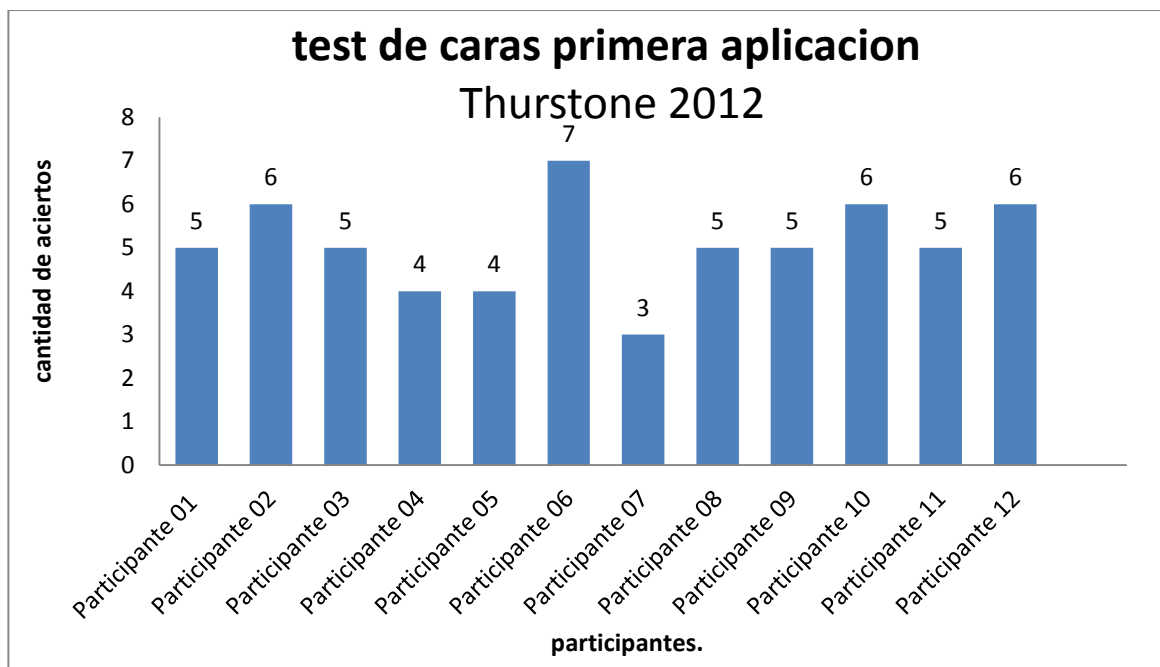
El docente debe elegir o crear un cuento con ayuda de los niños por lo que se debe prestar completa atención, ya que en algún momento se utilizará un conector como (entonces), para que unos de sus alumnos siga contando o inventando el cuento en un instante determinado este pasa la palabra a otro participante hasta que todos los alumnos participen y el docente haga el cierre de la actividad finalizando el cuento, este debe ser grabado y luego transcrito para así ser leído a sus alumnos y ellos se den cuenta del grado de coherencia que tiene la historia.

Materiales: libro de cuentos

Ambiente: Aula de clase o espacio al aire libre

11. RESULTADOS

Debido a la observación en cuanto al comportamiento de los estudiantes en las actividades escolares cotidianas, se hizo evidente los bajos niveles atencionales lo cual dificulta su proceso académico ya que existen agentes distractores en el entorno que son determinantes para alterar esta función mental por lo cual se hizo necesario la aplicación del test de caras para poder analizar de una manera tangible la necesidad de potencializar la atención en esta población específicamente y cuenta de esto lo podemos evidenciar en la siguiente gráfica.



Grafica .1 Test de caras inicial

En cuanto al análisis del primer test de caras aplicado a los niños cuando empezamos el proceso podemos decir que: el valor total de prueba es lograr el 10 encontrar caras tristes dentro de las que están alegres en 60 segundos. En este sentido los niños muestran un bajo nivel atencional da hay que pensé en ayudarles a potencializar la atención

La aplicación de los juegos de la cartilla es realizada en dos espacios: como lo planteamos en uno de los objetivos, por ejemplo se generó un espacio en donde podíamos empezar nuestro proceso sin tantos distractores externos como lo es un salón de clase que se acondicionó para



Foto 1. Jornada de adecuación de espacio

lograr la adaptación de los niños a los ejercicios, en los cuales tienen que cerrar sus focos atencionales para realizar las actividades propuestas.



Foto 2. Trabajo al en entorno natural

Un segundo espacio en el que estuvimos fue el entorno natural, al que solo salían en las horas de descanso o a la clase de educación física de la cual se tenía la percepción de jugar sin un orden, pero al realizar actividades que ameritaran toda su concentración se no lo hacían, ya que por la cantidad de distractores no se lograba el objetivo de las tarea propuesta.

Como estrategia pedagógica, a medida que las actividades avanzaban los estudiantes participan con más entusiasmo, en las primeras dos sesiones se necesita de más de una explicación y un poco de mano dura para hacer entender la dinámica de un juego debido a su falta de concentración y durante la práctica de las actividades los participantes se

confundían repetidas veces, cometían errores y no completaban las actividades de manera adecuada, pero a medida que el juego avanza logran focalizar su atención y enfocar sus esfuerzos hacia un objetivo específico, lo cual se evidencia a través del diligenciamiento de rejillas de observación.

En siguientes sesiones las indicaciones eran asimiladas por los participantes de manera más precisa, el número de repeticiones fue menor lo que quiere decir que a medida que se realizaban los juegos los estudiantes tenían más control de su atención, es decir podían focalizar con mayor facilidad la meta propuesta en el juego y no encontraban muchos distractores externos. Cabe resaltar que algunos estudiantes presentaban un mejor desempeño que otros pero en general todo el grupo mostraba progreso tras la realización progresiva de cada actividad; además no se presentan diferencias por género a la hora de ejecutar cada juego, es decir el rendimiento de niñas y niños fue similar en cada actividad.

En las dos últimas sesiones el rendimiento de los niños y niñas fue óptimo y mejor que en las primeras sesiones presentaron una escucha más activa a las didácticas en las indicaciones, además la colaboración entre ellos fue muy buena, lo que quiere decir que existía retroalimentación de la información entre ellos mismos, por ende se puede afirmar que los niveles de atención en una tarea en específica mejoró notablemente. Para evidenciar este proceso se aplicó un test de caras final el cual dio los siguientes resultados:

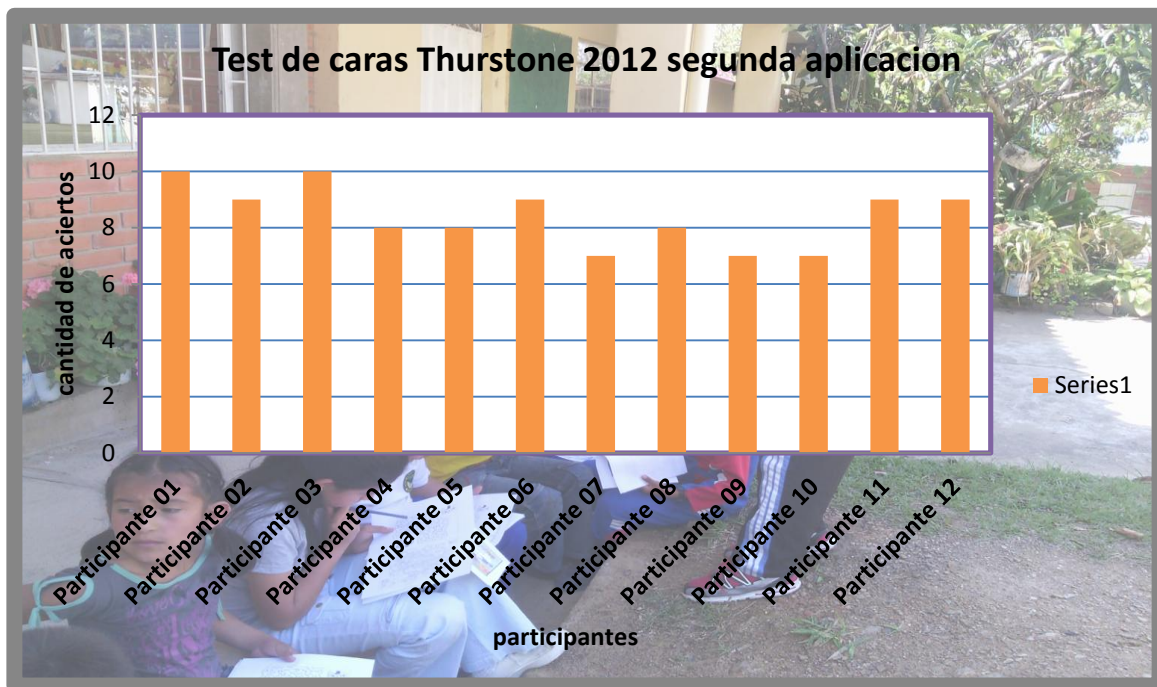


Tabla 2 test de caras segunda aplicación

Con gran satisfacción puedo decir que la participante con los niveles más bajos, logro potencializar su atención y en general se evidencia que los niños subieron sus niveles atencionales y lograron cerrar sus focos atencionales.

Entonces se puede afirmar que el uso de la cartilla cumple con su objetivo de potencializar la atención a medida que el tiempo transcurre y más juegos se van realizando, también es útil además como estrategia pedagógica para el aprendizaje y la enseñanza dentro y fuera del aula de clase.



Foto 3. Niños escuchando explicación de un juego

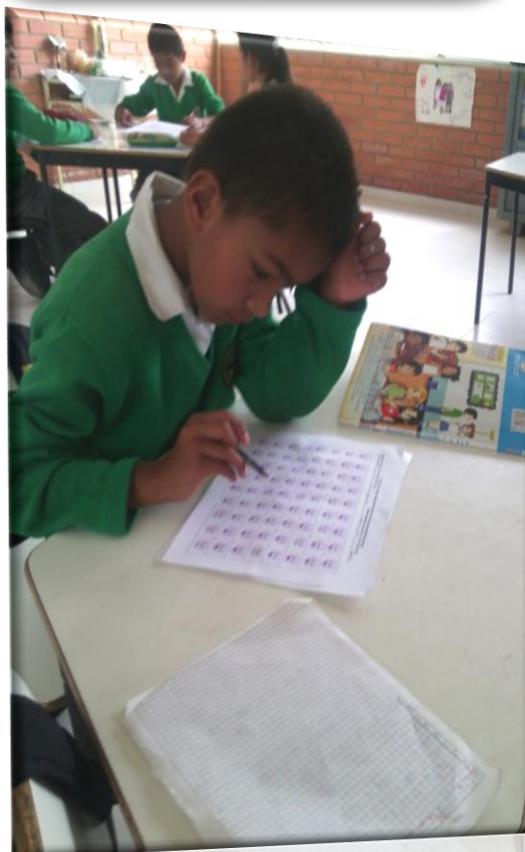
12. CONCLUSIONES

- ❖ En el proceso de aplicación de la propuesta se observó que a medida que se realizaban más juegos, los estudiantes focalizaban su atención gradualmente
- ❖ Al realizar las actividades en los dos ambientes propuestos, de una u otra forma se entrena al estudiante para desempeñarse en cualquier situación académica, evadiendo los agentes distractores a la hora de la ejecución de la actividad.
- ❖ En las actividades cooperativas de la aplicación de la cartilla con el paso del tiempo, los lazos de amistad y comprensión se hicieron más notables, lo cual permite un desarrollo óptimo de las clases
- ❖ En todas las sesiones los niños mostraron bastante apertura y poca timidez ya que los juegos son muy llamativos y además no son algo habitual
- ❖ Personalmente considero que desde el área de educación física, se deberían generar más espacios o propuestas las cuales no se encaminen solamente a la potencialización del aspecto motor, ya que se pueden trabajar en distintos ámbitos del ser humano

ANEXOS I

Fotos tomadas de los niños de la Institución Educativa San Bartolome Sede Piedra larga







Anexo 2

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO 1 Y 2

Nombre participantes sede piedra larga

Género: (M) Masculino (F) Femenino

Grado. Transición a 5

Modalidad del juego: visual

Tiempo del juego: 1 a 3 minutos

Numero de aciertos posibles: 9

Observaciones: En este juego a los niños de transición en específico se les dificultó por que se baban cuenta que los compañeros de los grados superiores relacionaban objetos más rápido que ellos, en general los niños no entendieron las instrucciones proporcionadas por el practicante tan rápido ya que se necesitó mas de tres explicaciones para que empezaran a buscar luego se terminó el tiempo no alcanzaron a completar la actividad y ningún niño logro la puntuación máxima que es 9, estuvieron muy por debajo de lo esperado

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO 3 y 4

Nombre participantes sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a 5

Modalidad del juego: visual

Tiempo del juego: de 1 a 3

Numero de aciertos posibles: 4

Numero de aciertos obtenidos: 3

Observaciones:

Cuando empezaron la actividad toco volver a explicar varias veces la actividad, y tardaron más de 20 segundo sin encontrar la primer diferencia debido a que los distraía todo lo que estaba a su alrededor ya sean los compañero, un ave o simplemente un sonido esto es una muestra evidente de que no están focalizando su atención a una tarea específica durante un tiempo, en especial un participante el cual no logra quedarse en un sito poniendo atención con ella el trabajo es más dispendioso por ser tan dispersa, y en dialogo con la profesora el rendimiento académico es muy bajo. El resultado no fue el esperado solo encontraron 3 y ella que no encontró ninguna.

REJILLA DE OSERVACION JUEGO 5 y 6

Nombre participantes: sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a 5 Modalidad del juego: visual

Tiempo del juego: 1 a 3

Numero de aciertos posibles: 16

Numero de aciertos obtenidos: 10

Observaciones: Cuando se inició la descripción de la actividad encontré que solo 7 niños me pidieron una segunda explicación y los demás en sus lugares esperando a que diera la orden de empezar teniendo en cuenta que esta ya la realizamos en un espacio abierto, pero pues ya cuando estamos en el desarrollo los niño de transición y primero tenían dificultades a partir de la tercera línea del primer juego ya que decían que todos eran iguales y no lograban identificar pero es de abonar que hicieron su mejor esfuerzo por ende solo encontraron 6 de elemento de 16 posibles

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO 7 Y 8

Nombre participantes: sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a quinto Modalidad del juego: visual

Numero de aciertos posibles: 6

Numero de aciertos obtenidos

Observaciones:

Al realizar la explicación de la actividad la mayoría los niños se sentían ansiosos por empezar a desarrollar el juego, pero algunos se sentían confundidos debido que eran muchos los caminos por escoger. Se pedía como primera medida que analizaran las soluciones posibles y fueran siguiendo la correcta con la mirada, para después trazarla con el lápiz

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO 9 Y 10

Nombre participante. sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a quinto

Modalidad del juego: visual

Numero de aciertos obtenidos:

Observaciones:

En esta actividad basto más de dos explicaciones para todo el grupo, debido a que entendían lo que se requería hacer pero se confundían por que no conocían algunos dibujos por ejemplo en el juego 7 los pines de bolos, o en donde estaban los libros y el elemento intruso era una libreta de apuntes fue la dificultad de la mayoría debido a que era parecido a los libros. Por otro lado en el juego 8 los elementos intrusos en el supermercado estaban muy bien camuflados, causando en ocasiones desesperación por encontrarlos rápido, por lo cual observo que los niños tenían una mayor atención

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO 11

Nombre participante. sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a quinto

Modalidad del juego: motor

Puntuación máxima: 10

Puntuación obtenida 6

Observaciones:

Al momento de la explicación del juego los estudiantes se encuentran en un círculo y posteriormente empiezan a hablar, botarse elementos como hojas de árboles piedras etc, diciendo entender la finalidad de la actividad, pero al momento de realizarla existen muchas inquietudes por lo cual es necesario más de tres explicaciones y hacer un ensayo con el juego para después realizarlo de manera competitiva

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO

Nombre participante. sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado: De transición a quinto

Modalidad del juego: Motor

Puntuación máxima: 10

Observaciones:

Se hace necesario ser un poco más conductista a lo que los estudiantes reaccionan de forma casi instantánea entendiendo la actividad, al principio resulta fácil identificar los cambios que ha tenido el compañero, pero gradualmente se va aumentando la dificultad por lo cual les genera incomodidad y pasados aproximadamente 3 minutos se empiezan a distraer, recurriendo al juego entre ellos y molestando a los demás compañeros, por lo que se recurre hacer la actividad más competitiva y teniendo un premio, debido a esto vuelven a focalizar su atención exigiendo su memoria mucho mas

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO

Nombre participante.

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a quinto

Modalidad del juego: Motor

Numero de aciertos posibles: 6

Observaciones: En este juego el objetivo además de potencializar la atención, se pretendía analizar la ubicación de los niños en el espacio. Por otro lado el manejo de un balón y por consiguiente el paso de obstáculos exigen mayor concentración, por lo cual a la mayoría de los niños se les dificulto realizar la actividad con el miembro que no dominaban, pro en general la reacción fue buena

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO 9

Nombre participante. sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a quinto

Modalidad del juego: motor

Numero de aciertos posibles: sin especificar

Observaciones:

En esta actividad fue necesario repetir la explicación solo a 4 niños, debido a que los demás ya conocían el juego por lo cual se observó trabajo en equipo y cooperación con los que no entendían la actividad, por lo cual se puede analizar que además de fortalecer el proceso atencional se establecen lasos de amistad que antes no existían o eran muy inestables, lo que hace que las actividades fluyan con normalidad y se logre el objetivo de la misma

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO 10

Nombre participante. sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a quinto Modalidad del juego: Motora

Puntuación máxima: 3

Observaciones:

En esta actividad se presentan dificultades al momento que el docente da las indicaciones a varios niños para que tocan la espalda de los números superiores era evidente la falta de atención, debido a que como el circulo tenía que ir girando ellos se ponían a jugar y empujarse en ocasiones

REJILLA DE OBSERVACION JUEGO

Nombre participante. sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a quinto

Modalidad del juego: Auditivas

Puntuación máxima: 10

Observaciones: como es de los primeros juegos los niños reaccionaron bien cuando empezó la explicación los primeros minutos pusieron atención pero luego se dispersaron ocasionando que los niños que si estaban atentos se fueran a jugar. Pues el juego no les gustó mucho al comienzo ya que pintaba aburrido pero después ya mejoro un poco. A los niños cuando les toca leer les aburre pero al final lo realizaron

REJILLA DE PUNTUACIÓN JUEGO 13.

Nombre participante. sede piedra larga

Género: (F) Femenino (M) Masculino

Grado. De transición a quinto

Modalidad del juego: Auditivo

Tiempo del juego: _____

Puntuación máxima: 3

Observaciones:

Escogimos la fábula “la pobre viejecita” para que todos concentren su atención, se hizo necesario repetir el juego, ya que les resulta un poco dispendioso poner cuidado al cuento y a su vez estar pendientes de cuantas veces sonaba la letra “y” y además de cuando sonreía el docente. Cuando se le pregunto a cada niño cuantas veces sonrió el profesor la mayoría dijeron resultados diferentes.

Se volvió a realizar el mismo ejercicio con otro cuento y de tal manera que se esperaba que los resultados fueran similares debido a que ya se había realizado el ensayo de la actividad

Anexo III

Aplicación test de caras en la institución educativa san Bartolome sede Piedra larga del municipio de Sutatenza









BIBLIOGRAFIA

- Arlene, E. (1995). *El primer año del bebé*. Norma.
- Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid: Panamericana.
- Bustamante, M. (1978). El desarrollo psicológico del niño según la psicología soviética. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 441-442.
- cruz, J. s., & tomasini, G. A. (2005). Uso de estrategias de autorregulación en la comprensión de textos en niños Otomíes de quinto grado. *Mexicana de investigación educativa*, 19.
- Dominguez, E. (2010). Las inferencias en la comprensión lectora: Una ventana hacia los procesos cognitivos en segundas. *Nebrija de lingüística aplicada*.
- Eduard, M., & Javier, O. (s.f.). *LAS TEORIAS DEL APRENDIZAJE ESCOLAR*. cataluña: UOC.
- Fernández, E., Martín, M., & Domínguez, J. (2001). *Procesos Básicos*. Madrid: Ediciones Primade (Grupo anaya S.A).
- Hernández, G. A. (2012). *Procesos Psicológicos Básicos*. México: Red Tercer Milenio.
- Herranz, P., & Sierra, P. (s.f.). *Psicología Evolutiva I, Volumen II Desarrollo Social*. Madrid: universidad nacional de educación a distancia.
- Irrazabal, N., & Saux, G. (2005). Educación lenguaje y sociedad. *universidad de Buenos Aires*, 33-35.
- Irrazabal, N., Debora, B., & Gaston, S. (2012). conocimiento previo y memoria de trabajo en la comprensión de textos expositivos . *ciencias del comportamiento* , 16.
- Medina, I. N. (1995). Enseñanza del deporte y educación Física. *perfiles educativos*, 68
- Miras, M., & Ounrubia, J. (s.f.). *Factores Psicológicos Implicados en el aprendizaje escolar: las características individuales*. OUC.
- NACIONAL, M. D. (2012). Estrategias y metodologías pedagógicas. *min cultura*.

- Real, G., & Martínez, M. (s.f.). *Pautas y actividades para trabajar la atención*. Madrid: Colegio San Gabriel.
- Recagno, I. (2005). El juego : construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 87.
- Reyes, A. (2001). Enseñanza-aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un método nuevo? *Revista de Psicodidáctica*.
- Rodriguez, M., Palomero, J., & Palomero, P. (2006). Presentación. Interculturalismo, ciudadanía cosmopolita y educación intercultural. *Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17-37.
- Rosemberg, C., & Amado, B. (2007). Aprender haciendo con otros. un estudio del aprendizaje infantil en el marco e los sistemas de actividad de comunidades rurales. *Revista de psicología de la Universidad de San Marcos.*, 9-27.
- Rosemberg, C., Borzone, A., & Diuk, B. (2003). Lectura de textos expositivos: estrategias de interaccion para acercar los textos a los niños. *centro interamericano de investigaciones*, 21.
- StefaniI, G., Andres, L, & Oanes, E. (2014). TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. *Interdisciplinaria*, 40-41.
- Torres, C. (2002). El juego, una estrategia importante. Editorial *educere*, 289-296.
- Villalobos, M. E. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas. Perspectivas en psicología*, 272.