

**La Lúdica Como Estrategia para Fortalecer el Proceso de Atención en Niños Con Déficit
Cognitivo Leve**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Astrid Elena Cadavid & Inés Zuluaga

Octubre 2016.

Copyright © 2016 por Astrid Elena Cadavid & Inés Zuluaga. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Al todo Poderoso, por la vida, la salud y la fortaleza

que nos dio para culminar este reto.

A nuestras familias por la paciencia a

tantos momentos que se sintieron solos.

Resumen

El presente trabajo hace referencia a la lúdica como estrategia de fortalecimiento en los procesos de aprendizaje (Atención) de los estudiantes con Déficit Cognitivo Leve del ciclo de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla, del municipio de Santo Domingo (Antioquia); los cuales vienen experimentando algunas dificultades en la adquisición de los conocimientos, específicamente en las áreas de matemática y lenguaje, evidenciadas en la desmotivación, apatía, bajo interés por realizar las actividades en la escuela y que por ende conllevan a obtener un bajo desempeño académico, mostrando con ello la necesidad que tienen los maestros y padres de familia de innovar en las prácticas de aula y en el apoyo que deben realizar los padres de familia con estos niños.

Desde esta perspectiva, se considera que el aula es un escenario de encuentro en el que convergen diversas formas de ser, de pensar, de actuar y de aprender, este espacio brinda la oportunidad de reafirmar o modificar las practicas pedagógicas que puedan posibilitar el acceso al conocimiento mediante estrategias lúdicas y recreativas, que puedan permitir mientras juegan y comparten el mejoramiento de los procesos de aprendizaje. Por esta razón, se plantea una ruta lúdica donde el juego, la dinámica reflexiva y la recreación son estrategias que pueden favorecer el aumento de los niveles del rendimiento académico de los estudiantes con Déficit Cognitivo Leve, y logran que éstos se motiven por la adquisición de aprendizaje y muestren un mayor interés y gusto por las diversas áreas del saber. Así mismo, tienen la oportunidad de practicar y vivenciar valores como el respeto, la amistad, la tolerancia, el trabajo en equipo, y la solidaridad entre otros.

Palabras Claves: estrategias lúdicas, procesos de aprendizaje, Déficit cognitivo, atención

Abstract

The present study refers to the use of ludic as a strengthening strategy in the learning processes of elementary (attention) students with mild cognitive deficit in the “Institución Educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla” in Santo Domingo (Antioquia); These students have been experiencing several difficulties in the knowledge acquisition in specific areas such as math and language. This situation has been shown through demotivation, apathy, low interest level, low academic performance, which ask for a huge need of innovation for the classroom practices.

The classroom is a meeting place, where can converge the several ways of being, thinking, acting and learning. The classroom gives us the chance to reaffirm or modify the pedagogical practices that can make easy the access to the knowledge through play-like strategies, which let to be playing while the leaning processes are being improved.

Playing, reflective practicing and recreation are strategies that promote an increase in the academic performance levels in students with mild cognitive deficit, besides, these strategies make possible that students get motivated for learning and show a high interest level for the several knowledge areas. In the same way, they have the opportunity of practicing and experiencing values, like respect, friendship, tolerance, collaborative work, solidarity and others.

KEY WORDS: play-like strategies, learning processes, cognitive deficit, attention.

Tabla de contenido

Capítulo1 Ambiente Educativo, Social y Diversidad.....	8
Capítulo 2 El docente y la práctica pedagógica.....	13
Capítulo 3 Competencia investigativa como generadora de conocimiento en el aula de clase....	36
Capítulo 4 Los juegos lúdicos activan procesos de aprendizaje.....	41
Capítulo 5 Conclusiones y Recomendaciones.....	69
Lista de Referencias.....	74
Anexos.....	76

Lista de tablas

Tabla 1. Criterios de clasificación de la atención. (García 2007).....	32
Tabla 2. Formato de evaluación a talleres.....	56

Lista de figuras

Figura 1. Esquema proyecto de intervención	42
Figura 2. Cuadro estadísticos docentes.....	43
Figura 3. Cuadro estadístico padres.....	45
Figura 4. Cuadro estadístico estudiantes	48
Figura 5. Esquema de talleres.....	51

Capítulo 1

Ambiente Educativo, Social y Diversidad

Los escenarios de educación, en la actualidad, constituyen fuertes espacios para la generación de acciones incluyentes que vinculen a toda la población estudiantil sin excepción alguna. Desde esta perspectiva los ambientes diversos de aprendizaje deben ser diseñados e implementados para garantizar que la población estudiantil no solo alcance los objetivos de aprendizaje sino que se propicie el desarrollo de habilidades sociales y la interacción con el otro. Sin embargo para el contexto colombiano, se sigue manteniendo una barrera que no permite el avance hacia la habilitación de aulas escolares inclusivas, pues aunque exista una política educativa en esta línea, los recursos, la falta de capacitación y sensibilización frente a este tema sigue siendo muy deficiente.

Teniendo en cuenta este contexto, al interior de las aulas de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomas Carrasquilla, del municipio de Santo Domingo Antioquia, se observan situaciones donde los estudiantes con déficit cognitivo leve; pocas veces participan activamente de las actividades académicas programadas para el grupo donde están incluidos, ya que la mayoría de las veces, el docente prepara las clases sin tener en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes y utiliza estrategias poco lúdicas y recreativas, y con material poco acorde a las necesidades de los estudiantes, aumentando de alguna manera las barreras para el acceso al aprendizaje de esta población vulnerable.

Para obtener una mayor precisión frente a este problema, se realizó una observación directa del fenómeno en las aulas de clase, de la Sede donde funciona la básica Primaria de la Institución Educativa mencionada, y se pudo evidenciar las dificultades que presentan los

estudiantes con deficiencia cognitiva leve para adquirir los aprendizajes básicos de las diferentes áreas del conocimiento, y obtener las competencias para el grado escolar donde están matriculados; ya que las vías de acceso al currículo y a los mismos contenidos, resultan en la mayoría de las veces inaccesibles para este segmento de la población, por falta de adaptación a la metodología y a las estrategias didácticas.

Mediante esta observación, se pudo deducir claramente que el problema de los procesos atencionales de la población con déficit cognitivo leve, afecta los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la medida en que los estudiantes no tienen un avance notorio en los procesos de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento estipuladas en el P. E. I., acreditando la situación a través de la apatía, el desinterés, la desmotivación, la baja autoestima, el poco entusiasmo, la indisciplina en las diferentes actividades programadas y en los espacios donde se encuentre.

Ahora bien, las clases impartidas por los docentes del ciclo de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla, del municipio de Santo Domingo Antioquia, se caracterizan por una enseñanza en ocasiones rígida y muy homogénea, por la poca programación y preparación de material educativo alternativo, y pocas actividades complementarias y medidas pedagógicas especiales por parte de los docentes a la hora de desarrollar las clases; teniendo en cuenta las necesidades individuales propias y específicas de la población con capacidades diferentes.

Esto evidencia la falta de conocimientos por parte de los docentes, frente a las dificultades de aprendizaje de los estudiantes, aunque la actitud que muestran éstos frente al caso de la inclusión educativa es favorable, no cuentan con el tiempo suficiente, para realizar un estudio serio y confiable, que les permita detectar, en qué consiste el problema de las dificultades de aprendizaje que tienen los estudiantes; precisamente porque en el aula tienen muchos estudiantes que no les permite atender a cada uno de ellos, también puede deberse, a que los niños y niñas requieren de mayor tiempo, exigencia y los horarios de clase no generan esos espacios.

Teniendo en cuenta lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo contribuyen las estrategias lúdicas en los procesos de aprendizaje (atención) de la población con Déficit Cognitivo Leve, de la institución educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla del municipio de Santo Domingo Antioquia?**

Para brindar respuesta a esta inquietud, se diseñaron los siguientes objetivos. El Objetivo general se centra en: Diseñar estrategias lúdicas que favorezcan el proceso atencional de estudiantes con déficit cognitivo leve de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla del municipio de Santo Domingo. Y los objetivos Específicos se orientan a: Diseñar estrategias pedagógicas y lúdicas que permita el avance en los procesos educativos de la población con Déficit Cognitivo Leve, permitiendo la participación activa del equipo directivo, profesores y padres y madres- Generar espacios de sensibilización institucional frente a la población objeto, a través de herramientas como volantes, afiches, tarjetas, carruseles, y programas radiales - Promover la inclusión educativa para la población con déficit de atención, fomentando prácticas

pedagógicas dinámicas que permitan al estudiante mediante este proceso mejorar su proceso de formación.

A la vez se puede considerar que este estudio es viable, porque a través de él, se están dando pautas que propicien de alguna manera, los espacios para mejorar los procesos pedagógicos de los estudiantes de la básica primaria, que presentan déficit cognitivo leve. Aspecto que se puede alcanzar con el acompañamiento y compromiso de docentes, padres de familia, estudiantes, docente de apoyo pedagógico y comunidad educativa en general.

Sumado a lo anterior, se considera que el proyecto tiene una relevancia, no solo educativa y pedagógica, sino social; porque en este último espacio, se puede ver que los estudiantes comparten con sus pares experiencias de trabajo cooperativo, juegos lúdicos y recreativos entre otros. En el campo educativo y pedagógico, se pueden ver reflejados sus avances en los informes académicos, en la participación del estudiante dentro del aula, en el mejoramiento de la autoestima y en lo emocional; esto debido al cambio de actitud y disponibilidad por parte de los docentes a la hora de planear, planificar y ejecutar las actividades escolares y con el acompañamiento de los padres de familia o tutores de los estudiantes.

Con la aplicación y desarrollo de esta propuesta, permitirá aportar estrategias lúdicas que favorezcan las prácticas de aula, las cuales van a beneficiar a estudiantes, padres de familia, educadores y comunidad en general, eliminando barreras y prejuicios sociales con respecto a la población con deficiencia cognitiva leve, que existen al interior de las aulas de clase, teniendo en cuenta que son seres reales que sienten y piensan como cualquier otro.

En definitiva el estudio es importante, por que como profesionales de la educación, a partir de él, se ayuda a mejorar las necesidades individuales de los estudiantes, tanto académicas como personales, de autoestima y relaciones sociales, a la vez que proporciona estrategias lúdicas y didácticas a los docentes, las cuales le van a permitir ejecutar las clases de manera dinámica, participativa y motivadora. Finalmente, con el desarrollo de este proyecto se mejoraran las prácticas de aula, encontrando razones válidas que lleven a los docentes a transformar los imaginarios que como docentes se manejan, frente a la población con capacidades diferentes.

Capítulo 2

El Docente y La Práctica Pedagógica

El aprendizaje y la Educación tradicional: El aprendizaje es una actividad inherente al ser humano, pero que en tiempos atrás, éste estaba ligado a la capacidad de memorizar contenidos, a la disciplina, al rigor y a la estricta jerarquización en la relación maestro- alumno; el maestro poseía la conciencia y el alumno era una persona sin luz, por ello la labor del maestro era transmitirle esa luz que a él le faltaba, esto lo hacía por medio de la memorización y la oralidad. La principal estrategia de aprendizaje que se empleaba durante la educación tradicional era: la escucha, la copia, y la memorización de datos entre otros aspectos. Al maestro tradicional se le olvidaba que el niño aprendía de forma diferente al adulto, el niño era considerado una tabula rasa que había que llenar, sin importar si lo que se le estaba enseñando le servía de algo. Ahora bien, en la educación tradicional lo único que importaba era formar un educando pasivo, un niño o niña que no podía hacer parte de su conocimiento, porque el docente era el eje principal en el proceso enseñanza-aprendizaje, era quién decidía qué aprender, cuándo aprender, y cómo aprender.

La pedagogía Contemporánea: Luego viene otra época, y entra en juego la pedagogía contemporánea, que, lo que busca es que los estudiantes alcancen aprendizajes significativos, donde sean capaces de establecer relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos, siendo esta pedagogía una de las que permite que los aprendizajes partan de los propios intereses de los estudiantes, teniendo presente el papel que juega la motivación y donde se diseñen situaciones de conocimiento que permitan la interacción, la cooperación y la organización, admitiendo que éstos hagan parte de su propio saber. Y que, a través del aprendizaje significativo se logra un aprendizaje

gratificante, no arbitrario, y éste, por lo tanto, ayuda a pensar, mantiene las conexiones entre los conceptos y estructuras; las interrelaciones en diferentes campos del conocimiento; por ello es pertinente precisar que el aprendizaje significativo, es un aprendizaje real y a largo plazo. Ahora bien, se plantea a la vez que para que, haya un aprendizaje significativo se debe tener en cuenta la motivación, ya que ésta impulsa y ayuda a mantener el interés y la participación del estudiante, en cada una de las actividades académicas. También es importante trabajar basados en la creatividad, ya que ésta ayuda desarrollar la imaginación, y la iniciativa, por ello es importante resaltar que la creatividad encierra muchas cualidades, que a veces como docentes desconocemos como son: el desarrollo de la inteligencia, de la ensoñación, de lo insólito, el despertar la curiosidad, lo nuevo, lo diferente, desarrollar la fluidez, e inventar o innovar. Cabe anotar que si en las aulas de clase, se trabajan todas estas cualidades, se pueden formar individuos con una eficiente competencia de comunicación.

Además de lo anterior, es importante reconocer que las bases fundamentales para llegar a desarrollar aprendizajes significativos son: la memoria, la motivación, la comunicación, la percepción y la atención; siendo esta última, un concepto complejo y difícil de abordar ya que en las aulas de clase generalmente, se puede observar cómo, ciertos estudiantes, entre ellos la población con déficit cognitivo leve, no mantienen una atención mínima, sino que paralelamente actúan de forma disruptiva durante el desarrollo de las actividades académicas, cuando estas no son llamativas o motivantes para él.

La atención: es la primera condición básica que ha de darse en el acto del conocimiento y actúa como un dispositivo básico para el aprendizaje, pero en una población de estudiantes; no es la única capacidad que entra en juego para poder obtener el éxito académico. Sin embargo, es

cierto que una deficiente capacidad de atención, puede inferir en su aprendizaje, e incluso, en el rendimiento académico, el cual se va a deteriorar mucho más.

Se debe entender la atención, como la función que hace, que, la mente se dirija hacia un objeto determinado para conocerlo, estudiarlo, analizarlo y entenderlo, pero a la vez entran en juego en este proceso, la concentración y localización de la conciencia, con el fin de percibir un objeto más nítido y preciso. La atención es la capacidad del ser humano para recibir los estímulos externos. Se clasifica en involuntaria y voluntaria. Involuntaria: la tiene todo ser humano por los estímulos exteriores y la voluntaria, es el esfuerzo que hace la persona para mantener la atención centrada en aquello que le gusta o cause placer.

Las contribuciones y prácticas de diferentes autores, permiten evidenciar las diversas maneras y estrategias innovadoras que existen actualmente para dar respuesta a las posibles soluciones de las problemáticas que enfrentan las instituciones educativas con respecto a la atención de la población con déficit cognitivo leve.

A través de las diferentes investigaciones, ensayos, lecturas, y proyectos entre otros, se pretende aportar a las posibles soluciones del quehacer pedagógico para lo cual se citan algunos autores relacionados que enfatizan sobre los beneficios de la lúdica en los procesos de aprendizaje.

Veamos:

A nivel internacional, se referencian las siguientes tesis y trabajos de grado: Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula. Cuya autora Freire, Basurto Natalia Elizabeth (2008), de la universidad tecnológica equinoccial de Quito, Ecuador. En su investigación pretendió identificar las pautas que se deben tener en cuenta para evitar el problema de la falta de atención de los alumnos y

analizar las causas más comunes que fortalecen el problema de la falta de atención y concentración de los estudiantes en el aula de clase.

A nivel nacional, se encuentran algunos trabajos y proyectos como:

Referente Uno; reposa en la universidad del Tolima, titulado “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga”, por Gómez Rodríguez et al. (2015), el cual menciona, que las actividades lúdicas llevadas al aula, se convierten en una herramienta estratégica, introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural; desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando su entorno familiar y con ello el interés de los padres y maestros hacia los eventos escolares.

Referente dos, se encuentra el trabajo, “Estrategias pedagógicas para la estimulación cognitiva de niños con retardo mental leve del hogar infantil comunitario el Portalito”, escrito por Palomino Burgos y De Oro (2014), el cual reposa en la Universidad de Cartagena. En este trabajo se habla sobre la implementación de la educación inclusiva en Colombia, donde las oportunidades para los niños con Necesidades Educativas Especiales (N.E.E), han aumentado, aunque se trate de una inclusión educativa, el objetivo que se busca es la inclusión social, dándole un enfoque al individuo con retraso desde sus destrezas y habilidades que le permitan desarrollar sus limitaciones, ya que se debe preparar y educar al individuo para que logre desenvolverse en un contexto social normalizado, para que sean autónomos y capaces de llevar una convivencia amena e independiente con su entorno; es por ello que incluirlo desde sus primeros años de colegio, en

este mismo contexto se vuelve vital y es una enorme ayuda para los niños con necesidades educativas especiales.

Referente tres, se encuentra en un escrito en la Universidad del Tolima denominado, “La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños del grado primero del colegio americano de Ibagué”, escrito por Aroca Barrios y Delgadillo Parra (2014), el cual refiere, la atención como un proceso indispensable para el procesamiento de la información, la adaptación del individuo al entorno y un proceso cognitivo ligado en gran medida a la percepción, donde se deben evitar las sobrecargas de estímulos; por rasgos físicos y la ubicación de los objetos en el campo visual. Además plantea, que, el punto de referencia que permite manipular el nivel de atención hacia un aprendizaje efectivo, es la motivación, y crea a la vez, muchas expectativas en la aplicación de las actividades que promueven un aprendizaje eficaz y efectivo.

Referente cuatro, está ubicado en la Fundación Universitaria los Libertadores denominado, “Aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del colegio Rodrigo Lara Bonilla”, por Lara, Tovar & Martínez (2015), quienes en su trabajo hablan sobre el déficit de atención, y muestran, cómo mediante estrategias basadas en aprendizajes significativos, se pueden mejorar dichos procesos en los niños y niñas.

Los escritos e investigaciones anteriores, son de interés; porque sirven de referencia para profundizar sobre algunos conceptos relacionados con los procesos atencionales de la población con déficit cognitivo leve, que están inmersos en el sistema educativo colombiano; siendo una de las categorías de análisis dentro del proyecto de investigación que se está desarrollando, además fue oportuna la indagación, ya que permitió evidenciar algunas estrategias utilizadas por los

docentes y que pueden dar respuestas positivas, si se recogen y aplican mediante nuevas metodologías, donde existan niños y niñas con dificultades de aprendizaje, que se presentan al interior de los grupos, que es el objeto de este estudio.

Los proyectos y trabajos de grado referenciadas aquí, abordan la falta de procesos y mucha más “la atención”, en los niños y niñas, como uno de los tantos factores determinantes que inciden en el aula en el momento de lograr aprendizajes significativos y disminuir en gran parte las influencias negativas que se generan para acceder al conocimiento. Ahora bien al adentrarse y conocer un poco sobre cada referencia, permitió hacer algunos paralelos con la investigación planteada, porque ayudó a determinar los puntos de vista que tuvieron los autores en el momento en que realizaron la propuesta, igualmente fueron aprovechados para extraer aportes e información importante que retroalimentara el nuevo proyecto para tratar de dar respuesta positiva al problema planteado, y establecer estrategias para mejorar los procesos aprendizaje de la población con déficit cognitivo leve.

Referentes teóricos: Teniendo en cuenta los objetivos y el planteamiento del problema de la presente investigación, se referencia desde la literatura las siguientes categorías para el análisis:

- Estrategias,
- Estrategias de aprendizaje,
- Estrategias lúdicas,
- Procesos de aprendizaje,
- Déficit cognitivo y de atención

Luego se hace un esbozo de la conceptualización de cada una de ellas.

Estrategias: Las estrategias, son todos aquellos planes en general que ayuden a la organización y que facilitan el trabajo. Es necesario, en este sentido que el maestro se llene de recursos que le permitan favorecer el proceso de los alumnos, extinguiendo conductas que no se desean y fortaleciendo aquellas en las que pueden desarrollar habilidades. Es fundamental que el maestro genere estrategias individuales que favorezcan y fortalezcan el proceso atencional y de aprendizaje en los dicentes que presentan conductas desatentas, y propiciar espacios para el desarrollo de aquellos, que no presentan dificultad alguna en el sostenimiento de la atención. En manos del maestro está controlar los estímulos externos posibles, que influyan en el proceso atencional de sus alumnos, creando climas adecuados y propicios para el aprendizaje, también se deben controlar los efectos negativos que las conductas desatentas de algunos de los estudiantes puedan generar en aquellos que tienen un desarrollo adecuado de la misma.

Bien vale la pena señalar, que la labor del maestro no es fácil y que requiere de tiempo, información y disposición para detectar y crear estrategias que le permitan combatir aquellas conductas que no favorecen los procesos atencionales en el alumno, si no existen tales disposiciones, el estudiante no tendrá la oportunidad de mejorar su desarrollo y si bien la desatención es temporal, necesita de ayudas pedagógicas oportunas para la superación de estas dificultades; y el proceso de enseñanza podría verse sumamente afectado; pues el maestro no lograría alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos para la totalidad de los alumnos. Para la implementación de estrategias, el maestro necesita inicialmente un diagnóstico individual de la situación en la que se encuentra el estudiante y un diagnóstico grupal para saber con qué recursos y dificultades se cuenta en el aula, y de este diagnóstico buscar las estrategias que puede implementar con los que, no se vean afectados el resto del grupo, es importante que cuente con la

suficiente información sobre los procesos de atención que puedan serle útil para desarrollar una labor eficiente, pero a la vez debe reconocer su importancia en el proceso y que en gran medida de él depende la superación de la conducta desatenta, de igual modo, es sumamente importante que la relación entre los alumnos tanto afectados o no, sea sana, para que se puedan crear vínculos que permitan el mejoramiento de la conducta que requiere ser extinguida.

Es importante respecto a lo anterior, resaltar que el papel del maestro como se ha venido señalando hasta ahora es fundamental para la superación de cualquier dificultad que se le presente al estudiante, bien sea de tipo comportamental y que sea superada de forma exitosa, ya que el maestro, por decirlo de algún modo, es quien tiene en sus manos la formación de cada educando y es él; quien da la orientación oportuna para el mejoramiento de cada uno de sus estudiantes.

Las estrategias que debe utilizar el maestro para mejorar su labor son varias, y algunas de ellas se pueden ver en lo propuesto por Isabel Orjales en su libro “Déficit de Atención con Hiperactividad, Manual para padres y educadores (1999), en el cual plantea que, “Retirar la atención ante malas conductas cuando éstas se produzcan con mucha frecuencia y refuerzan (preman) con atención las contrarias, plantee nuevas normas de clase para todos, y no sólo para el niño que presente dificultades en la atención, trata de evitar situaciones que sabes que el niño con dificultades en la atención no puede controlar, recuerda que no puedes cambiar todas sus conductas al mismo tiempo. Comienza por cambiar las menos difíciles de modificar, tan importante es adaptar la tarea al niño como programar un sistema de registro para que éste compruebe de forma visible que mejora, si quieres modificar una conducta debes desmenuzarla en pasos pequeños y reforzar cada una de ellas, evita la competición de unos niños con otros, pero trata de modificar las conductas del ambiente del aula para favorecer la concentración en clase, es bueno la estructuración de las tareas en tiempos cortos para ayudar al niño a terminar las mismas”.

Todos los aspectos anteriores, deben ser tenidos en cuenta y están sujetos a reformas de acuerdo con las particularidades de cada maestro y de cada grupo, pues es válido considerar que no todos los aspectos son aplicables y funcionan de igual manera en todos los casos. Sin embargo, son estrategias que ayudan a la labor del maestro y al mismo tiempo al desarrollo de los alumnos, no solo de aquellos que se les dificulta prestar atención, sino también aquellos que no presentan ningún tipo de dificultad en este tipo de acciones. Es importante entonces considerar que, las estrategias son fundamentales en la labor del maestro ya que de allí parte el éxito de todo su quehacer, a partir del planteamiento y desarrollo de las mismas; el maestro ejecuta planes de mejoramiento que le permiten un acercamiento más loable a sus alumnos y a la vez le ayuden a la superación de las necesidades de cada uno de ellos. Para finalizar, el papel del maestro en la ayuda al estudiante para superar las dificultades, es tan necesario como importante en el desarrollo atencional y del aprendizaje de los alumnos, pues sin él, los aprendizajes serían desviados y sin sentido, ya que es él, quien da forma y orientación a los procesos de aprendizaje que se dan gracias a la atención voluntaria, la cual debe educar y desarrollar como objetivo primordial en los primeros años de educación, también es el maestro quien brinda las bases necesarias y propicia aprendizajes, estimulándolos y motivándolos hacia la obtención de más y mejores conocimientos, buscando formar personas capaces de encontrar sus propios aprendizajes y ser más autónomos e independientes.

Estrategias Lúdicas: Toro Alarcón (2016, p.21) en su trabajo de desarrollo social, “Estrategias lúdicas para mejorar la atención”, plantea que: “la motivación es imprescindible en todo proceso de aprendizaje y que para lograr una atención efectiva; es preciso que el sujeto esté motivado, interesado, y dispuesto. La atención motivada, facilita la concentración en el estudio y permite que toda la energía psíquica del sujeto se concentre en la consecución de los objetivos que se ha

propuesto, evitando la dispersión del esfuerzo, facilitando la comprensión y asimilación de los contenidos. El estudiante que se habitúa al ejercicio de desarrollar y alimentar su atención, recibe como premio una gran confianza en sí mismo, unos mayores deseos de superación; su inteligencia se hace más clara y precisa, en conclusión, cuando se trabaja con estrategias lúdicas se logran excelentes resultados en todas las actividades que el estudiante emprenda, pero especialmente las del rendimiento académico no se harán esperar. Es así como George Bernard plantea en su libro *LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA* (2010), que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que aprendemos el 20 % de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de los entornos lúdicos en base a la metodología experiencial; potenciamos al 80% , la capacidad de aprendizaje. *Actividades Lúdicas*, George Bernard Shaw.

Igualmente, Fernando Romero Loaiza (2005), concibe la lúdica como un espacio real que fortalece al sujeto, mayor que el espacio de lo objetivo y lo cotidiano, cuando afirma que la vivencia de la lúdica, de acuerdo con esta concepción moderna, puede ser existencialmente lo bastante poderosa como para producir en el sujeto una inversión radical de sus criterios de verdad y realidad, hasta el punto de llevarlo a considerar más el espacio lúdico que el objetivo y lo cotidiano. *Revista chilena de literatura* abril 2005, algunos conceptos sobre la lúdica.

Procesos de Aprendizaje: Para enfocarnos en algunos referentes teóricos que abordan los procesos de aprendizaje, empezamos inicialmente por definir el concepto de aprendizaje. Para comenzar, el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) propone tres diferentes definiciones (www.rae.es):

- Aprendizaje (“De aprendiz”). Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. Tiempo que en ello se emplea. Psicol. Adquisición por la práctica de una conducta duradera.

Teniendo en cuenta que de estas tres definiciones, la que más se acerca al área de la pedagogía es: “Acción y efecto de aprender, algún arte, oficio u otra cosa” destacando en esta definición la palabra “Aprender”. Al buscar la definición del término “Aprender” en el Diccionario Real de la Academia Española (DRAE), se encontró:

- Aprender: (del latín *apprehendere*), que significa: adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia. Tomar algo en la memoria.

Para la adquisición de la información o de nuevos aprendizajes; el ser humano se sirve de funciones cognitivas que le facilitan el aprendizaje, como son el atender y observar que son consideradas, funciones cognitivas necesarias en la fase de adquisición del aprendizaje, pues estas son indispensables para la selección y el análisis de la información que posteriormente se convertirá en conocimientos.

Inicialmente los procesos de atención deben estar mediados por el maestro, que es quien da las bases sólidas para que más adelante, sin necesidad de su intervención, logre direccionar su atención de forma tal, que un estímulo que él no desee que intervenga; lo perturbe y desoriente, es de anotar, que se podría considerar, este como un ejemplo del desarrollo próximo propuesto por Vigotski (1931), que no son más que aquellas acciones que el niño no es capaz de realizar en primera instancia por sí solo, pero que a medida que las realiza con ayuda de un adulto o un par; logra más adelante realizarlo sin necesidad de intervención.

Al continuar con la búsqueda de definiciones sobre el aprendizaje, se retoman a algunos autores que puntualizan sobre este término y entre ellos se cita a GAGNÉ (1965), quien define el aprendizaje; como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”. Otra definición del Pedagogo PEREZ GÓMEZ (1988), define el aprendizaje como “los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe de su intercambio continuo con el medio”. A la vez KNOWLES y otros (2001), se basan en la definición de Gagné, Hartis y Schyahn, para expresar que el aprendizaje es, en esencia, un cambio producido por la experiencia, pero distingue: el aprendizaje como un producto, el aprendizaje como un proceso y el aprendizaje como función, que realza ciertos aspectos críticos del aprendizaje como la motivación, la retención, la transferencia que posiblemente hacen cambios posibles de conducta en el aprendizaje humano.

El aprendizaje, se da en las personas de acuerdo a sus capacidades y parte de las necesidades individuales, por tal razón la motivación en el ser humano; juega un papel trascendental, ya que no es solo importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, sino en cualquiera de los contextos en los que interactúa. Ahora bien, la motivación ayuda al logro de objetivos y metas, por eso el educador es el responsable de propiciar los espacios, para que esta condición se pueda dar en sus estudiantes de manera individualizada. Esta idea se apoya con lo que referencia Maslow (1968, p.395), “el factor esencial involucrado en estas metas es la motivación. Si los estudiantes no están motivados, es probable que el aprendizaje no tendrá lugar, así como no se retendrá”.

Déficit Cognitivo: se entiende el déficit cognitivo como el funcionamiento intelectual por debajo del promedio, que se presenta junto con deficiencias de adaptación y se manifiesta durante el periodo del desarrollo. Se debe enmarcar la importancia de la

motivación dentro de los aprendizajes de toda persona; ya que ésta lo mueve en una dirección y con una finalidad determinada, con mayor razón; se debe constituir la motivación en un factor determinante para la enseñanza de la población que se atiende dentro de las aulas de clase; con déficit cognitivo leve u otra condición especial.

Gardner (1983), menciona que las personas con discapacidad cognitiva tendrían dificultades; principalmente en el desarrollo de la inteligencia verbal y el desarrollo lógico matemático, mientras que en la mayoría de los casos conservan intactas sus demás inteligencias, tales como la artística y la musical. Con lo anterior se confirma que la lúdica, es una de las herramientas que puede utilizar el docente, para lograr que los estudiantes aprendan de una manera divertida y motivante, la cual se puede aplicar como estrategia para la diversidad de la población, entre ellos los estudiantes con déficit cognitivo, y se puede ajustar a las necesidades individuales de cada uno, logrando en ellos la adquisición de competencias y el fortalecimiento de los aprendizajes.

La atención: es el proceso conductual y cognitivo de concentración selectiva, en un aspecto discreto de la información, ya sea considerada subjetiva u objetiva, mientras que se ignoran otros aspectos perceptibles. La atención también ha sido denominada como la asignación de recursos de procesamientos limitados. Desde el punto de vista de la psicología, la atención no es un concepto único, sino el nombre atribuido a una variedad de fenómenos que interactúan para que el ser humano logre aprehender el objeto de conocimiento. Tradicionalmente la atención, se ha considerado de dos maneras distintas, aunque relacionadas. Por una parte, se considera la atención como una cualidad de la percepción, que hace referencia a la función de la atención como filtro de los estímulos ambientales, decidiendo, cuáles son los estímulos más relevantes y dándoles

prioridad, por medio de la concentración de la actividad psíquica sobre el objetivo, para un procesamiento más profundo en la conciencia. Por otro lado, la atención es entendida como el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos; desde el aprendizaje por condicionamiento hasta el razonamiento complejo.

La primera teoría completa sobre la atención; fue formulada en 1958, y sostiene que el cerebro contiene un filtro selectivo, que puede ser sintonizado de manera que acepte el mensaje que desea y rechace todos los restantes. Igualmente Broadbent (citado por Peña, Santalla y Cañoto, 2006), define el filtro como: “El responsable de determinar, qué estímulo será procesado en el sistema perceptual” (p. 133). Según este postulado; se puede decir que la atención (filtro) solo puede centrarse en los atributos físicos de un estímulo a la vez.

Según García; (citado por Fontana S.A, Raimondi W, Rizzo ML, 1999), la atención es el mecanismo implicado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica” (p.3). Los procesos o estrategias de funcionamiento implicados en esta habilidad; pueden ser selectivos, los cuales se activan, cuando el ambiente exige dar respuesta a un solo estímulo en presencia de otros estímulos. Por ejemplo, concentrarse en lo que dice la maestra en clase y no en la conversación que, al mismo tiempo, se desarrolla en el pasillo. Tal como lo mencionan los niños; cuando están en clase y los estudiantes de bachillerato están en su descanso; “no podemos escuchar bien, esos niños gritan mucho”.

Es bueno acatar, que los procesos de distribución, para el caso de la atención, son aquellos elementos que se ponen en marcha cuando el ambiente exige atender varias cosas a la vez. Lo que ejemplifica claramente esto, es la actividad que desarrollan los niños, mientras hacen las tareas, un niño está cantando, otro hablando con su compañero y otro atendiendo a lo que su maestra le

indica, y, tal vez recortando figuras para ponerlas en su cuaderno, aquí se ven claramente los procesos de mantenimiento o sostenimiento de la atención, que se producen cuando logran concentrarse en una tarea durante periodos de tiempo relativamente extendidos. Ejemplo: dos horas de clase seguidas de la misma materia. Al respecto García (citado por Lacosta, 2005), menciona:

“Ahora bien, una de las características más importantes de estas estrategias, es que no son innatas, sino aprendidas. Esto es importante tenerlo en cuenta, no solo porque se pueden modificar y mejorar con la práctica, sino porque posiblemente se puedan desarrollar estrategias, encaminadas a mejorar el funcionamiento de los distintos mecanismos de atención, así como la forma de controlarla (p.8).

Tabla 1. Criterios de clasificación de la atención de acuerdo a los mecanismos implicados, según García (citado por Lacosta, 2005).

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN	TIPOS DE ATENCIÓN
Mecanismos implicados (interés del sujeto)	Selectiva – Dividida – Sostenida
Objeto al que va dirigida la atención	Externa – Interna
Modalidad sensorial implicada	Visual – Auditiva
Amplitud e intensidad con la que se atiende	Global – Selectiva
Amplitud y control que se ejerce	Concentrada – Dispersa
Manifestaciones de los procesos atencionales	Abierta – Encubierta
Grado de control voluntario	Voluntaria – Involuntaria
Grado de procesamiento de la información no atendida	Consciente – Inconsciente

Fuente: García Sevilla (1997).

Por otro lado, Luria en el texto “Atención y Memoria” (1983, p.7), nombra dos tipos de atención, las cuales denomina, atención voluntaria y atención involuntaria. Se considera que la atención es involuntaria cuando: “es atraída directamente por un estímulo intenso, nuevo e interesante (en armonía con la necesidad)”, esta atención se ve de forma clara, cuando frente a un sonido fuerte, miramos hacia la fuente del sonido sin pensarlo, o frente a cualquier otro estímulo respondemos de inmediato, pero este estímulo no permanece por mucho tiempo, puede ocurrir que llega otro estímulo que capte nuevamente la atención y focalizarse en él.

Frente a la atención voluntaria el mismo autor señala, que, “solo es inherente al hombre. Un hecho fundamental, indicativo de la existencia de un tipo especial de atención en el hombre, impropio de los animales, radica en que éste puede concentrarla a voluntad, tanto en el objeto como en otro, incluso en los casos en que nada cambie dentro del ambiente que lo rodea”. Indica también Luria (1983, p.8), que frente a la atención, existen algunos factores que la determinan, y plantea: “sabemos que la actividad humana viene determinada por una necesidad o una motivación y siempre va encaminada a un cierto objetivo. Si bien la motivación, en algunos casos, puede no estar concienciada, el hombre siempre tiene conciencia de la finalidad y el objeto de su actividad. Se sabe, por último, que el objetivo de la acción, se distingue cabalmente de los medios y de las operaciones mediante las cuales se consigue”.

El papel que cumple el maestro en el desarrollo de la atención del estudiante, es sumamente importante, pues, es el maestro el guía y orientador en todo el proceso de aprendizaje, por tal motivo; debe actuar como mediador entre el estímulo y el objeto, el maestro es determinante en el

desarrollo del niño, no solo en el ámbito académico, sino también, en su desarrollo personal, considerando dentro de este, aspectos afectivos. Por tal motivo se deben reconocer las características propias de cada uno de sus alumnos, para tener una base sobre la cual empezar a edificar conocimientos y construir la personalidad. Es por tal razón, que del maestro se puede decir, que aparte de ser un guía y orientador del aprendizaje como se ha venido mencionando, es una figura de autoridad y se convierte en sucesor del padre, al interior del aula, queriendo decir con esto; que él, es ejemplo y modelo a seguir por el estudiante. El maestro debe fortalecer los procesos atencionales, por medio de la motivación, generando interés y curiosidad sobre el objeto por parte de los alumnos, esta situación se puede dar, si se muestran los aspectos más importantes del objeto, dándole utilidad y sentido, de lo contrario los alumnos no sentirán la necesidad de centrarse en ellos, esto no se debe presentar solo al inicio de una actividad, sino también en el transcurso de la misma, y se debe estar en constante animación y motivación, pretendiendo con ello, que el niño sostenga por más tiempo la atención en el objeto, es entonces fundamental, resaltar la importancia de la motivación para generar una mayor atención y al mismo tiempo obtener mejores aprendizajes, en cuanto calidad y cantidad. Del maestro entonces depende como lo plantea Isabel Orjales (1999), detectar a tiempo aquellas conductas desatentas, que generan dificultades en el aprendizaje y en el seguimiento de instrucciones, por este motivo es necesario que los maestros tengan claro las características de las conductas desatentas y estar en constante observación de los comportamientos de los alumnos. Depende en parte también del maestro, ayudar a los padres a que acepten y vivan esta situación, pues si bien, para ellos es difícil reconocer que existen dificultades en el proceso de aprendizaje de sus hijos, del maestro depende mostrar posibles soluciones, siendo lo más objetivo posible y haciéndolos participes del proceso que deben llevar sus hijos tanto en el hogar como fuera de él.

Capítulo 3

La Competencia Investigativa, Como Generadora de Conocimientos en el Aula de Clase

El presente proyecto de investigación, sigue el tipo de investigación cualitativa, con un enfoque de Investigación Acción Participativa (I. A. P.), etnográfica; ya que se centra en hacer descripciones de los factores por medio de los cuales, los estudiantes con déficit cognitivo leve, avanzan muy poco en sus procesos de aprendizaje y con ello proponer estrategias pedagógicas como alternativa de solución, que favorezcan, la adquisición de conocimientos, la participación y socialización a favor de la población objeto.

Desde esta visión, la Investigación Acción participativa, es un enfoque que hace posible la transformación de realidades sociales y pedagógicas, ya que los involucrados, se convierten en investigadores e investigados (sujetos y objetos), y a la vez son beneficiarios de los hallazgos y soluciones propuestas (De Miguel, 1993, 97-101). La Investigación acción participativa, es una metodología sencilla de aplicar, porque es entendible para cualquier persona y emplea cuatro fases, a saber: diagnóstico, planes de acción, ejecución de los planes de acción y la reflexión permanente de los involucrados en el proceso de investigación, permitiendo plantear nuevas acciones de acuerdo con las reflexiones realizadas.

Es necesario resaltar, que en los estudios desarrollados bajo esta metodología, tal como lo señala Miguel Martínez, (2009, p. 240), “los sujetos investigados son auténticos investigadores,

participando activamente en el planteamiento del problema que va a ser investigado (que será algo que les afecta e interesa profundamente), en la información que debe obtenerse al respecto (que determina todo el curso de la investigación), en los métodos y técnicas que van a ser utilizados, en el proceso de recolección, procesamiento, el análisis y en la interpretación de los datos obtenidos, y en la decisión de lo que se va a hacer con los resultados, y qué acciones se programarán para su futuro”.

Igualmente, señala Antonio Latorre (2007, p. 28), “que las metas de la investigación-acción participativa son: mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica, articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación; acercarse a la realidad vinculando el cambio y el conocimiento, además de hacer protagonistas de la investigación al profesorado.

Continuando con el diseño metodológico, el trabajo es abordado desde la línea de investigación institucional de la Fundación Universitaria Los Libertadores: Pedagogías, medios y mediaciones teniendo en cuenta que esta línea señala que:

La pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje(Línea de investigación: pedagogías, didácticas e infancias p.16)

Además de lo anterior, el trabajo se alimenta de la línea de la facultad de educación: pedagogías, didácticas e infancias, centrándonos en el eje de la pedagogía, y el sub eje de materiales educativos para personas en condición de discapacidad para la inclusión educativa y social.

La población vinculada al proyecto son los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomas Carrasquilla del municipio de Santo Domingo Antioquia, sede central, la cual cuenta con doscientos cuarenta y dos estudiantes en el ciclo de la básica primaria preescolar; de los cuales aproximadamente el cuatro por ciento de esta población, presentan diferentes tipos de discapacidad, prevaleciendo entre ellas el Déficit Cognitivo Leve.

La presente propuesta de investigación e intervención, ha sido programada para ser desarrollada con diez estudiantes del ciclo de Básica primaria; con características de ser personas con Déficit cognitivo Leve, con edades entre seis y doce años.

Se pretende con este proyecto desarrollar una propuesta lúdica pedagógica, que permita potencializar los procesos de aprendizaje de la población objeto, a través de talleres aplicados en las diferentes áreas del conocimiento.

Dentro de los instrumentos de recolección de información que se utilizaran en el marco de desarrollo de este trabajo están:

La Observación participante: es una técnica de observación utilizada en las Ciencias Sociales, sobre todo en la antropología, en donde el investigador comparte con los investigados (objeto de estudio) su contexto, experiencia y vida cotidiana, para conocer directamente toda la información que poseen los sujetos de estudio sobre su propia realidad

Diario de campo: es un documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en el aula de clase; estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar.

La Entrevista: es una forma de comunicación interpersonal, que tiene por objeto proporcionar o recibir información, y en virtud de las cuales se toman determinadas decisiones (Arias Galicia, 1976). (Ver anexo 1)

El Taller pedagógico: es una reunión de trabajo, donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos, para desarrollar aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura que los organice. El taller pedagógico resulta una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al estudiante operar con el conocimiento y al transformar el objeto de estudio, cambiarse a sí mismo. (Mirebant, G. S. SP)

La Encuesta: es un conjunto de preguntas, especialmente diseñadas y pensadas para ser dirigidas a una muestra de la población objeto, que se considera por determinadas condiciones funcionales al trabajo, representativa de esa población, con el objetivo de conocer la opinión de la gente sobre determinadas situaciones que se presentan al interior o exterior del aula de clase, o del hogar, (Definición ABC, diccionario) (Ver anexo 2)

La información recolectada se analiza clasificando, sintetizando, categorizando y comparando la información obtenida con las observaciones realizadas; para tener una visión amplia del tema objeto de estudio.

Capítulo 4

Los Juegos Lúdicos Activan Procesos de Aprendizaje

En este capítulo se da a conocer la ruta metodológica de la investigación, la cual se va a implementar con los estudiantes con déficit cognitivo leve, de la Institución Educativa Técnica Industrial Tomas Carrasquilla, del municipio de Santo Domingo, en los ciclos de Preescolar y básica primaria, los cuales a su vez; se ven afectados por la falta de atención.

La ruta de atención a implementar; consiste en recolectar la información suficiente y necesaria; para luego ser tabulada y analizada, y desde allí, se plantean una serie de estrategias metodológicas que llevan a fortalecer los procesos atencionales de las niñas y niños de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla del Municipio de Santo Domingo; para finalizar con la evaluación de la actividad, la cual permite la elaboración de las conclusiones y recomendaciones.

En la sede donde estudian los niños que cursan el ciclo de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla, del municipio de Santo Domingo (Ant), se observa que los estudiantes matriculados en los grados de preescolar a quinto con Déficit Cognitivo Leve, presentan una atención dispersa, la cual está incidiendo de alguna manera en su proceso de desarrollo académico, en la adquisición y construcción activa del conocimiento dentro de las clases y sobre todo en su proceso de formación para la vida. El desinterés, la apatía, la pereza, la distracción, la poca motivación, la timidez, la distracción con útiles u otros objetos, las charlas en clase; son solo algunas actitudes que muestran y manifiestan los estudiantes, ya que la atención debe estar enfocada en otros intereses inferiores y superiores del ser humano.

La falta de atención de algunos estudiantes, hacia las actividades que se deben desarrollar en clase y orientadas por su profesor; hace que las instrucciones que se imparten antes de cada actividad, no sean comprendidas claramente y se realicen de manera incorrecta, ya que siempre las inician pero no las finalizan y en otros casos ni siquiera hacen el intento de empezar a realizarlas, porque no entendieron lo que deben realizar, o porque no son capaces de seguir instrucciones.

Hilda Fingernarr, en un artículo de educación publicado en Agosto de 2010, en la revista “La Guía”, se comenta que los procesos mentales que implican la atención permiten en una persona seleccionar, ordenar, transformar y llevar la información desde donde es captada hasta el registro sensorial. Por lo tanto, un estudiante que no atiende el desarrollo de la clase; seguramente no aprenderá, salvo que tenga innata la cualidad de estudiante autónomo.

Se ha observado dentro de las aulas de clase, que los estudiantes con déficit cognitivo leve, en su mayoría presentan características asociadas a su discapacidad, entre ellas el déficit de atención, que hace que los aprendizajes impartidos por el docente, no sean captados de manera adecuada y por ende en ocasiones esos aprendizajes carezcan de sentido para ellos.

Surge desde esta perspectiva, la necesidad de realizar este proyecto de investigación, ya que los estudiantes matriculados en el ciclo de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Industrial, del municipio de Santo Domingo Antioquia y que presentan dicho diagnóstico, durante el desarrollo de las clases manifiestan algunos indicadores que los clasifica como personas que presentan déficit atencional, entre ellos: parecen no escuchar, pierden sus objetos con facilidad,

denotan la sensación de aburrimiento, incapacidad para controlar la propia conducta, distractibilidad, baja tolerancia a la frustración, factores estos que hacen que los procesos de aprendizaje se vean afectados y por ende el desempeño académico sea insuficiente o muy bajo.

Por todo lo anterior, es fundamental considerar la necesidad de establecer algunas estrategias de intervención lúdica - pedagógicas, que favorezcan a la población objeto de estudio, en el mejoramiento atencional, donde la lúdica sea su principal componente, ya que ésta propicia en los estudiantes el interés, la motivación, el goce, el disfrute, y la alegría por desarrollar las actividades de clase, entre otras sensaciones.

Además, con el presente proyecto, se pretende brindar a padres, madres de familia y docentes algunas estrategias lúdicas que permitan fortalecer este dispositivo básico (la atención), tan importante para lograr los aprendizajes básicos en el aula de clase. Además con el proyecto se busca que los estudiantes con déficit de atención, sientan que los tienen en cuenta en el desarrollo de las actividades que emprenden en la escuela y no por el contrario, que se sientan excluidos del sistema educativo, ello, debido a que muchas veces los docentes olvidan que en las aulas de clase; se tienen niñas y niños con necesidades educativas especiales y se planea sólo pensando en que todos tienen las mismas capacidades y destrezas para aprender al mismo ritmo.

Estrategia de desarrollo de la propuesta de intervención: La estrategia de intervención se dividirá en cuatro fases a saber:

Figura 1. Esquema Proyecto de Intervención



Fuente: las autoras

Fase de inicio o preparación: esta fase permite recolectar la información de los estudiantes en su entorno cercano (la escuela), se realiza por medio de la aplicación de encuestas estructurada a padres y madres de familia, estudiantes y docentes y una encuesta tipo entrevista aplicada a docentes, además de la observación directa del fenómeno, en campo, donde interactúan los estudiantes, observando que hacen parte de la muestra en diferentes espacios de la escuela (salón, comedor, patios, aulas de sistemas y demás). La encuesta, la observación directa y el diario de

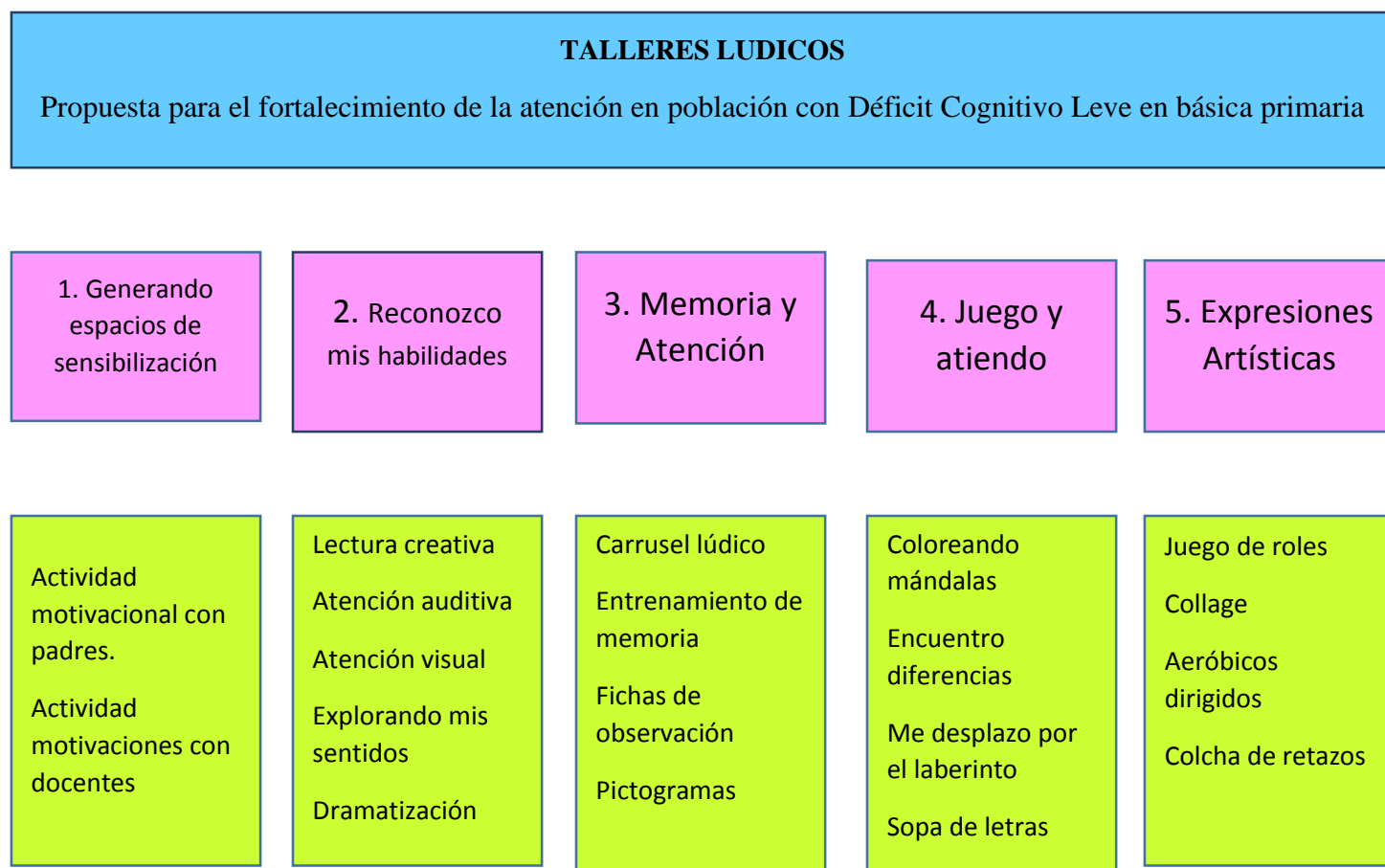
campo arrojan información relevante que pueden conducir a la elaboración de un diagnóstico de la misma problemática a la vez, se convierte en un indicador que permite determinar las estrategias que se pueden implementar para minimizar el problema. (Ver anexos 2, 3, 4. Formatos de cuestionarios)

Fase de tabulación: esta fase permite ordenar las respuestas de una manera práctica para luego hacer el análisis de las tendencias más relevantes en cada una de las respuestas dadas por los actores que en ella intervienen. Este registro se acompañará de un análisis escrito y explicativo del fenómeno y la presentación de las respuestas en graficas de barras, tortas o tablas.

En este caso la encuesta consta de diez preguntas y fue aplicada a ocho docentes que hacen parte de la básica primaria de la institución educativa donde se ejecuta el proyecto. A

Fase de desarrollo: en este segmento, se desarrolla el trabajo de campo con estudiantes, docentes, padres y madres de familia. Para fortalecer el proceso de atención en los estudiantes objeto de estudio se ejecutarán 5 talleres lúdicos cada uno con actividades propuestas para ser aplicadas en 15 o 20 sesiones diferentes una o dos veces por semana. La duración propuesta para cada actividad es de quince minutos, tiempo en el cual los estudiantes logran centrar la atención con más disposición en cada sesión de trabajo.

Figura 5. Esquema de talleres (ruta de actividades)



Fuente: las autoras

Fase de evaluación: el docente investigador, realiza el registro anecdótico en el diario de campo. Y lleva un Control de los trabajos realizados por los estudiantes, maestros, padres y madres de familia, a través del registro descriptivo. Esta actividad es responsabilidad del maestro investigador (anexo 5 y 6).

Taller 1. “Generando espacios de sensibilización”

Objetivo: concientizar a los agentes educativos (directivos, padres y docentes), de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomas Carrasquilla del municipio de Santo Domingo, frente a la necesidad de la utilización de la lúdica como herramienta didáctica en los procesos de formación en el aula de clase, fortaleciendo la atención, en la población con déficit cognitivo leve tanto en el ambiente escolar como en el hogar de los.

Actividades a desarrollar: durante el proceso de capacitación se realizan talleres prácticos, con los cuales se pretende hacer entender a docentes, directivos, padres y madres de familia acerca la importancia que tiene la utilización de los juegos lúdicos y recreativos en la práctica pedagógica y en el hogar, con los estudiantes que tienen déficit cognitivo leve, y que a través de éstos se puede lograr el fortalecimiento del proceso atencional, que es tan necesario para la adquisición de los aprendizajes y el mejoramiento del rendimiento escolar. Los talleres propuestos son lúdicos y dinámicos, y durante la ejecución de ellos; los asistentes participan de algunos juegos sencillos, donde se demuestra que necesitan estar concentrados por ello el desarrollo de la atención para poder realizarlos, se realizan algunos juegos como: ajedrez, dominó, cartas de baraja, parqués, concéntrese, lotería, damas, estrella china, y sopa de letras entre otros.

Contenidos: Para desarrollar la propuesta de intervención se seleccionaron algunos temas como: -Importancia de la lúdica y los juegos recreativos en los procesos de aprendizaje- La atención como condición básica para darse el acto del conocimiento, - pautas para trabajar la atención con niños y niñas.

Personas responsables: para poder desarrollar la propuesta se requiere del concurso de toda la comunidad educativa; pero los directores responsables de que se cumplan las pautas planteadas y los objetivos propuestos, son las docentes proponentes y ejecutoras del proyecto.

Beneficiarios: los mayores beneficiarios del proyecto son los niños y niñas a quienes va dirigido el proyecto, pero los docentes, directivos docentes, padres de familia serán beneficiados ya que podrán entender mejor la situación de sus estudiantes, hijos, o vecinos y de la misma forma ayudarlos en su proceso de formación y que puedan acceder sin tanto trauma a los procesos de aprendizaje.

Recursos: para desarrollar la propuesta se utilizarán recursos didácticos como: video beam, computador, juegos de mesa (cartas de baraja, parques, dominó, estrella china, ajedrez, loterías, damas, fichas con sopas de letras, y fichas elaboradas para el juego de concéntrese entre otros elementos).

Evaluación: para evaluar las actividades, se presentará una ficha técnica a los participantes en los talleres, donde deberán responder a las preguntas planteadas con el fin de evaluar la pertinencia del taller, como se puede observar en la tabla siguiente.

Tabla 2. Formato de evaluación de pertinencia del taller sobre la importancia de los juegos lúdicos y recreativos en la práctica pedagógica de formación de padres y madres de familia, docentes y personal administrativo.

Indicador de calificación	Si	No
El taller brinda herramientas lúdicas que pueden ser utilizadas en el hogar y en el aula de clase para fortalecer la atención en los estudiantes.		
Considera que los aportes brindados en el taller pueden ser útiles y tenidos en cuenta a la hora de la planeación de una clase.		
El taller fue claro y pertinente.		
Con el taller se pudo demostrar la importancia que puede tener los juegos lúdicos y recreativos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes		
Consideras que la lúdica y los juegos sólo están presentes en la escuela		

Taller 2: “**Reconozco mis habilidades**”

Objetivo: Activar la atención visual, auditiva y selectiva en los niños y niñas de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomas Carrasquilla; a través de la escucha, la observación, la creación e innovación de un cuento infantil.

Actividad: Lectura creativa (cuento Blanca Nieves)

Metodología: la actividad se divide en cinco momentos, y cada momento se ejecuta en una clase diferente.

Momento1: Lectura mental: A cada niño o niña, se le entrega un cuento de “**Blanca nieves**”. El cuento lo lee el profesor en voz alta y los niños y niñas, van siguiendo la lectura mentalmente. Las instrucciones dadas a los niños y niñas, para desarrollar la actividad, consisten en identificar cada vez que aparece la palabra “**Blanca nieves**”, y señalarla. Al finalizar la lectura se hace un

recuento de las marcas hechas y se comparan los aciertos que tienen los niños y niñas con la lectura del texto.

BLANCA NIEVES. Cuento

En un país muy lejano, vivía una bella princesa de nombre Blanca Nieves, cuya madrastra era una reina muy vanidosa y siempre quería ser la más guapa del reino. Tenía un espejo mágico al que siempre le preguntaba quién era la mujer más guapa del reino, a lo que el espejo le contestaba:

“Tú eres, oh reina, la más hermosa de todas las mujeres”. Los años fueron pasando y el espejo siempre decía que ella era la más guapa del reino.

Años después, la reina volvió a realizar la misma pregunta de nuevo al espejo, y este le contestó: Blanca Nieves es la más guapa del reino. La reina ensombreció de envidia e ira y buscó a un cazador y le ordenó que llevase a Blanca Nieves al bosque y la matase. Para demostrar que era cierto que la había matado, la reina pidió al cazador que le trajese el corazón de Blanca Nieves en un pequeño cofre. El cazador se la llevó al bosque, pero en el momento de matarla sintió pena y decidió dejar que huyese. Para poner un corazón en el cofre buscó a un jabalí y se lo entregó a la reina. Blanca Nieves se encontraba sola en el bosque llorando y encontró una bella casita. Entró y vio que todo era muy pequeño. Al subir a las habitaciones vio siete pequeñas camitas. Estaba tan agotada que decidió dormir un rato. Más tarde llegaron los dueños de la casa que eran Siete enanitos que trabajaban en las minas. Al encontrar a Blanca Nieves, ésta les explicó su historia, y los enanitos decidieron que se quedase a vivir con ellos. La reina volvió a preguntar al espejo mágico que quién era la más guapa del reino. El espejo volvió a contestar que era Blanca Nieves, y que ahora vivía en la casa de los

enanitos. Llena de odio, la reina se disfrazó de viejecita y fue a la casa del bosque. Cuando encontró a Blanca Nieves, le ofreció una manzana envenenada. Al morderla, cayó al suelo desmayada.

Más tarde llegaron de nuevo los enanitos y vieron a Blanca Nieves tendida en el suelo y creyeron que había muerto. Por ello la pusieron en una urna de cristal con el fin de que todos los animales pudiesen despedirse de ella. En ese instante apareció un príncipe montando a caballo, y al ver a Blanca Nieves se enamoró perdidamente de ella. La besó y en ese momento, Blanca Nieves volvió a la vida al romperse el hechizo. Entonces, Blanca Nieves se casó con el príncipe y vivieron felices por el resto de sus vidas.

Momento 2. “Verdadera o falso”. El profesor dice una frase a los niños y niñas, relacionada con el cuento, que puede ser verdadera o falsa y el estudiante debe contestar si es verdadera o falsa con una consigna (si es verdadera dará un golpe en la mesa y si es falsa dará dos golpes en la mesa).

Preguntas: a) ¿Blanca nieves era hija de la princesa?, b) ¿Los enanitos eran cinco?. c) ¿La casa de los enanitos es pequeña? d) ¿Blanca Nieves se comió la manzana envenenada?. e) ¿En la casa de los enanitos hay un perro grande?. f) ¿Blanca Nieves se casó con el príncipe?

Con esta actividad se pretende estimular la atención en niños y niñas, además se exige la constancia y concentración a partir de la discriminación auditiva.

Momento 3: “Juegos de integración visual”. La actividad consiste en que a cada estudiante se le da una ficha para Completar los detalles del dibujo incompleto, (cuento Blanca Nieves). Con estas actividades, se potencian la concentración a través de la observación, la lógica y la asociación.

Momento 4: “Expresiones artísticas”. Esta actividad se realiza con los estudiantes, padres y madres de familia y docentes, consiste en presentar láminas de Icopor, con los personajes y el paisaje del cuento, los estudiantes deben pintar cada detalle de las láminas y armar la escenografía del cuento. Esta fase busca desarrollar la atención, la creatividad y las habilidades artísticas de los estudiantes. Véase un ejemplo de ello:



Momento 5: “Dramatización del cuento”. Los participantes deben dramatizar el cuento Blanca Nieves. Con la dramatización del cuento se pretende despertar en el niño, el gusto y el interés hacia la lectura, fortalecer los procesos cognitivos a través de estrategias pedagógicas que permite desarrollar los contenidos de una forma activa, lúdica y atractiva.

Esta actividad permite trabajar la comprensión y la expresión oral, las relaciones sociales y la expresión corporal.

Beneficiarios: La población beneficiaria directa son 10 estudiantes del ciclo de básica primaria con déficit cognitivo leve, total de estudiantes matriculados, y sus padres y madres de familia, al igual que los docentes de la Institución.

Recursos: Los recursos utilizados son: los mismos estudiantes, docentes, madres y padres de familia, láminas de Icopor, marcadores, vinilos de colores, brochas, pinceles, bisturí, silicona, silueta de imágenes, hojas de bloc, pinceles, cuentos infantiles, y fotocopias entre otros.

Evaluación: la motivación es uno de los factores determinantes durante la ejecución de cada momento, ya que antes de realizar cada uno de ellos, se establecieron retos y concursos para lograr que los participantes estuvieran atentos y realizaran las actividades propuestas de forma correcta. Los docentes fueron piezas claves durante el desarrollo de los momentos, porque logró despertar el interés en cada clase y en cada actividad propuesta. La simpatía, la creatividad, la afectividad y el trato cálido hicieron posible la participación desinhibida y sin presión de los estudiantes. Como estrategia para lograr mantener la atención activa, se realizaron preguntas fáciles y frecuentes relacionadas con el cuento, con lo cual se motivaban, porque se les otorgaba un punto a favor y se le estimulaba con un refuerzo positivo, a la vez que la autoestima mejoraba al sentirse competente, eficaz y capaz.

Taller “Memoria y Atención”

Objetivo: Afianzar la capacidad de la atención activa de los estudiantes con déficit cognitivo leve, de la Institución Educativa Técnico Superior Tomas Carrasquilla, a través de algunas actividades lúdico-recreativas propuestas para desarrollar en el aula de clase.

Actividades: a través del desarrollo de actividades lúdico- pedagógicas de entrenamiento de la memoria, fichas de observación, pictogramas y un carrusel lúdico que consta de cuatro estaciones: a) una es de juegos de concéntrese (encontrar parejas), b) otra de lotería de sonidos (atención auditiva), c) el puente invisible (memoria visual), d) rompecabezas o cubo mágico (atención visual), e) se pretende alcanzar el objetivo propuesto. Para lograr el afianzamiento de la atención en los estudiantes, el docente debe aplicar por lo menos una actividad de las propuestas dos veces a la semana por periodos de 15 minutos, de manera que con la periodicidad de ésta; se permita evidenciar en los estudiantes con déficit cognitivo leve el fortalecimiento de la atención.

A través del blog <http://orientaciónandujar.wordpress.com/>. Se pueden encontrar otro tipo de actividades que permiten trabajar y entrenar de manera más específica la capacidad de la atención.

Contenidos: en estas actividades se trabaja teniendo como énfasis el desarrollo de actividades que tengan que ver con los temas de la atención y la memoria.

Personas responsables: son los docentes, padres y madres de familia, quienes son los principales actores en ayudar a la formación de sus estudiantes e hijos que padecen este problema.

Beneficiarios: son los mismos 10 estudiantes del ciclo de básica primaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomas Carrasquilla, del municipio de Santo Domingo, matriculados y que padecen de déficit cognitivo leve, además se puede beneficiar toda la población estudiantil.

Recursos: se utilizan juegos didácticos (rompecabezas, cubo mágico, pictogramas, loterías de sonidos, fichas de parejas), fichas con pictogramas, computadora. Todo ello con el puntual y eficaz apoyo de los padres y madres de familia.

Efectos logrados: con esta actividad se logró lo siguiente: Algunos de los niños mostraron gran ansiedad frente al desarrollo de las diversas actividades propuestas. Esto se vio reflejado por el afán de querer llegar rápidamente a la base que más les llamó la atención, y buscar la pareja en el computador, la lotería de sonidos y el juego con rompecabezas, y el cubo mágico; lo que demostró que la actividad del “**punte invisible**” no les llamó tanto la atención; porque no estaba diseñada para ser trabajado con algún artefacto tecnológico o donde interviniera un material concreto específico, aquí se trabaja más la memoria visual.

Evaluación: La actividad se pudo ejecutar sin ninguna dificultad ya que las personas comprometidas en el desarrollo de ellas, estuvieron en todo momento dispuestas a acompañar a los estudiantes en dicha actividad. A través de esta estrategia lúdico pedagógicas, se logró la vinculación de algunos padres y madres de familia, docentes y estudiantes; permitiendo entre todos la integración de la comunidad educativa. Con la realización del carrusel se logró motivar e interesar a los estudiantes en la participación activa en el desarrollo de los juegos lúdicos, convirtiéndolos en protagonistas activos para fortalecer los procesos cognitivos como la atención.

Taller “Juego y atiende”.

Objetivo: fomentar la atención y concentración en los estudiantes con déficit cognitivo leve, matriculados en la Institución Educativa Técnico Industrial Tomas Carrasquilla del municipio de Santo Domingo, por medio del coloreado de mándalas, encontrar diferencias y seguir un

laberinto; los cuales son ejercicios que además permiten la estimulación cognitiva y el desarrollo de la paciencia.

Actividad: dentro de la planeación de clase, el docente programará dos veces por semana y con un espacio de no más de quince minutos una actividad relacionada con el coloreado de un mándala, la solución de encontrar diferencias entre dos imágenes aparentemente iguales o la resolución de laberintos diseñados en una hoja de bloc (motricidad fina) o en el piso con tiza o cinta (motricidad gruesa). Estas actividades lúdicas; a la vez permiten en los estudiantes incrementar la habilidad creativa y la expresión artística.

Con estas actividades se puede fomentar no solo en el área de artística, sino en la de educación física, y matemática, entre otras áreas del conocimiento, ya que ayudan en la formación de la inteligencia, del razonamiento, del control y dominio del cuerpo.

Contenido: se trabaja en las siguientes actividades: algunas técnicas para realizar mándalas en clase: pintadas, coloreadas, en hojas carta, en formato grande, en mural.

Mezcla de colores. Figura fondo

Persona responsable: son todos los docentes.

Beneficiarios: los mismos 10 estudiantes con que se ha venido trabajando del ciclo de básica primaria de la Institución Técnico Industrial Tomas Carrasquilla, del municipio de Santo Domingo, que presentan déficit cognitivo leve, y demás estudiantes que hacen parte de la institución educativa.

Recursos: se utilizan diferentes recursos didácticos como: fichas con mándalas, laberintos, cinta adhesiva, hojas de bloc, fichas con laberintos, fichas con imágenes aparentemente iguales,

colores, temperas, vinilos, plastilina, papel kraf, pinceles gruesos y delgados, marcadores, fotocopias, y con el apoyo de los padres y madres de familia.

Evaluación: algunos criterios a tener en cuenta para la evaluación de las actividades de los mándalas, los laberintos y las diferencias pueden ser: iniciar y terminar la actividad, valorar el esfuerzo, y hacer un seguimiento objetivo de instrucciones.

Taller “Expresiones artísticas”.

Objetivo: promover las actividades lúdicas de los niños y niñas de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomas Carrasquilla del municipio de Santo Domingo, a través de las expresiones artísticas en el aula, como medio facilitador para que el estudiante mantenga la atención y logre sostenerla en el tiempo.

Actividad: se desarrollan las siguientes actividades: **el juego de roles**, es una actividad que permite aplicar varias expresiones artísticas, y a la vez permite a los niños conocer los oficios que realizan otras personas de su comunidad como: la enfermera, el doctor, el tendero, el zapatero, la policía, el alcalde, el sacerdote, el entrenador de deporte, el odontólogo, el camionero, y el pintor, entre otros actores; con los juegos de roles el estudiante puede aprender las normas y las reglas que son utilizadas y establecidas en un contexto determinado. El juego permite que se establezca un ambiente de socialización propicio para ayudar al desarrollo de las relaciones interpersonales, así como para aprender las reglas externas que regulan la conducta en los diferentes ámbitos en que participa, y a la vez permite mejorar el proceso de atención.

Aquí el juego de roles, se realiza mediante un socio drama. Que representa una situación social, asumiendo la identidad de un personaje. Se pide a los niños participantes que desarrollen una situación inventada de unas personas diferentes a sí mismas que han observado o imaginado en alguna ocasión.

También para el desarrollo de esta actividad se utiliza el collage, los aeróbicos, la danza, el canto, la pintura, que son expresiones artísticas que, al igual que, los juegos de roles; permiten fortalecer no solo la atención sino las habilidades comunicativas, la expresión corporal y artística en los estudiante con déficit cognitivo leve.

Contenido: expresiones artísticas (la pintura, la danza, el teatro)

Persona responsable: los docentes y las ejecutoras del proyecto.

Beneficiarios: los mismos 10 estudiantes del ciclo de básica primaria con déficit cognitivo leve, y el resto de estudiantes de la institución educativa,

Recursos: los disfraces, el reciclaje, papel de diferente clase, pinturas, música para aeróbicos, equipo para CD, videos, televisor, retazos de tela, tijera, aguja punta roma, hilo, y cuerdas, entre otros. Estos recursos son conseguidos con el apoyo de padres y madres de familia, cuentos, libretos, retazos de tela o papel.

Evaluación: Esta es una parte esencial del juego de roles, en la que se asimila lo sucedido. Es una forma de estructura es (A) sentimientos, sensaciones, tensiones; (B) tácticas, estrategias, objetivos y (C) conclusiones, aplicaciones en relación con el tema que se está trabajando y la teoría. Casi siempre se suele comenzar preguntando a quienes tuvieron la responsabilidad de representar un personaje; ¿cómo se sintieron?, ¿qué sucedió en cada momento?. Se hace lo posible para que cada una de las personas tenga la oportunidad de hablar.

Cabe aclarar que todo lo que sucede en el juego de roles, es correcto. No se puede decir: "Tu debieras haber hecho...", "La actuación debiera haber sido de tal manera. . . ." La espontaneidad es fundamental y eso frena a la gente en su participación. Se trata de analizar después qué reacciones son más o menos apropiadas en base a lo sucedido durante la dramatización.

Capítulo 5

Conclusiones y Recomendaciones

“Lo lúdico es todo lo relacionado con lo interesante, alegre y divertido, el esparcimiento, lo atractivo y motivador, se refleja en el juego y este es el medio natural para el desarrollo personal y el aprendizaje” (Jares, 2000, p.8).

Partiendo de lo anterior y como resultado al trabajo de investigación realizado es posible concluir que cuando el docente implementa dentro de su práctica de aula herramientas lúdicas como el juego, el drama, el canto, la pintura, las tics, entre otras, permite que los estudiantes se puedan apropiar más fácilmente de los aprendizajes, logrando también en estos el interés, la motivación y por lo tanto la atención, siendo esta última uno de los dispositivos básicos indispensable para lograr que un aprendizaje sea funcional y transferible.

Por otro lado, conociendo la gran importancia que la lúdica representa en todos los ámbitos en los que el niño interactúa, se pudo constatar que en los hogares algunas veces las actividades lúdicas no son tenidas en cuenta como referente que proporcione en los menores aprendizajes significativos, sino por el contrario, lo tienen en cuenta como un espacio donde pierden el tiempo y no es productivo para ellos, porque en la mayoría de las veces no hay una intencionalidad.

A partir de esto, se implementaron talleres dirigidos a padres de familia, a través de los cuales se pudo concientizar sobre la importancia de implementar estrategias lúdicas pedagógicas en el hogar con los cuales pudieron apoyar los procesos académicos de sus hijos en la escuela, y a la vez ayudar

a que sus éstos por medio de las actividades realizadas en casa pudieran igualmente potenciar el proceso atencional.

De acuerdo con Ferro (2004, p. 12) “Lo lúdico hace que los procesos de enseñanza- aprendizaje sean motivantes y divertidos y no debe de confundirse con una falta de propuesta educativa concreta, son actividades conducentes a la consecución de objetivos educativos”. Por lo que docentes y directivos coinciden en afirmar que estas actividades pueden favorecer en sus estudiantes los procesos cognitivos, pero que a la vez, algunas veces también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, entonces se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este.

Los directivos reconocen la necesidad de que los educadores implementen en sus clases recursos pedagógicos motivantes e interesantes para llamar la atención de sus discentes, más aun cuando éstos presentan una condición especial que lo amerita como el caso de aquellos niños y niñas que tienen un déficit cognitivo leve y están incluidos en el aula de clase regular, a los cuales hay que proporcionarles los medios para que la adquisición de sus aprendizajes se vea favorecida.

Puede ser la lúdica una aliada para el docente a la hora de programar sus clases, y se convierta en una estrategia que le permita romper esquemas sin temor, y se atreva a salir de esas clases rutinarias, poco llamativas y que se hacen de poco interés para los niños, ya que la mayoría de las veces la única herramienta que prevalece para impartir la clase es la tiza, el tablero y la voz.

La implementación de la propuesta permitió a los estudiantes de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla del municipio de Santo Domingo, tener la oportunidad de participar

en actividades diseñadas para fortalecer los procesos de atención, la cual a la vez favoreció la comunicación en el ámbito escolar, familiar de manera eficaz para la sana convivencia.

La estrategia de aplicar actividades lúdicas como laberintos, juego de concéntrase, buscar diferencias, colorear mándalas, sopas de letras, encontrar parejas, y utilizar expresiones artísticas como el canto, el drama, el baile, entre otras, durante los quince minutos iniciales de una clase permitió fortalecer y mejorar la atención en los estudiantes de la básica primaria de la institución educativa técnico industrial tomas carrasquilla del municipio de santo Domingo Antioquia y en particular a aquellos que presentan déficit cognitivo leve, esto se vio reflejado en la disposición de los niños y niñas durante las clases, la entrega oportuna de los trabajos finalizados asignados en la clase, el interés y la motivación que mostraron para participar de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, mostrando a la vez el fortalecimiento de la concentración.

RECOMENDACIONES

Al realizar este proyecto de investigación se espera que los directivos de la institución educativa Técnico Industrial Tomás Carrasquilla del municipio de Santo Domingo, Antioquia articulen en el plan de estudios una propuesta que permita a los docentes implementar durante los quince minutos iniciales de una o dos clases semanales actividades lúdicas que favorezcan en todos los estudiantes de la básica primaria los procesos atencionales.

Las actividades como laberintos, mándalas, identificación de diferencias, juegos de concéntrase, juegos de roles, la danza, el teatro, la pintura, los collages, socio dramas, golosas, estrella china, juegos de damas, ajedrez, cantos, entre otros, no solo favorecen la atención de los

estudiantes en general sino que permite la modificación de habilidades, destrezas, conductas y conocimientos los cuales ayudan en el mejoramiento de los desempeños académicos.

La actividad lúdica es una estrategia que al ser implementada con la población que presenta déficit cognitivo leve incluida en la institución educativa se convierte en una herramienta motivante y a la vez activa los procesos cognitivos porque logran captar la atención y concentración los cuales son dispositivos básicos que van a facilitar el aprendizaje.

Es pertinente que el docente al planear su clase implemente algunas actividades lúdicas, estas permiten desarrollar clases motivantes donde los estudiantes disfrutan y gozan con ellas, además con estas se puede fortalecer el trabajo cooperativo, el trabajo en equipo, la solidaridad y la creatividad de la población con déficit cognitivo leve incluida en la institución educativa.

Es necesario que los padres de familia se concienticen frente a la importancia de vincularse y apoyar más arduamente desde el hogar los procesos académicos de los hijos, ya que en este espacio cuentan con inagotables recursos que pueden ser utilizados de manera lúdica para orientar la adquisición de saberes y hacer de estas en su diario vivir una experiencia gratificante, significativa y enriquecedora para el niño.

Lista de referencias

Cibergrafía; http://www.oei.es/quipu/colombia/Ley_115_1994.pdf

<http://orientacionandujar.wordpress.com>

Constitución Política de Colombia de 1991

Ley 115 General de Educación de 1994

CAIZAN Sánchez, M. (2010). *Incidencia De La atención Dispersa En El Aprendizaje*. Quito, Ecuador: Santillana.

RODRÍGUEZ, C. M. (2011). Potenciar la atención de los niños y niñas del jardín infantil, los amigos de paulita, a través de una propuesta pedagógica para docentes.

LARA, O. Lizeth et al. (2015). *Aprendizaje significativo y atención*. Bogotá. Fundación Universitaria Los Libertadores.

Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana.

Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. Autores: Esp. Jaime Hernán Echeverri Esp. José Gabriel Gómez.

García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en:

<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.

Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04/articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

Nota: El artículo está ubicado en la revista Nueva Aula Abierta n° 16, Año 5 julio- diciembre 2008.

GOMEZ, R. Tatiana et al (2015). *La actividad lúdica como estrategia fortalecer el aprendizaje*. Ibagué. Universidad del Tolima.

Romero (1990) *Importancia de la Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial*. Venezuela. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

PALOMINO, Burgos y De ORO (2014). *Estrategias pedagógicas para la estimulación cognitiva*. Cartagena. Universidad de Cartagena.

TORO, Alarcón et al (2016). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención*. Ibagué, Tolima. Fundación Universitaria Los Libertadores.

Anexos

ANEXO N° 1. Encuesta dirigida a docentes, tipo entrevista: estas preguntas se le hacen a los docentes para conocer de qué manera la falta de atención en los los estudiantes con déficit cognitivo leve inciden en su proceso de desarrollo de las actividades de clase, y en el aprendizaje de los estudiantes.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

Especialización en Pedagogía de la lúdica

1. Como docente se interesa en conocer si los estudiantes terminan las actividades propuestas por usted en clase. Por qué es importante hacerlo?
2. De qué manera evidencia usted que un estudiante con déficit cognitivo leve le ha comprendido una instrucción antes de realizar una actividad?
3. Ha notado usted dentro de la ejecución de la clase si el estudiantes con déficit cognitivo leve le presta atención? Cómo se da cuenta de ello?
4. Se da cuenta usted si los estudiantes objeto de estudio portan los materiales de trabajo necesarios para sus actividades? Por qué cree pertinente estar atento a este detalle?
5. Cree usted que con algunos talleres lúdicos se puede fortalecer en los estudiantes los procesos de atención y mejorar los procesos de aprendizaje? Por qué?

Anexo 2. Cuestionario a Docentes

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

En este cuestionario te presentamos una serie de preguntas relacionadas con las prácticas de aula utilizada por los docentes durante el desarrollo de las clases. Marca con una X aquella opción que mejor refleje su opinión. Te invito a que lo hagas de manera sincera y objetiva. Gracias

S: Siempre CS: Casi Siempre AV: Algunas Veces CN: Casi Nunca N: Nunca

PREGUNTA	S	CS	AV	CN	N
Emplea materiales didácticos adicionales y adecuados que propicien en los estudiantes el aprendizaje					
En el desarrollo de la clase, utiliza herramientas tecnológicas para favorecer los aprendizajes de sus estudiantes					
Considera que las prácticas de aula empleadas por usted se acomodan a la diversidad de la población estudiantil					
Has observado que realizando la clase de manera lúdica, despiertas en los estudiantes intereses por la materia					
Utiliza estrategias lúdicas que favorezcan los procesos de aprendizaje de la población con dificultades de aprendizaje					
Cambia de estrategias al notar que sus estudiantes no entienden lo que explica					
Piensa que es importante desarrollar una clase dinámica que motive y lleve al estudiante a lograr el aprendizaje					
Para favorecer los avances académicos de la población con dificultades de aprendizaje, estaría dispuesto (a) en hacer de sus clases algo innovador					
Creas que a través de actividades lúdicas los estudiantes puedan mejorar su desempeño académico					
La lúdica puede convertirse en tu mejor herramienta pedagógica para desarrollar en los niños habilidades cognitivas					

Anexo 3. Formato encuesta a padres de familia

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

En este cuestionario te presentamos una serie de preguntas relacionadas con las prácticas de aula utilizada por los docentes durante el desarrollo de las clases. Marca con una X aquella opción que mejor refleje su opinión. Te invito a que lo hagas de manera sincera y objetiva. Gracias

S: Siempre CS: Casi Siempre AV: Algunas Veces CN: Casi Nunca N: Nunca

PREGUNTA	S	CS	AV	CN	N
Los docentes deben promover el uso de las Tics para el aprendizaje de sus estudiantes					
El uso de las Tics en la educación facilita el aprendizaje activo y autónomo de los estudiantes					
Considera que las estrategias de enseñanza de los docentes promueve entre los estudiantes una participación activa					
Conoce usted si los docentes ejecutan estrategias y procedimientos didácticos que promueven los procesos de aprendizaje en los estudiantes.					
Apoya a su hijo con los materiales didácticos que solicita el docente					
Considera importante que tanto el docente como el estudiante aprendan el uso de las tics					
Considera importante que el docente se actualice constantemente en su quehacer pedagógico					
Consideras que el juego y la lúdica son estrategias importantes para fortalecer los procesos de aprendizaje					
El desempeño académico de su hijo evidencia las buenas prácticas docentes en el aula					
Aplicas el juego en casa cuando le colaboras a tu hijo en la realización de las tareas					

Anexo 4. Encuesta a estudiantes

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

En este cuestionario te presentamos una serie de preguntas relacionadas con las prácticas de aula utilizada por los docentes durante el desarrollo de las clases. Marca con una X aquella opción que mejor refleje tu opinión. Te invito a que lo hagas de manera sincera y objetiva. Gracias

PREGUNTA	SI	NO
Te gustan las actividades de clase que involucran el juego		
Crees que aprendes mejor un tema cuando lo realizan con actividades lúdicas (juego)		
Tu profesor utiliza herramientas tecnológicas durante el desarrollo de la clase		
El docente logra que los estudiantes participen activamente en sus clases		
El profesor se muestra dispuesto a ayudar a los estudiantes que tienen dificultades de aprendizaje		
El profesor cambia de estrategia al darse cuenta que los estudiantes no entienden lo que explica en clase		
Las actividades y el material que utiliza el profesor en la clase son entretenidas y motivantes		
El profesor es dinámico y activo cuando dicta la clase		
Con la forma de enseñar, el profesor consigue mantener el interés del estudiante durante toda la clase		
Es importante que el docente esté actualizado en el uso de las tecnologías para poder apoyar las clases		


ANEXO N° 5. : Formato registro descriptivo

REGISTRO DESCRIPTIVO		
Competencia : participa en actividades grupales		Momento de la evaluación: Carrusel lúdico
Indicador: trabaja con interés y dinamismo en cada base propuesta en el carrusel		Actividad evaluada: estuvo atento y dispuesto durante la tarea asignada en cada base del carrusel
Estudiantes	DESCRIPCION DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
APELLIDOS Y NOMBRES		
Emanuel López Carvajal	Cada vez que llegaba a una base se notaba ansioso por iniciar, unas actividades fueron más llamativas para él que otras	Se logra concentrar y prestar más atención en aquellas actividades propuestas con herramientas tecnológicas
Deybid Andrés Jaramillo Quintero	Participó de cada actividad sin ninguna dificultad, no manifestó en ningún momento deseos por cambiar rápidamente a otra base.	Es un niño tímido, sumiso y de pocas iniciativas. En cada actividad sostuvo un tipo de atención selectiva, logrando iniciar, sostener y finalizar la tarea asignada.
Ximena Calle Castaño	En cada base se le vio gran entusiasmo pero poca creatividad en algunos de ellos. De acuerdo a sus capacidades pudo responder a algunas preguntas literales que se basaron en la lectura receptiva de un cuento-	Manejo una atención dispersa durante algunas actividades, puede ser que no son de su agrado o por no tener mucha habilidad para desarrollarlas.

Evaluado por: Astrid – Inés	Firma: Astrid - Inés	Fecha: Octubre 21 de 2016
------------------------------------	-----------------------------	----------------------------------

Fuente: <https://www.google.com.co/search?q=ejemplo+imagen+registro+descriptivo&biw=1280&bih>

Anexo N° 6 Formato Registro anecdótico

REGISTRO ANECDOTICO	
Estudiante: Juan José Areiza Franco	Fecha: octubre 26 de 2016
Lugar: Salón de Clase	Hora: 8:00 – 8:20 am
<p>Objetivo de la actividad: fortalecer la habilidad grafo motriz y atencional</p> <p>Actividad: Seguir un laberinto con lápiz, color o crayola</p> <p>Instrucción: ayuda a los astronautas a encontrar el camino hacia la luna y a volver a la tierra</p> <div style="text-align: center;">  </div>	
<p>DESCRIPCION DE LO OBSERVADO</p> <p>La actividad se realizó con todo el grupo, durante la ejecución de ella se observó a Juan José. El estudiante por momentos se distrae y abandona la actividad, minutos después se integra a ella y logra finalizarla pero no de la manera más adecuada. Se disgusta cuando se le sugiere mejorar la actividad ya que sus trazos son desordenados.</p>	<p>INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO</p> <p>Inicialmente la actividad para Juan José fue motivante porque vio la participación de todo el grupo y logró permanecer en ella por un periodo de 8 minutos. Se mostró ansioso por terminar rápidamente la actividad ya que tenía su interés fijado en un partido de futbol. Con lo que se demuestra que hay intereses más fuertes que priman sobre otros.</p>

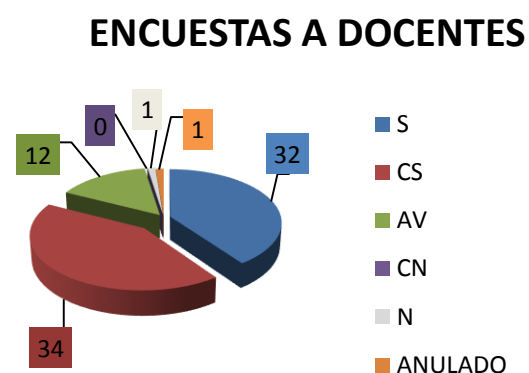
Fuente: <https://www.google.com.co/search?q=ejemplo+imagen+registro+descriptivo&biw=1280&bih>

Anexo 7

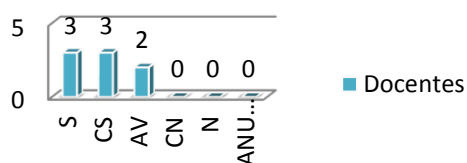
Tabulación

Figura 2. Cuadro estadístico docentes

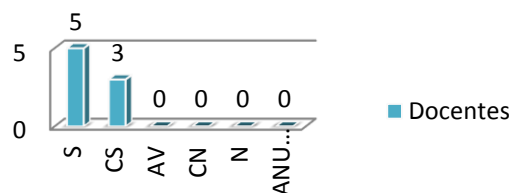
ENCUESTA A DOCENTES							
ITEM	S	CS	AV	CN	N	ANULADO	TOTAL
1	3	3	2	0	0	0	8
2	1	2	4	0	1	0	8
3	1	4	3	0	0	0	8
4	4	4	0	0	0	0	8
5	1	4	3	0	0	0	8
6	2	6	0	0	0	0	8
7	7	1	0	0	0	0	8
8	3	4	0	0	0	1	8
9	5	3	0	0	0	0	8
10	5	3	0	0	0	0	8
TOTAL	32	34	12	0	1	1	



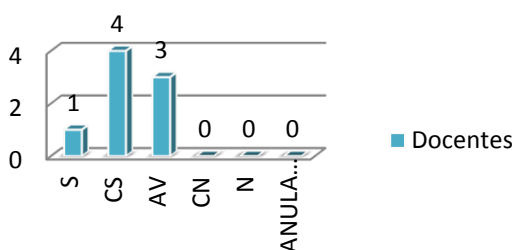
EMPLEO DE MATERIAL DIDÁCTICO



LA LÚDICA-HERRAMIENTA PEDAGÓGICA



USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS



4.2.3. Análisis de la información de empleo de recursos didácticos: De acuerdo a la encuesta aplicada a los docentes de la Institución Educativa Técnico Industrial Tomás

Carrasquilla se pudo observar que aproximadamente el 40% de los educadores; emplean materiales didácticos en el desarrollo de sus prácticas de aula, otro 40% casi siempre lo utiliza y algunas veces el 20% de los docentes lo tiene en cuenta a la hora de programar sus clases.

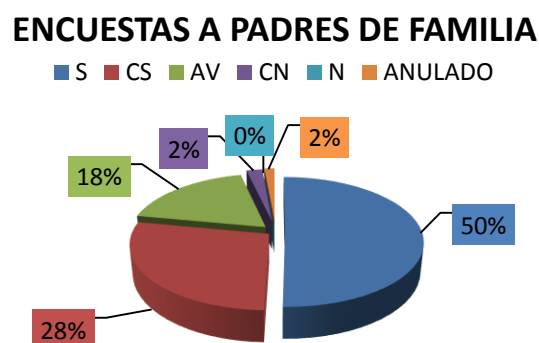
Ahora bien el 65% de los docentes plantean que ven la lúdica como una herramienta fundamental para que los estudiantes adquieran los saberes de manera más llamativa, a pesar de que el 35% de ellos, la considera importante; no utilizan la lúdica como estrategia que facilite la activación de los procesos de aprendizaje.

El 12.5% de docentes, usa estrategias lúdicas en el desarrollo de las actividades académicas; en cada una de las áreas del saber, el 50% de docentes emplea estrategias lúdicas casi siempre y el 37.5% lo utiliza algunas veces, lo que quiere decir, que, se tiene que seguir trabajando para que los docentes de la Institución, incluyan en sus planeaciones; estrategias que brinden a los estudiantes mayor motivación para el estudio, todo ello, debido a que hoy en día los docentes disfrutan más de lo visual que lo auditivo.

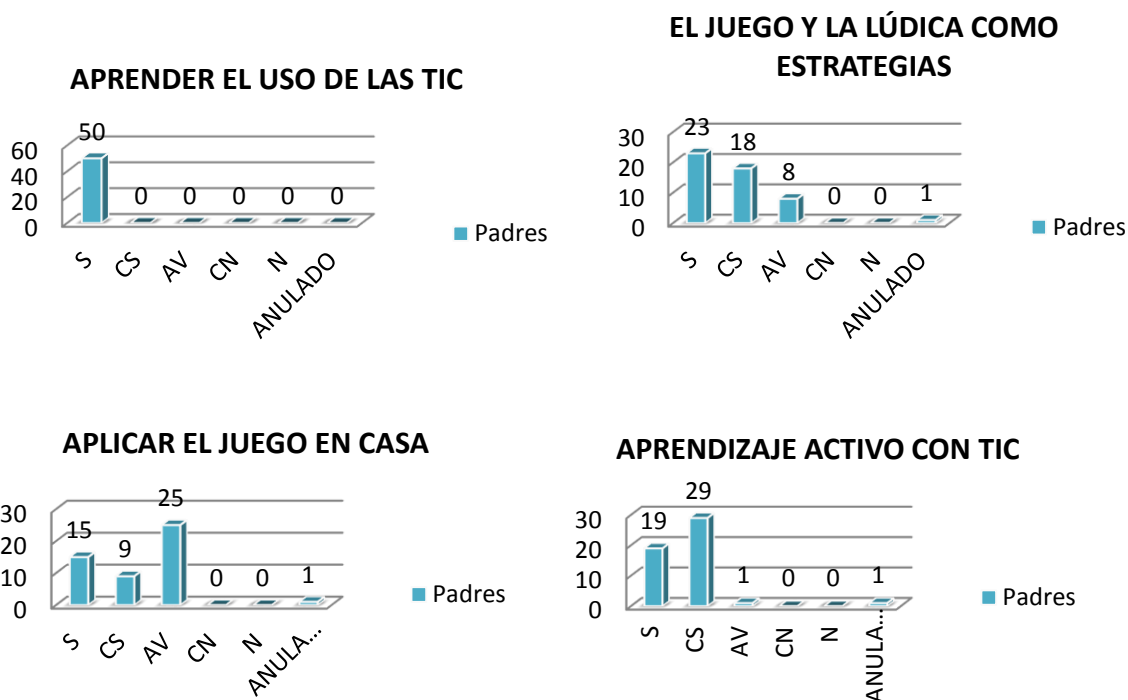
Aplicación cuestionario a padres de familia

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA							
ITEM	S	CS	AV	CN	N	ANULADO	TOTAL
1	21	23	5	0	0	1	50
2	19	29	1	0	0	1	50
3	20	9	16	5	0	0	50

Figura 3. Cuadro estadístico padres



4	9	7	27	6	0	1	50
5	31	19	0	0	0	0	50
6	50	0	0	0	0	0	50
7	49	0	0	0	0	1	50



4.2.4. Interpretación de la información en cuanto al uso del juego y de las Tics por parte de los padres y madres de familia: Al analizar la información, se pudo constatar que el 100% de los padres y madres de familia; están de acuerdo en que los docentes empleen en sus prácticas de aula herramientas didácticas, como las TICs, ya que estas no solo facilitan los aprendizajes significativos en los estudiantes; sino que genera en ellos, más interés por las diferentes actividades que se desarrollan en las áreas de aprendizaje, planteadas en el P. E. I, de esta manera se puede lograr que estén más atentos, dispuestos y motivados hacia nuevas experiencias de aprendizaje.

Veamos ahora el análisis que se realizó de las encuestas aplicadas a padres y madres de familia. El 40% de los padres y madres de familia, ven como muy positivo el juego y la lúdica como estrategia para que sus hijos, adquieran conocimientos, el 36% manifiesta que los docentes casi siempre utilizan la lúdica en los procesos de aprendizaje, en las clases y el 16% plantea que algunas veces se evidencia que los docentes utilicen la lúdica en el desarrollo de la programación de las clases.

El 30% de los padres y madres de familia; aseguran que utilizan el juego en la casa para reforzar los aprendizajes adquiridos por sus hijos en la escuela, pero hay un 18%, que dicen que casi siempre utilizan este tipo de actividades con sus hijos; y el 50% de ellos dice que algunas veces emplean el juego en la casa con sus hijos a fin de reforzar los aprendizajes adquiridos en la escuela.

El 38% de los padres y madres de familia, consideran que el aprendizaje de sus hijos, se puede activar a través de utilizar las TICs, como estrategia didáctica; el 58% dice que casi siempre se puede considerar las tic como herramienta que posibilite los aprendizajes.

Con el anterior análisis se puede concluir que algunos padres reconocen la importancia de implementar estrategias nuevas y llamativas que puedan favorecer los procesos de aprendizaje entre los estudiantes, pero también se puede concluir que aquellos que de alguna manera no lo

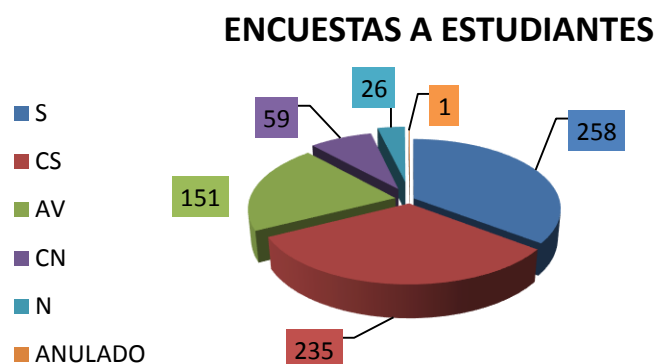
ven tan necesario puede ser por el desconocimiento que ante la utilización de las tic, las nuevas estrategia didácticas, lúdicas y el juego, manejadas de forma autónoma y dinámica, pueden traer muchas facilidades de acercamiento al aprendizaje a los niños y niñas. Además, la apatía de algunos padres para acercarse a la institución y estar más inmersos en los procesos de acompañamiento para la formación de sus hijos, hace que estos desconozcan las prácticas educativas que los docentes aplican en las diferentes áreas del saber, con sus hijos

Observemos ahora la tabulación del gusto de los diferentes actores del proceso educativo, por las diferentes actividades

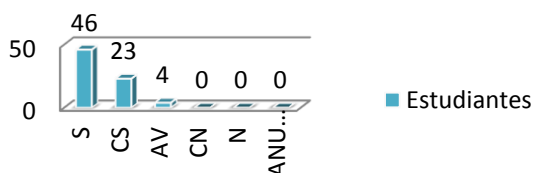
Aplicación cuestionario a estudiantes

ENCUESTA A ESTUDIANTES							
ITEM	S	CS	AV	CN	N	ANULADO	TOTAL
1	46	23	4	0	0	0	73
2	37	14	21	0	1	0	73
3	5	22	23	22	1	0	73
4	23	22	20	8	0	0	73
5	38	23	11	1	0	0	73
6	26	19	9	11	8	0	73
7	9	37	17	2	8	0	73
8	16	25	21	9	2	0	73
9	15	34	15	3	5	1	73
10	43	16	10	3	1	0	73
TOTAL	258	235	151	59	26	1	

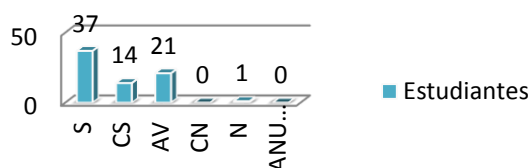
Figura 4. Cuadro estadístico estudiantes



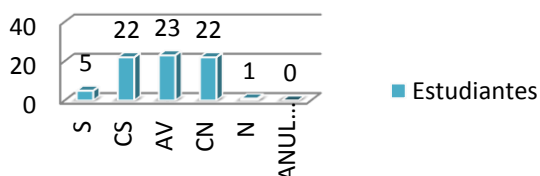
GUSTO POR ACTIVIDADES DE JUEGO



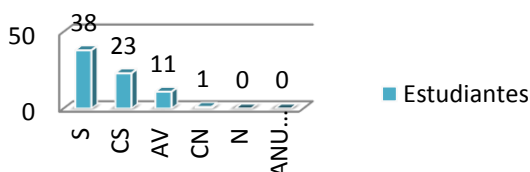
APRENDER MEJOR CON LÚDICA



USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS



DISPOSICIÓN DEL DOCENTE PARA AYUDAR



4.2.5. Interpretación de la información en lo que se refiere al uso de la Lúdica, la disposición del maestro e juego y otras herramientas pedagógicas por parte de estudiantes:

El 63% de los estudiantes de la Institución sienten gusto por realizar actividades que se basan en el juego, 31% casi siempre muestran ese gusto y el 5% manifiesta que algunas veces siente gusto por realizar actividades lúdico recreativas.

Otro 50% de los estudiantes a quienes se les aplicó la encuesta consideran que a través de la lúdica, los aprendizajes pueden adquirirse más fácilmente, el 19% manifiesta que casi siempre y el 28% algunas veces, y solo el 1.3% considera que el juego no es importante para adquirir aprendizajes significativos.

Pero también analizan, los estudiantes a los docentes en este aspecto y responden: el 6.8% de los estudiantes afirman que los docentes en las clases no hacen uso de las TICs, como herramienta para acceder a los aprendizajes, el 30% coincide en que casi siempre lo hace, el 31% algunas veces, el 30% casi nunca y solo el 1.3% dice que nunca utilizan estas herramientas.

El desconocimiento y la poca apropiación que tienen algunos docentes frente al manejo de las herramientas tecnológicas como: la Tablet, los computadores, el video beam, y el tablero digital entre otras herramientas didácticas, hacen que los maestros, dentro de la planeación de sus actividades de clase, no utilice estos elementos y haga que los estudiantes de alguna manera se dispersen, no presten atención, ni se motiven porque las clases siguen siendo muy magistrales.

Pero es bueno que el 52% de los docentes, estén dispuestos a despejar las dudas que presentan los estudiantes durante el desarrollo de la clase, el 31% casi siempre lo hace, el 15% algunas veces y el 1.3% casi nunca lo hace. Aquí se puede observar que la mayoría de docentes están prestos a ayudar a los estudiantes en las dificultades que presentan tanto a en ámbito académico, personal y familiar. A la vez se evidencia que los estudiantes en algunos casos no sienten que los docentes presten atención a las quejas o llamados que los estudiantes les hacen para que se les despeje alguna duda e inquietud.

