

PROPUESTA LUDICO-PEDAGOGICA PARA MEJORAR LA ATENCION EN
LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DEL COLEGIO
EXTERNADO NACIONAL CAMILO TORRES

JANNY VICTORIA CASTAÑEDA NAVARRO
OSCAR RICARDO ESLAVA SARMIENTO
MARTHA PUERTO CASTRO

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA
BOGOTA 2015

PROPUESTA LUDICO-PEDAGOGICA PARA MEJORAR LA ATENCION EN
LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DEL COLEGIO
EXTERNADO NACIONAL CAMILO TORRES

JANNY VICTORIA CASTAÑEDA NAVARRO
OSCAR RICARDO ESLAVA SARMIENTO
MARTHA PUERTO CASTRO

Trabajo para optar el título como Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesora
Miriam Cortés Abril
Magister en Literatura

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA
BOGOTA 2015

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

AGRADECIMIENTOS

Expresamos los más sinceros agradecimientos a todas aquellas personas que con su ayuda nos colaboraron en la realización de la presente propuesta, en especial a la Licenciada Miriam Cortés Abril, asesora de proyectos de grado de la Fundación Universitaria Los Libertadores por la orientación, el seguimiento y la supervisión continúa del mismo.

A nuestros profesores por la motivación, enseñanza y el apoyo recibido a lo largo de la especialización y los estudiantes de tercer grado del Colegio Externado Nacional Camilo Torres protagonistas de nuestra propuesta, quienes nos infunden día a día la perseverancia, la constancia el ánimo y el amor que debemos tener los educadores para comprenderlos.

DEDICATORIA

A Dios fuente de Sabiduría y Fortaleza.

A todas las personas que con cariño influyen en nuestras vidas y sueños; por motivarnos a seguir en el camino de la formación, a ustedes les dedicamos este trabajo de grado, en agradecimiento por todo su amor y por compartir nuestras vidas.

Gracias amados hijos.

CONTENIDO

Contenido

RESÚMEN.....	10
GLOSARIO.....	11
INTRODUCCION	12
1. EL PROBLEMA	13
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.2.FORMULACIÓN	13
1.3.1 Empíricos.....	13
1.3.2 Bibliográficos.....	15
2. JUSTIFICACION.....	16
3 OBJETIVOS.....	17
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	17
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
4 MARCO REFERENCIAL	18
4.1. MARCO CONTEXTUAL.....	18
4.2. MARCO TEÓRICO	21
4.2.1. Lúdica y Juego	21
4.3. PEDAGOGIA.....	22
4.4. LÚDIGA PEDAGÓGICA.....	23
4.5. ATENCIÓN.....	24
5. DISEÑO METODOLOGICO.....	26
5.1.TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	26
5.2. POBLACIÓN MUESTRA.....	26
5.3. INSTRUMENTOS.....	26
5.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	27
5.4.1.Gráficas.....	27
5.5. Diagnóstico.....	31
6. PROPUESTA	32
6.1.“LOGRARÉ ATENCIÓN CON DIVERSIÓN”	32
6.2. DESCRIPCIÓN.....	32
6.3. JUSTIFICACIÓN.....	32
6.4. OBJETIVO.....	32
6.5. METODOLOGÍA.....	32
6.5.1.Talleres	32

6.6. Personas Responsables	35
6.7. Beneficiarios.....	35
6.8. Recursos.....	36
6.8.1 Recurso Humano	36
6.8.2 Materiales.....	36
7. CONCLUSIONES.....	37
BIBLIOGRAFIA.....	38
ANEXO 1	40
ANEXO 2	41
ANEXO 3	42

LISTA DE GRAFICAS

GRAFICA 1- Dificulta terminar la actividad que inician	28
GRAFICA 2- Los estudiantes interfieren en el normal desarrollo de las actividades académicas	28
GRAFICA 3 Se le dificulta esperar el turno para hablar (interrumpe).....	29
GRAFICA 4 Se levanta constantemente de la silla	29
GRAFICA 5- Considera que la lúdica puede ayudar a fijar la atención de los estudiantes.	30
GRAFICA 6 - Participaría en un proyecto lúdico.....	30

LISTA DE FOTOS

FOTO 1	19
FOTO 2	42
FOTO 3	43
FOTO 4	44
FOTO 5	45

RESÚMEN

A través de la lúdica esta propuesta pretende dar herramientas a los docentes para captar y optimizar la atención en los niños canalizando toda su energía.

Por eso es muy importante la necesidad de crear actividades lúdico-pedagógicas deseables, diseñadas de manera específica donde previamente se conozcan los intereses y preferencias de los estudiantes con el fin de ayudarlos a elevar su nivel atencional y favorecer sus aprendizajes.

El presente trabajo, condensa tres actividades lúdico-pedagógicas para mejorar la atención de los estudiantes de tercer grado de primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres, poniendo de manifiesto los aspectos más relevantes relacionados con la falta de atención, permitiendo a través de la lúdica, reflexionar sobre los mismos.

PALABRAS CLAVES

- Lúdica y Juego
- Pedagogía
- Atención

GLOSARIO

ATENCIÓN: Esta considerada dentro de las funciones cognitivas Constituye. Una serie de procesos que abarcan desde el estado de alerta de la conciencia hasta la capacidad de controlar el procesamiento de la información en el cerebro.

APRENDIZAJE: Se denomina al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza y la experiencia.

JUEGO: Es una actividad natural inherente a todos los seres vivos, que en especial a niños y niñas les produce placer, satisfacción, la manera de expresar y comunicar sentimientos, y adquirir un aprendizaje si tiene un propósito o estrategia.

LÚDICA: Es una dimensión del ser humano que expresa su emocionalidad de manera positiva o negativa.

PEDAGOGÍA: Es un conjunto de saberes que están orientados hacia la educación, de la especie humana que se desarrolla de manera social. De tal manera que la Pedagogía es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

INTRODUCCIÓN

En los colegios a nivel nacional se ha vislumbrado una problemática en la población infantil como es la falta de atención y los desórdenes de conducta en las aulas regulares. El problema asciende cada vez más, aumentando los indicadores de bajo rendimiento académico durante la infancia.

Diferentes aspectos como los cognitivos, afectivos y sociales están involucrados en la falta de atención y bajo rendimiento escolar. De ahí que surja la necesidad de crear talleres o actividades lúdicas que posibiliten al maestro el desenvolvimiento de sus clases, fortalecer aspectos que tienen que ver con la mente, cuerpo y espíritu de los niños para mejorar la calidad y optimizar su desarrollo.

La propuesta pedagógica con base en la lúdica busca mejorar la atención en los estudiantes de tercer grado de Primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres. Las actividades o talleres se convierten en material de apoyo para el docente que lo pueda aplicar y para los niños como recursos que les permitan aprender en forma autónoma, eficiente y responsable atendiendo instrucciones para alcanzar la meta.

1. EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los estudiantes de grado tercero de primaria, con edades entre 8 a 10 años presentan dificultades para fijar su atención y concentración.

Se observa en los estudiantes actitudes displicentes, agresivas, de indisciplina permanente con otros compañeros, falta de concentración en sus actividades académicas, intromisión con los estudiantes que desarrollan bien sus actividades, hechos que afectan gravemente la convivencia del grupo.

Además, presentan dificultad para terminar sus actividades, seguir instrucciones, interrumpen la actividad académica de la docente, no cumplen con sus labores extra-clase, lo cual dificulta sus procesos de aprendizaje.

Los estudiantes son remitidos frecuentemente al servicio de Orientación y no cuentan con el acompañamiento de sus padres o acudientes legales, lo que demuestra un posible abandono.

1.2. FORMULACIÓN

¿Por qué implementar una propuesta lúdico-pedagógica para mejorar la atención de los estudiantes de Tercero grado de primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres?

1.3. ANTECEDENTES

1.3.1 Empíricos

- La investigación realizada por Ana Patricia León Urquijo¹ tuvo como objetivo detectar los estudiantes de primaria de los colegios oficiales de Armenia, con déficit de atención con o sin hiperactividad. Los resultados de la investigación mostraron que el 3,89% presentaron TDA-H. Termina su investigación proponiendo un programa de intervención pedagógica para el aula y sugerencias y orientaciones tanto para docentes como para los padres de familia, en aras de mejorar el rendimiento escolar y la calidad de vida de los estudiantes.

¹ León Urquijo Ana Patricia. el trastorno por Déficit de Atención en estudiantes de 1º a 5º grado de educación

- La investigadora Mena Rodríguez Fanny Elena², plantea 20 talleres orientados para las áreas de lenguaje y ciencias naturales, para que sirvan como estrategias lúdicas para ser aplicadas en los niños que presentan déficit de atención. Tienen como objetivo generar distensión, interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad.

² Mena Rodríguez Fanny Elena y otras. Estrategia pedagógica basada en la lúdica y psicomotricidad aplicada en las áreas de castellano y Ciencias naturales para centrar la atención de niños y niñas con TDA H de preescolar y básica primaria de la institución educativa ciudadela cuba .Pereira. 2008

1.3.2 Bibliográficos

De acuerdo con Max Neef (1994), **la lúdica** puede ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como un potencial creativo. Significa que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede producir satisfacciones de dicha necesidad, durante todo su desarrollo. Fundamentalmente la lúdica está orientada a establecer en nosotros un escenario de creaciones, de comunicaciones, de producción de emociones, de equilibrio en el ciclo naturaleza – hombre – naturaleza hacia el diario vivir como un buen nivel y calidad de vida³.

GROSS, Karl Desarrolló una teoría psicológica del juego basada en el aspecto del placer del juego y en el intento de olvidar los aspectos serios de la vida sumiéndose en el juego. Discute los aspectos educacionales del juego como el preparatorio para la vida adulta⁴.

Los **procesos lúdicos** según JIMENEZ VELEZ., Carlos Alberto, en los seres humanos tienen que ver con las experiencias culturales que unidas a la actitud y disposición que tenga cada sujeto dan como resultado múltiples emociones que llenan nuestro cuerpo de una serie de afectaciones cuando se interactúa de manera espontánea el uno con el otro. En cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, se describen como actos lúdicos⁵.

GARCIA SEVILLA, Juliana presenta la sistematización conceptual en lo referente a la psicología de la atención. Hace un planteamiento desde los orígenes del concepto de atención, definición, tipos de atención, las características y manifestaciones de la atención. Conceptos claves para comprender el déficit de atención⁶.

³ MANFRED A., Max Neff. Desarrollo a Escala Humana. Montevideo, Uruguay: Editorial Nordan-Comunidad 1994. P. 78

⁴GROSS, Karl. Teoría del Juego, Disponible en: [http://www.dialnet.uniroja.es/descarga/articuloel juego como escuela de vida/2774872](http://www.dialnet.uniroja.es/descarga/articuloel%20juego%20como%20escuela%20de%20vida/2774872)

⁵ JIMENEZ VELEZ., Carlos Alberto. La Inteligencia Lúdica. 1997. Cooperativa del Magisterio. Disponible:<http://www.ludica.com.co>

⁶ GARCIA SEVILLA, Juliana Introducción a la Psicología. 1997. Editorial Síntesis. 1997. Pag: 113 a 149.

2. JUSTIFICACION

Para favorecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes de tercer grado de primaria del colegio Externado Nacional Camilo Torres, se propone aplicar una propuesta lúdica pedagógica, debido a las dificultades presentadas en la atención que afectan en el estudiante el comportamiento y su desarrollo en el proceso de aprendizaje.

La lúdica se constituye en una herramienta pedagógica óptima para lograr el cambio en el déficit de atención de los estudiantes, porque facilitan la expresividad, creatividad y emocionalidad de los estudiantes, en la medida que comienzan a cumplir con las actividades, a seguir las instrucciones impartidas, a demostrar cambios de actitud positivos y a lograr los cambios necesarios para un mejor desempeño en los procesos de formación.

Las actividades lúdico pedagógicas aquí planteadas deberán dar como resultado un cambio positivo en la actitud de los estudiantes, ya que aumentando los niveles de atención y concentración, lograrán mejorar sus relaciones interpersonales y sus procesos de enseñanza- aprendizaje.

3 OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar una propuesta lúdico -pedagógica para mejorar la atención de los estudiantes del grado tercero de primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar talleres lúdicos para incrementar el grado de atención en los estudiantes del grado tercero de primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres.
- Aplicar los talleres lúdicos a los estudiantes del grado tercero de primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres.
- Observar las actitudes y mejoramiento de la atención de los estudiantes del grado tercero del Colegio Externado Nacional Camilo Torres.
- Evaluar los resultados obtenidos en los talleres aplicados a los estudiantes del grado tercero del Colegio Externado Nacional Camilo Torres.

4 MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL

El presente trabajo se realiza en el Externado Nacional Camilo Torres IED, aprobado por la Secretaria de Educación, según Resolución de aprobación: 7476 noviembre 19 de 1998 N° 4298.

El colegio está ubicado en la Localidad 3; en Sede única en la carrera 7 N° 33-64, barrio La Merced.

⁷En la institución se entiende por ACADEMICO el conjunto de actividades, acciones y procesos de orden pedagógico y educativo que buscan el desarrollo integral de los estudiantes y que se encuentra definidos en el Plan de Estudios y en el PEI. Dicho trabajo está orientado al desarrollo armónico de las dimensiones: corporal, estética, cognitiva, ética, comunicativa, socio-política, espiritual y afectiva. En orden a lograr la formación académica de los estudiantes, el trabajo desarrollado por los docentes busca generar en ellos avances en los procesos de desarrollo humano por medio de la apropiación constructiva de los saberes específicos de cada una de las áreas del conocimiento que conforman el Plan de Estudios.

El plan Educativo Institucional (P.E.I) denominado “COMUNICACIÓN ASERTIVA PARA LA CONVIVENCIA” está fundamentado en las dimensiones del ser humano teniendo como eje transversal la comunicación asertiva. Opta por un modelo pedagógico y didáctico cuyos lineamientos generales se encuentran en la pedagogía proyectiva, modelo basado en el aprendizaje a través de la formulación de proyectos, en donde el docente propone un “pretexto” que es un elemento de interés para los interactuantes en el desarrollo de la propuesta.

La pedagogía proyectiva incentiva la investigación en todas las líneas de conocimiento, desarrolla las potencialidades de los estudiantes, ya que se basa en el interés de cada uno de ellos, permite la construcción colectiva de normas, como una fuente importante de convivencia ciudadana, plantea el respeto por el bien colectivo y construye el conocimiento a través de la experiencia. Este modelo se adapta a la reorganización curricular por ciclos adoptada en el PEI.

Los procesos pedagógicos y curriculares deben favorecer el desarrollo de competencias en el plano del manejo del conocimiento científico y tecnológico, la presentación de proyectos o propuesta de investigación y formulación de soluciones a los problemas. Todo esto sumado a la búsqueda del desarrollo afectivo del estudiante. Una de las estrategias que desarrolla lo establecido en el primer eje es la jornada única para la excelencia académica y la formación

⁷Manual de Convivencia, Externado Nacional Camilo Torres. 2014

integral, que consiste en ampliar en forma progresiva la jornada educativa en los colegios distritales, combinando la implementación de jornadas únicas y la ampliación de la jornada a 40 horas semanales, 40 semanas al año.

De acuerdo al plan de desarrollo 2012-2016, Bogotá Humana, la institución está inmersa desde el año 2012.

FOTO 1



Colegio Externado Nacional Camilo Torres

Reseña Histórica.

Santos y su ministro de Educación Alfonso Araujo, fundaron la Institución el 14 de Enero de 1939 y lo inauguraron solemnemente el día 20 de Marzo del mismo año. Por medio de la Ley de 1938, que le otorgaba atribuciones extraordinarias al Presidente de la República, se dio origen al Decreto 79 del 14 de enero de 1939, por medio del cual la sección del Bachillerato de la Escuela Nacional de Comercio, se organizaba como Instituto Independiente con el nombre de EXTERNADO NACIONAL DE BACHILLERATO.

La Escuela Nacional de Comercio había sido fundada el 9 de Febrero de 1905 por el Presidente Rafael Reyes y ya por el año 1938, era el más importante establecimiento oficial del bachillerato y comercio. Al crearse esta nueva Institución, la Escuela quedaba para la enseñanza especializada de estudios comerciales que más tarde daría origen a la Facultad de Contaduría. Según el Decreto 1773 del 20 de Junio de 1942 se cambió la denominación por la de “EXTERNADO NACIONAL CAMILO TORRES” como homenaje al prócer de la independencia Don Camilo Torres Tenorio, pensador político del nuevo mundo y director intelectual de la Revolución de su nativa comarca.

Desde entonces empezó a germinar lo que más tarde se denominó “El Espíritu Camilista”, para que cada uno de sus miembros se sintiera orgulloso de recibir

su influjo formativo, que habría de convertirse en carta de presentación durante toda su vida.

La Jornada Nocturna.

De acuerdo con el Decreto 2320 de septiembre de 1952 y mediante resolución 681 de 1953, el Ministerio de Educación Nacional establece la jornada nocturna para el Externado Nacional Camilo Torres.

Años después, mediante resolución 5682 de 1998 de la Secretaría de Educación del Distrito Capital reconoce los estudios y autoriza certificar y otorgar títulos en educación básica secundaria y media de adultos.

En consecuencia, la educación ofrecida durante la jornada nocturna es para adultos y se enmarca en la Ley 115 de 1994, el Decreto 1860 de 1994 y el Decreto 3011 de 1997.

A finales del año 2002 y obedeciendo directrices del gobierno nacional en materia educativa, la mencionada jornada se integra a la Institución Educativa Distrital Externado Nacional Camilo Torres, así como también lo hicieron la escuela Thomas Jefferson y las dos jornadas diurnas del Externado Nacional Camilo Torres, mediante Resolución No. 3519 del 5 de noviembre de 2002.

La educación de adultos es el conjunto de procesos y de acciones formativas organizadas para atender de manera particular las necesidades y potencialidades de las personas que por diversas circunstancias no cursaron niveles o grados del servicio público educativo, durante las edades aceptadas regularmente para cursarlos o de aquellas personas que deseen mejorar sus aptitudes, enriquecer sus conocimientos y mejorar sus competencias técnicas y profesionales.

Para ingresar en este tipo de servicio educativo, el educando podrá solicitar una evaluación previa clasificatoria para ser ubicado en el ciclo pertinente, sin la exigencia de haber cursado un determinado grado de escolaridad formal.

Asociación de Egresados.

La Asociación de Egresados y Ex alumnos del IED Externado Nacional "Camilo Torres", constituida el 30 de marzo de 2004 en Bogotá D.C., es una entidad de derecho privado sin ánimo de lucro, constituida con el fin de fortalecer los vínculos culturales, académicos, sociales, deportivos y empresariales de los asociados con la IED Externado Nacional Camilo Torres a nivel nacional e internacional.

4.2. MARCO TEÓRICO

4.2.1. Lúdica y Juego

El término lúdica proviene del latín ludu, que significa relativo o perteneciente al juego. La lúdica es una expresión o dimensión humana que por medio del juego permite desarrollar aprendizaje. Aunque el juego es lúdico no todo lo lúdico es juego, sino que el juego son las formas de expresar esta dimensión. La lúdica es esencialmente parte de las dimensiones del hombre como la cognitiva, sexual, comunicativa, social y como condición humana lo acompaña toda la vida⁸ ya que se refiere a la necesidad de todo sujeto de sentir, comunicar, expresar y producir emociones que se encaminan hacia el entretenimiento, el esparcimiento, la diversión. Estas expresiones y producción de emociones pueden llevar a los seres humanos a gozar, reír, gritar pero inclusive pueden producir llanto como manifestación de emociones las cuales se deben canalizar de forma positiva para facilitar los procesos de desarrollo, de creación y de conocimiento del sujeto.

Max Neef (1.989)⁹ afirma que la lúdica se concibe no solamente como una necesidad de los seres humanos sino como potencial creativo en donde el hombre requiere de la lúdica para lograr su desarrollo armónico que le permita producir satisfacciones a sus necesidades durante su desarrollo.

Fundamentalmente la lúdica crea un equilibrio en el ciclo naturaleza – hombre - naturaleza durante su vida diaria, mejorando su calidad de vida ya que crea todo un escenario de comunicaciones, expresiones, producción de emociones y oportunidad de autorrealización en las personas.

Carlos Alberto Jiménez Vélez en su ensayo “Inteligencia Lúdica” expresa que los procesos lúdicos en los seres humanos tienen que ver con las experiencias culturales que unidas a la actitud y disposición que tenga cada sujeto dan como resultado múltiples emociones que llenan nuestro cuerpo de una serie de afectaciones cuando se interactúa de manera espontánea el uno con el otro¹⁰. En cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, Carlos Alberto Jiménez los

⁸ LA LUDICA, (Documento en line). Disponible: [http:// www.yturalde.com/lúdica.htm](http://www.yturalde.com/lúdica.htm)

⁹MANFRED A., Max Neff. Desarrollo a Escala Humana. Montevideo, Uruguay: Editorial Nordan-Comunidad., 1994. P. 78

¹⁰JIMENEZ VELEZ., Carlos Alberto. La Inteligencia Lúdica. 1997. Cooperativa del Magisterio. Disponible:<http://www.ludica.com.co>

describe como actos lúdicos¹¹. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido se da más claridad acerca que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego.

Por otra parte siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. Karl Groos¹² (1861-1946) hacia finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego denominada “Teoría del Juego”, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. A mediados del siglo pasado el holandés, Johan Huizinga¹³ en su obra “Homo Ludens” define el concepto de juego, como una “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de la convivencia que en la vida cotidiana es diferente-.

4.3. PEDAGOGIA

Para Rafael Flórez (2005)¹⁴ el concepto de Pedagogía está relacionado con el de ciencia y arte de educar donde el objetivo principal es la formación del ser humano en todos sus aspectos. Argumenta Flórez que la pedagogía estudia y propone estrategias para lograr la transición de un sujeto del estado natural (etapa de niñez) al estado humano, hasta su mayoría de edad como ser racional autoconsciente y libre.

¹¹ JIMENEZ VELEZ., Carlos Alberto. La Lúdica como experiencia cultural. 1997. Cooperativa del Magisterio. Disponible:<http://www.ludica.com.co>

¹² GROOS, Karl. Teoría del **Juego**, Disponible en:
[http://www.dialnet.uniroja.es/descarga/articuloel juego como escuela de vida/2774872](http://www.dialnet.uniroja.es/descarga/articuloel%20juego%20como%20escuela%20de%20vida/2774872)

¹³ HUIZINGA, Johan, Sobre juego, deporte y comunicación , Disponible en: <http://www.comunicacionsocial.es/Archivos%20para%20descarga/IntroduccionC6.pdf>

¹⁴ FLÓREZ OCHOA Rafael: Hacia una pedagogía del conocimiento. Santafé de Bogotá. Editorial Me Graw Hill, 1994. P.311.

Por su parte el Psicólogo Miguel Zubiría¹⁵, como gestor del enfoque de la pedagogía conceptual la define como una propuesta pedagógica que lleva al estudiante más allá del conocimiento científico e intelectual se propone desarrollar esa inteligencia emocional y hacer de los alumnos personas capaces a la hora de enfrentar la realidad social y el mundo que los rodea.

4.4. LÚDICA PEDAGÓGICA

El Juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diferentes dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social¹⁶.

Educación en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los estudiantes aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos.

Si esto no se fomenta por parte de los docentes, la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia. Los educadores comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en el mundo que cambia con celeridad.

El juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla. Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe ser una amalgama de la teoría y la práctica educativa donde su validez depende de sus consecuencias prácticas y su origen está en los profesionales de la educación que reflexionan en torno a las interrogantes que su labor diaria presenta. Una de ellas es su actividad lúdica.

Los niños encuentran diversión en el juego pero la diversión ha de entenderse como la liberación a través de lo hedónico de las prácticas lúdicas. En el juego una de las normas importantes es la autonomía y libertad de los participantes, pues de ser contrario el comportamiento a esta ley lúdica no se podría presentar el placer o goce que constituye un elemento esencial del juego.

El déficit de atención no se resuelve solamente informando a los padres y remitiendo al estudiante a terapia. Se hace necesaria la construcción de una pedagogía holística, basada en la lúdica, para abordar el déficit de atención en el aula de clase.

¹⁵ DE ZUBIRIA SAMPER Julián, Los Modelos Pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante. 2a Edición. Cooperativa Editorial Magisterio. 2006.

¹⁶ JI MENEZ VELEZ., Carlos Alberto. La Lúdica como experiencia cultural. 1997. Cooperativa del Magisterio. Disponible: <http://www.ludica.com.co>

La pedagogía al ser una ciencia que define la educación como procesos conscientes, organizados y dirigidos a la formación del educando, permite la ejecución de procesos lúdicos encaminados a la superación del déficit de atención en los niños /as.

La pedagogía basada en la lúdica toma al niño/a/ como un *sujeto* que tiene necesidades de aprendizaje, que al ser motivado a través del juego, que es una función humana tan importante como el desarrollo del conocimiento y el trabajo, logra una formación integral que le permite *ser, conocer y hacer* en un ambiente creativo, expresivo y dinámico.

La implementación de la pedagogía de la lúdica implica la construcción y desarrollo de actividades y situaciones que promuevan el desarrollo de la atención en los niños /as/ con déficit de la misma. La creatividad que el educando realiza en las prácticas lúdicas le permite a su vez integrar dos aspectos importantes de los procesos cognitivos como son lo emocional y lo racional. Ya que para que funcione lo cognitivo deben darse las emociones.

4.5. ATENCIÓN

La atención es una palabra de origen latino (*attentio*) que se compone de tres partes:

Sufijo: *adque* refiere *hacia*

Verbo: *tendere* que significa *estirar*

Sufijo: *cion* que equivale *acción-efecto*

La atención es definida por la psicología como una cualidad de la percepción que es la encargada de filtrar los estímulos externos- ambientales, dándoles prioridad a los más relevantes.

Por otro lado, la atención es vista como un mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos.

Autores como Ardila, 1979, Celada, 1989, Cerdá, 1982, Luria 1986, Taylor, 1991 definen la atención como un proceso que presenta diferentes fases entre las más importantes son: orientación, selección y sostenimiento.

➤ Funciones de la Atención.

La función más importante de la atención es la regulación y control de la actividad.

La atención se presenta tanto en los procesos sensoriales como en los motores y de pensamiento.

➤ Factores de la Atención.

‣ Factores Externos: son las condiciones que se encuentran en los estímulos que nos afectan como: tamaño, movimiento, repetición entre otros.

‣ Factores Internos: Corresponden a las particularidades propias de cada individuo que atiende: la motivación y los afectos.

➤ Características de la Atención.

‣ Concentración: se define como la inhibición de la información irrelevante y la focalización de la información relevante, con mantenimiento de esta por períodos prolongados (Ardilla, Rosselli, Pineda y Lopera, 1997).

‣ Distribución de La Atención: Consiste en conservar al mismo tiempo a más de un evento y se manifiesta en cualquier actividad.

‣ Estabilidad de La Atención. Depende de condiciones como el grado de dificultad de la materia, la peculiaridad y familiaridad con ella, el grado de comprensión, la actitud y la fuerza de interés de la persona con respecto a la materia (Rubenstein, 1982).

‣ Oscilamiento de La Atención: Son los periodos involuntarios de segundos a los que está supeditada la atención y que pueden ser causadas por el cansancio (Rubenstein, 1982).

➤ Clases de Atención.

‣ Atención Selectiva: Es la habilidad de una persona para responder a los aspectos esenciales de una tarea o situación y pasar por alto o abstenerse de hacer caso a aquellas que son irrelevantes (Kirby y Grimley, 1992).

‣ Atención Dividida: Este tipo de atención se da cuando ante una sobrecarga estimular, se distribuye los recursos atencionales con los que cuenta el sujeto hacia una actividad compleja (García, 1997).

‣ Atención Sostenida: Viene a ser la atención que tiene lugar cuando un individuo debe mantenerse consciente de los requerimientos de una tarea y poder ocuparse de ella por un período de tiempo prolongado (Kirby y Grimley, 1992).

➤ Grado de Control.

‣ Atención Involuntaria: La atención involuntaria está relacionada con la aparición de un estímulo nuevo, fuerte y significativo, y desaparece casi inmediatamente con el surgimiento de la repetición o monotonía.

‣ Atención Voluntaria: La atención voluntaria se desarrolla en la niñez con la adquisición del lenguaje y las exigencias escolares.

5. DISEÑO METODOLOGICO

El presente trabajo se fundamenta en un modelo de investigación cualitativa, ya que permite el análisis de la descripción de las características del problema estudiado y de la respuesta lograda en los estudiantes con déficit de atención.

La investigación se basa en la aplicación de actividades que desarrollen la atención de los niños y niñas con déficit de atención. Para tal fin, los estudiantes, así como los docentes del presente proyecto participan de manera activa, buscando como fin el cambio de la población intervenida mejorando su atención y concentración.

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La metodología que se implementa es de tipo ACCIÓN- PARTICIPACIÓN, donde la población intervenida por poseer un problema para solucionar, participa de manera activa durante el proceso de investigación, a través de diferentes actividades.

Se trabaja la teoría y la práctica para que los estudiantes con déficit de atención, tengan un proceso de cambio actitudinal y comportamental de acuerdo a las actividades efectuadas.

Se trabaja la acción – participación ya que el estudiante realiza actividades que requieren de un comportamiento activo de seguimiento de instrucciones y ejecución de acciones.

5.2. POBLACIÓN MUESTRA

La propuesta se realiza en el Colegio Externado Nacional Camilo Torres IED en el grado tercero de primaria, el cual se encuentra ubicado en la Sede única, carrera 7 N° 33-64, barrio La Merced.

La muestra está constituida por 40 estudiantes del grado tercero de primaria, cuyas edades oscilan entre 8 y 10 años.

5.3. INSTRUMENTOS

Los implementos que se emplean para el desarrollo de la propuesta son:

- Cuestionario de encuesta
- Observación directa

Cuestionario de encuesta

Es el instrumento a través del cual que se recolecta la información por medio de un cuestionario dirigido a docentes con preguntas cerradas (Anexo 1).

Observación Directa

Se realizó en el primer semestre de 2015, con los niños y niñas del grado en mención, durante la realización de las actividades propuestas. Se tomó un registro del seguimiento de instrucciones, duración de la actividad, cumplimiento de la actividad, el orden, la concentración y disciplina y el nivel de concentración.

El análisis de cada uno de los aspectos permitió establecer si las conductas y actitudes de los estudiantes mejoraron con las actividades.

5.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

La encuesta va dirigida a cuatro docentes que dictan clase en tercero de primaria en el colegio Externado Nacional Camilo Torres, cuyo objetivo es determinar si los niños del grado presentan déficit de atención.

El resultado obtenido será la base para efectuar la propuesta planteada en este proyecto, contando con el apoyo de los docentes del grado tercero.

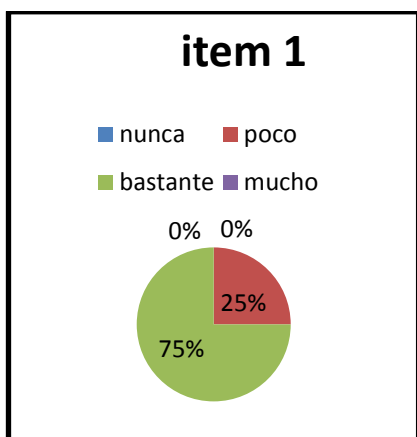
Después de realizada la encuesta para la recolección de los datos se hace necesario clasificar la información para luego analizar los resultados obtenidos, estos resultados se presentan mediante gráficas de columnas.

A continuación se presentan los resultados alcanzados en la encuesta.

5.4.1. Gráficas

Presentación de los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los docentes del grado tercero de primaria del Externado Nacional Camilo Torres.

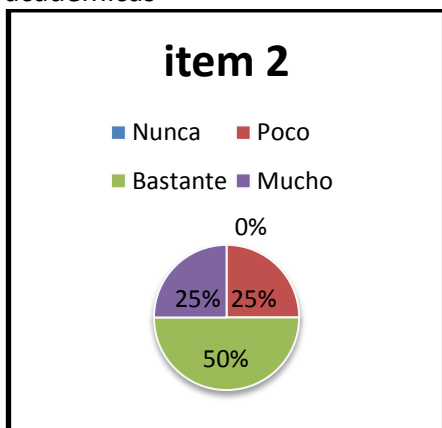
GRAFICA 1- Dificulta terminar la actividad que inician



FUENTE: Docentes Externado Nacional Camilo Torres Grado Tercero

Teniendo en cuenta los resultados logrados en este ítem, se obtuvo que el 25% de los docentes considera que los estudiantes del grado tercero no presentan dificultad para terminar sus actividades y el 75% manifiesta lo contrario, es decir que a los estudiantes presentan dificultades en terminar sus actividades.

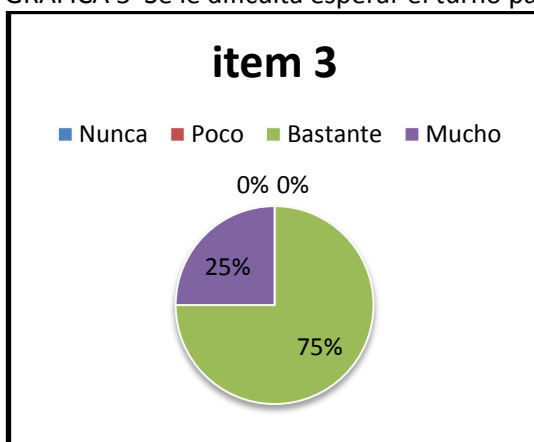
GRAFICA 2- Los estudiantes interfieren en el normal desarrollo de las actividades académicas



FUENTE: Docentes Externado Nacional Camilo Torres Grado Tercero

De acuerdo a los resultados logrados, se obtuvo que un 25% de los profesores consideran que los estudiantes interfieren poco en el normal desarrollo de las actividades académicas. En cambio un 50% de los profesores cree que los estudiantes interfieren bastante. Un 25% de los profesores consideran que los estudiantes interfieren mucho.

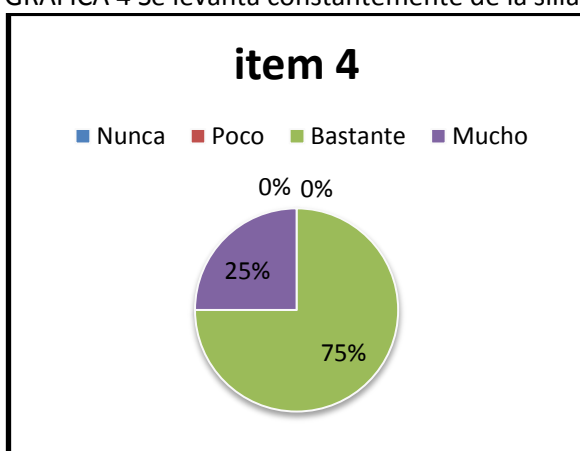
GRAFICA 3 Se le dificulta esperar el turno para hablar (interrumpe).



FUENTE: Docentes Externado Nacional Camilo Torres Grado Tercero

Con respecto al ítem tres, el 75% de los profesores considera que son muchos los estudiantes que interrumpen la clase y no respetan su turno para hablar, mientras que el 25% de los profesores argumentan que nunca los estudiantes interrumpen las clases.

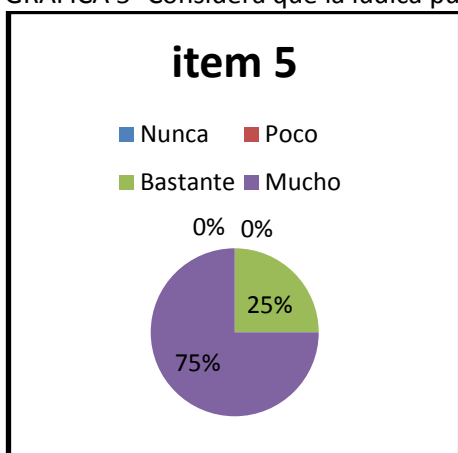
GRAFICA 4 Se levanta constantemente de la silla



FUENTE: Docentes Externado Nacional Camilo Torres Grado Tercero

En cuanto al ítem cuatro el 75% afirma que los estudiantes se levantan bastante de la silla y por tanto, no se quedan sentados durante mucho tiempo y el 25% por su parte ratifica que los estudiantes se levantan mucho de la silla.

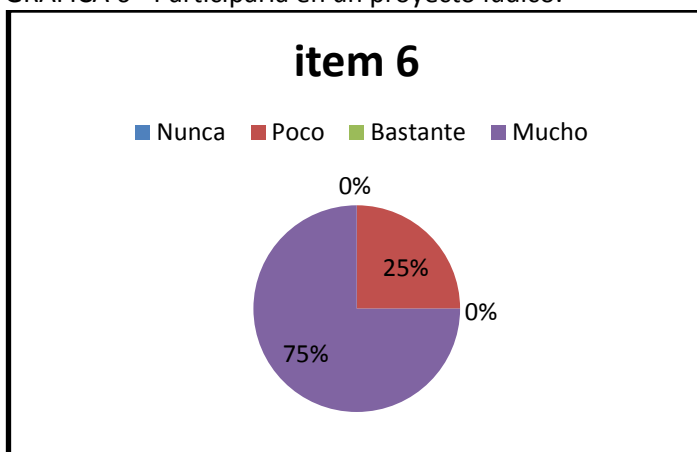
GRAFICA 5- Considera que la lúdica puede ayudar a fijar la atención de los estudiantes.



FUENTE: docentes Externado Nacional Camilo Torres grado tercero

Con relación a este ítem el 75% piensa que la lúdica puede ayudar a fijar la atención de los estudiantes y el 25% considera que la lúdica ayudaría bastante a fijar la atención de los estudiantes del grado tercero.

GRAFICA 6 - Participaría en un proyecto lúdico.



FUENTE: Docentes Externado Nacional Camilo Torres GradoTercero

En relación con este último ítem el 75% asegura que participaría de un proyecto lúdico mientras que el 25% considera que participaría poco de un proyecto lúdico para los estudiantes del grado tercero.

5.5. Diagnóstico

Teniendo en cuenta el análisis e interpretación de los resultados arrojados de la encuesta realizada a los docentes del grado tercero del colegio Externado Nacional Camilo Torres, se llegó a las siguientes conclusiones:

Es evidente que los docentes que se relacionan con los estudiantes del grado tercero del Externado Nacional Camilo Torres, en un porcentaje mayoritario señalan como bastante frecuente la presentación de algunas de las características que tienen los jóvenes con dificultad de atención, en los estudiantes del grado tercero.

Por otro lado, el 75% manifestó estar de acuerdo en participar de un proyecto lúdico para mejorar los niveles de atención de los estudiantes lo que permitirá el desarrollo de estrategias lúdico- pedagógicas.

Se concluye que es factible y necesaria la implementación de la propuesta presentada para el grado tercero en el colegio Externado Nacional Camilo Torres.

6. PROPUESTA

6.1. “LOGRARÉ ATENCIÓN CON DIVERSIÓN”

6.2. DESCRIPCIÓN

Se implementa una estrategia lúdico-pedagógica encaminada a desarrollar la atención en los estudiantes del grado tercero de primaria del colegio Externado Nacional Camilo Torres en el primer semestre de 2015.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto tiene como propósito utilizar actividades lúdico-pedagógicas creativas, motivantes y placenteras para que los niños con déficit de atención logren centrar su atención y de esta forma su actitud tenga un cambio que redunde en un mayor aprendizaje.

Las estrategias lúdicas permiten al niño/a/ centrar su atención, seguir instrucciones, cumplir con las reglas establecidas, controlar sus emociones y terminar lo que empieza.

6.4. OBJETIVO

Diseñar e implementar actividades lúdico-pedagógicas con los estudiantes del grado tercero de primaria del colegio Externado Nacional Camilo Torres para mejorar su atención.

6.5. METODOLOGÍA

6.5.1. Talleres

Los estudiantes desarrollaron talleres que requieren del seguimiento de instrucciones, concentración y esfuerzo personal para su realización.

Taller No. 1

TITULO: CARRERA DE BABOSAS”

FECHA: marzo 24 de 2015

TIEMPO: Adquirir autocontrol de la impulsividad para que mantengan la concentración y puedan alcanzar el desarrollo de todas sus actividades.

OBJETIVO: Adquirir autocontrol de la impulsividad para que mantengan la concentración y puedan alcanzar el desarrollo de todas sus actividades.

ACTIVIDAD: Consiste en una competencia de carrera entre los estudiantes, imitando a una Babosa. El ganador es el que llega de último a las diferentes metas que hay en el recorrido, de manera que irán avanzando muy lentamente entre los obstáculos, por el recorrido trazado, ejercitándose en movimientos sumamente lentos.

MATERIAL: Humano y obstáculos naturales y artificiales.

EVALUACIÓN: El estudiante que participa debe lograr realizar toda la actividad. Aprenderá que la recompensa es llegar y alcanzar una meta cuando uno aprende a esperar, teniendo paciencia al realizar movimientos muy lentos, en cada tramo. El ganador es estimulado con reconocimiento a su cambio de actitud y con aplausos.

DIARIO DE CAMPO: Se inicia la actividad con un saludo y explicación de la actividad, se hizo un ejemplo inicial de cómo se llevaría a cabo la “carrera de babosas”.

Se contó con la participación entusiasta del 100% del grupo, aunque a algunos como era de esperarse se les dificultó asumir el reto de ser babosa por la lentitud con la que se tenía que realizar la actividad, los resultados obtenidos fueron positivos en la medida en que el ánimo, estímulo dado por los compañeros entre sí y el sentido competitivo para ganar el juego hizo que se cumpliera el objetivo en un 80%.

Taller No. 2

TITULO: MANDALAS

TIEMPO: 1 HORA

FECHA: abril 2 de 2015

OBJETIVO: Mantener la concentración en el ejercicio y fijar la atención del estudiante de forma sostenida

ACTIVIDAD: Se le entrega a cada estudiante la copia del gráfico Mandala en estrella y se le explica que cada parte debe ser rellenada con colores diferentes, logrando un equilibrio. Debe rellenar las mismas completamente sin afectar los límites.

Se propicia un ambiente armónico, acogedor (con música suave) y tranquila para que se realice la actividad. Al finalizar la actividad se hará una exposición de los trabajos.

MATERIAL: Foto copia del Mandala, colores, aula de clase, campo deportivo, aula múltiple

EVALUACIÓN: El estudiante expone su trabajo ya terminado y explica dificultades y aciertos. El estudiante es estimulado de manera positiva con felicitaciones y aplausos por el éxito logrado reconociendo sus cambios de actitud.

DIARIO DE CAMPO: Se inicia la actividad con un saludo y posteriormente se explica de una forma sencilla que son los mandálas y como deben colorearse, sin embargo se les permite a los estudiantes realizar la actividad de manera libre. Mientras realizan la actividad se les colocó música clásica.

Se logró un trabajo armónico y tranquilo, la actividad fue bien recibida por los estudiantes quienes se mostraron muy participativos, colaboradores y solidarios compartiendo sus colores y permaneciendo en sus puestos durante la actividad.

Taller 3

TÍTULO: JUEGO DE DIFERENCIAS

TIEMPO: 1 hora

FECHA: abril 9 de 2015

OBJETIVO: Ejecutar una tarea concreta induciendo a la concentración, atención y responsabilidad.

ACTIVIDAD: Se les entrega a los estudiantes un dibujo y una hoja, donde debe identificar las diferencias del gráfico “entre conejos”. Se les explica que deben comparar los dos dibujos y descubrir y anotar los 12 detalles que los hacen diferentes. Los dibujos casi idénticos permitirán la concentración prolongada, el desarrollo mental, agudizar la visión y aprender a interiorizar detalles.

MATERIAL: Fotocopia Diferencias entre conejos, hoja , lápiz.

EVALUACIÓN: El estudiante problema que logre encontrar la diferencia entre los dos gráficos, será premiado con palabras estimulantes por su logro y responsabilidad. Igualmente, se realizara reflexión acerca de las diferencias que existen entre las personas y hacer énfasis por el respeto del otro ya que todos somos diferentes.

DIARIO DE CAMPO: Se inicia la actividad con un saludo y se imparten las instrucciones sobre el trabajo a realizar. Los estudiantes deben buscar las diferencias entre dos figuras. Durante la actividad los estudiantes escucharon música clásica.

De acuerdo a lo observado en las fotografías los niños y niñas presentan mayor nivel de concentración en su actividad. Son menos frecuentes las interrupciones, charlas o juegos entre los estudiantes.

6.6. Personas Responsables

JANNY VICTORIA CASTAÑEDA NAVARRO; Docente de Educación Especial
OSCAR RICARDO ESLAVA SARMIENTO: Coordinador
MARTHA PUERTO CASTRO: Docente del grado tercero del Colegio Externado Nacional Camilo Torres.

6.7. Beneficiarios

Las personas a quienes benefició este proyecto fueron los estudiantes con déficit de atención del grado tercero del Colegio Externado Nacional Camilo Torres.

6.8. Recursos

6.8.1 Recurso Humano

Estudiantes de grado tercero del Colegio Externado Nacional Camilo Torres

Maestros del Grado:

MARIA DEL PILAR PINEDA:	Docente de Matemáticas
TATIANA VILLAMIZAR:	Docente de Sociales
MARTHA PUERTO:	Docente de Humanidades
TUSIDES	Docente de Educación Física

6.8.2 Materiales

Cámara Digital
Cuaderno de Notas
Lápiz, Lapicero, Borrador
Sacapuntas
Resma de papel
Computador

7. CONCLUSIONES

- ❖ La propuesta pedagógica desarrollada permite reflexionar sobre la importancia de introducir dentro del que-hacer docente estrategias lúdicas que ayuden a los estudiantes en su formación integral.
- ❖ Durante el desarrollo de las actividades los estudiantes lograron mantener su atención y concentración por más tiempo, ya que las actividades lúdicas fueron de su agrado e interés.
- ❖ Los espacios y ambientes lúdicos son propicios para un mejor desempeño de los estudiantes.
- ❖ Es importante continuar con el desarrollo de estas actividades lúdicas para lograr consolidar en el grupo el seguimiento de instrucciones, la atención y concentración requeridos para el aprendizaje.
- ❖ El cambio de las actitudes de los estudiantes del grado tercero demostró que la propuesta planteada y desarrollada cumplió con las expectativas esperadas.

BIBLIOGRAFIA

GARCIA SEVILLA, Juliana Introducción a la Psicología. 1997. Editorial Síntesis. 1997. Pag: 113 a 149.

GROSS, Karl. Teoría del Juego, Disponible en:
[http://www.dialnet.uniroja.es/descarga/articuloel juego como escuela de vida/2774872](http://www.dialnet.uniroja.es/descarga/articuloel%20juego%20como%20escuela%20de%20vida/2774872)

JIMENEZ VELEZ., Carlos Alberto. La Inteligencia Lúdica. 1997. Cooperativa del Magisterio. Disponible:<http://www.ludica.com.co>

León Urquijo Ana Patricia. el trastorno por Déficit de Atención en estudiantes de 1º a 5º grado de educación básica del sector oficial de Armenia Quindío. Universidad del Quindío. Julio 2010

MANFRED A., Max Neff. Desarrollo a Escala Humana. Montevideo, Uruguay: Editorial Nordan-Comunidad 1994. P. 78

Manual de Convivencia, Externado Nacional Camilo Torres. 2014

Mena Rodriguez Fanny Elena y otras. Estrategia pedagógica basada en la lúdica y psicomotricidad aplicada en las áreas de castellano y Ciencias naturales para centrar la atención de niños y niñas con TDA H de preescolar y básica primaria de la institución educativa ciudadela cuba .Pereira. 2008

ORTIZ OCAÑA, Alexander Luis. Didáctica lúdica. Universidad Politécnica Valencia - IES La Moreria, Mislata, Valencia. España, 2004.

SILVA, Teresa Alicia. Dificultades en el aprendizaje combinadas con desórdenes por déficit de atención con o sin hiperactividad. 2001.

Webgrafía:

LA LUDICA, (Documento en line). Disponible: <http://ww.yturralde.com/lúdica.htm>

es.wikipedia.org/wiki/FriedrichFröbel

es.wikipedia.org/wiki/Investigar

<http://www.psicopedagogia.com/atención>

<http://www.monografias.com/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>

<http://www.teamw0rk.com/ludica.htm>

<http://porquetodoslosjugonessonrienigual.blogspot.com/>

<http://www.abrahamlincoln.edu.co/login/archivos/enero.2010.pdf> www.psicopedagogia.com/definicion/normal

ANEXO 1

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO																					
DOCENTES		MESES																			
		MARZO																			
		PRIMERA SEMANA			SEGUNDA SEMANA			TERCERA SEMANA			CUARTA SEMANA										
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Martha Puerto Castro																					
Oscar Eslava Sarmiento																					
Janny Victoria Castañeda Navarro																					
ETAPAS																					
1	APLICACIÓN ENCUESTA A DOCENTES																				
1	TABULACION DE DATOS																				
2	APLICACIÓN DE LOS TALLERES																				
	TALLER 1. Carrera de Babosas																				
		ABRIL																			
		PRIMERA SEMANA			SEGUNDA SEMANA			TERCERA SEMANA			CUARTA SEMANA										
		L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
2	TALLER 2. Mandalas																				
2	TALLER 3. Juego de Diferencias																				
3	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS																				

ANEXO 2

HOJA DE ENCUESTA Docentes

NOMBRE: _____ FECHA: _____

—

Por favor responda las siguientes preguntas acerca de los comportamientos, de falta de atención, observados en el desarrollo de su clase

Señale con una X la respuesta apropiada	nunca	poco	bastante	mucho
1. A los estudiantes se les dificulta terminar las actividades que inician				
2. Los estudiantes interfieren en el normal desarrollo de las actividades académicas				
3. A los estudiantes se le dificulta esperar el turno para hablar (interrumpe)				
4. Se levanta con demasiada frecuencia de la silla (no se queda sentado durante mucho tiempo)				
5. Considera que la lúdica puede ayudar a fijar la atención de los estudiantes				
6. Pierde con frecuencia sus útiles escolares Participaría de un proyecto lúdica				

ANEXO 3

REGISTRO FOTOGRAFICO

FOTO 2



Docentes encuestados

FOTO 3

CARRERAS DE BABOSAS



FOTO 4

MANDALAS



FOTO 5

JUEGO DE DIFERENCIAS

