

**MEJORANDO LA ATENCION A TRAVES DE LA LUDICA EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DEL INSTITUTO PEDRO JOSE
SARMIENTO DE SOCHA- BOYACA**

ANA ROSA CARVAJAL

**UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES
VICERRECTORIA DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA**

BOGOTA D.C.

2015

**MEJORANDO LA ATENCION A TRAVES DE LA LUDICA EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DEL INSTITUTO PEDRO JOSE
SARMIENTO DE SOCHA- BOYACA**

ANA ROSA CARVAJAL

**TRABAJO PARA OPTAR AL TITULO DE ESPECIALISTA EN PEDAGOGIA DE
LA LUDICA**

ASESORA

MIRYAM CORTES ABRIL

Magistra en literatura

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES

VICERRECTORIA DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA

BOGOTA D.C.

2015

Nota de aceptación

Firma Presidente del jurado

Firma de jurado

Firma de jurado

Bogotá D.C., 2015

AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecer sinceramente a los estudiantes del grado QUINTO del Colegio Institución Educativa Pedro José Sarmiento I Jornada mañana, padres de familia y docentes que colaboraron con el desarrollo de nuestro trabajo.

También, agradecemos a los tutores de la Fundación Universitaria Los Libertadores, especialmente a la profesora Miryam Cortés Abril, quién con sus aportes valiosos y sus estrategias lúdicas nos hizo ver la investigación de otra manera.

DEDICATORIA

A mis estudiantes, padres de familia y compañeros docentes por su apoyo constante en la culminación de este proyecto.

A mi esposa e hijos quienes me brindaron todo su apoyo para lograr culminar esta meta.

TABLA DE CONTENIDO

GLOSARIO	12
RESUMEN.....	13
INTRODUCCION.....	14
1. PROBLEMA.....	15
1.1. PLANTEAMIENTO	15
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA:.....	15
1.3 ANTECEDENTES	16
1.3.1. Bibliográficos.....	16
1.3.2 Antecedentes empíricos.....	17
2. JUSTIFICACION	18
3. OBJETIVOS.....	19
3.1 OBJETIVO GENERAL	19
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	19
4. MARCO REFERENCIAL	20
4.1. MARCO CONTEXTUAL.....	20
4.2 MARCO TEORICO.....	22
5. DISEÑO METODOLOGICO	27
5.1 TIPO DE INVESTIGACION: INVESTIGACION CUALITATIVA.....	27
5.3 POBLACION Y MUESTRA	28
5.4 INSTRUMENTOS.....	29
5.4.3.TALLERES.....	29
6. PROPUESTA DE INTERVENCION.....	35

6.1 TITULO	35
"EN EL AULA LA LÚDICA ESTA Y MI ATENCIÓN MEJORARÁ"	35
6.3. JUSTIFICACION	35
6.4. OBJETIVO	35
6.5. ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA	35
6.6. PERSONAS RESPONSABLES	45
6.7. BENEFICIARIOS	45
6.8. RECURSOS	45
7 CONCLUSIONES	46
BIBLIOGRAFÍA	47

TABLA DE GRAFICAS

GRAFICA 1 ¿Terminas las actividades que te proponen en clase?	30
GRAFICA 2 ¿Tienes los materiales adecuados para hacer las tareas?	30
GRAFICA 3 ¿Te gusta levantarte del puesto durante las actividades en clase?.....	31
GRAFICA 4 ¿Te gusta armar rompecabezas?.....	32
GRAFICA 5 ¿Te gustan las sopas de letras?	32
GRAFICA 6 ¿Te gusta aprender jugando?	33

LISTA DE TABLAS

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 1 ¿Terminas las actividades que te proponen en clase? 29

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 2 ¿Tienes los materiales adecuados para hacer las tareas? 30

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 3 ¿Te gusta levantarte del puesto durante las actividades en clase? 31

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 4 . ¿Te gusta armar rompecabezas? 31

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 5 ¿Te gustan las sopas de letras? 32

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 6 ¿Te gusta aprender jugando? 33

LISTA DE FOTOS

FOTO TALLER ARMANDO ROMPECABEZAS 1.....	49
FOTO TALLER ARMANDO ROMPECABEZAS 2.....	49
FOTO TALLER 2 SIGUIENDO ORDENES 1	49
FOTO TALLER 2 SIGUIENDO ORDENES 2	50
FOTO TALLER 3 LAS LETRAS 1.....	50
FOTO TALLER 3 LAS LETRAS 2.....	50
FOTO TALLER 4 IMAGINADO 1	51
FOTO TALLER 4 IMAGINADO 2	51

LISTA DE MAPAS

EL MUNICIPIO DE SOCHA 1	21
-------------------------------	----

GLOSARIO

APRENDIZAJE: Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación

ATENCION: Es la capacidad de aplicar voluntariamente el entendimiento a un objetivo, tenerlo en cuenta o en consideración.

DIFICULTADES: El concepto hace referencia al problema o aprieto que surge cuando una persona intenta lograr algo. Las dificultades, por lo tanto, son inconvenientes o barreras que hay que superar para conseguir un determinado objetivo.

DISTRACTORES: Es cualquier cosa que distrae la atención mental o concentración

ESTRATEGIAS: es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión

LUDICA: La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

PEDAGOGIA: es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación.

RESUMEN

En este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente la atención a través de la comprensión de la naturaleza. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”.

El aprendizaje ha sido para muchos estudiantes un reto difícil, prueba de ello ha sido el bajo rendimiento escolar que han tenido en los últimos años. El trabajo lúdico realizado para superar esta dificultad, nos ha remitido a obtener información de autores que plantean como la atención incide en este aspecto, la lúdica permite visualizar estos déficits de atención, proponer una pedagogía que permita facilitar el aprendizaje, dado que la atención se fija mucho más.

El proyecto ofrece en una revisión teórica de diferentes autores, un referente a conceptos y definiciones, que se hacen indispensables para la materia de investigación como son: antecedentes teóricos e intervenciones pedagógicas realizadas por otros autores. De igual manera presenta una caracterización de los estudiantes, que ponen de manifiesto sus debilidades, dificultades, intereses, fortalezas y que será el eje central de la ruta o proyecto a seguir.

Palabras claves

Atención, lúdica, pedagogía, déficits,

INTRODUCCION

Esta propuesta de intervención, se orienta al desarrollo de actividades lúdicas en un grupo de estudiantes del grado QUINTO de la Institución Educativa Pedro José Sarmiento con miras a mejorar las deficiencias de atención que han sido detectadas previamente y por ende los resultados que obtienen en sus procesos académicos.

Al hablar de Dificultades de atención en los estudiantes surgen mil interrogantes para los docentes acerca de las fuentes que generan estos inconvenientes en los procesos de aprendizaje de sus estudiantes, sin embargo, día tras día se encuentran miles de respuestas asociadas cada vez más a los múltiples distractores que los niños tienen en su entorno y que no les favorecen en el adecuado desarrollo de sus logros educativos.

En la mayoría de los casos, se puede reconocer, con relativa facilidad, al niño con dificultades de atención. Aunque los maestros deberían ser capaces de estudiar a sus estudiantes y detectar a quienes presentan estos problemas, en realidad son los padres quienes están mejor calificados para descubrir en sus hijos las señales de que exista algún inconveniente de aprendizaje.

El trabajo se apoya en los referentes Bibliográficos que han estudiado y escrito sobre el tema, en la observación e intervención directa a los estudiantes seleccionados y en la experiencia que después de muchos años han ido adquiriendo sus investigadoras frente a este tema.

1. PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO

En el grado QUINTO de la Institución Educativa Pedro José Sarmiento se evidencia que algunos estudiantes presentan dificultades de atención que se visibilizan en situaciones como:

-
- Las instrucciones que se dan no se desarrollan de manera adecuada.
-
- Las actividades propuestas en clase, no son terminadas oportunamente.
-
- Al iniciar una actividad es muy dispendioso centrar la atención de los estudiantes.
-
- La atención se presenta en cortos periodos de tiempo durante las actividades.
-
- Requieren de acompañamiento permanente del docente para desarrollar sus ejercicios.
-
- Generan situaciones como salir al baño, tajar punta a los lápices, conseguir útiles prestados para evadir la realización de sus trabajos.
-
- Utilizan elementos distractores que no permiten la realización de sus labores académicas como carros, muñecos y útiles.

Las anteriores situaciones impiden que algunos de los estudiantes no puedan alcanzar los procesos que se han propuesto, además no se genera un ambiente adecuado para el aprendizaje del grupo en general

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA:

¿Cómo mejorar la atención en los estudiantes del grado QUINTO del Institución Educativa Pedro José Sarmiento a través de actividades lúdicas?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1. Bibliográficos.

Nombre del autor: DIAZ MEJIA, Héctor Ángel.
Título: La Función Lúdica del Sujeto.
Editorial Magisterio. 2006.

Contenido: Los contenidos de teoría y pedagogía de la lúdica, sustentados por Héctor Díaz, son el resultado de investigaciones teóricas y trabajo de campo en el aula, con docentes y estudiantes, llevadas a cabo en contextos de la educación en Colombia. Desde la imaginación simbólica se comprende y se explica el fenómeno lúdico como expresión simbólica de la emocionalidad del ser humano.

Nombre del Autor: IAFRANCESCO V. Giovanni.
Título: Una alternativa pedagógica contemporánea para América Latina. Ponencia. Estados Unidos.

Contenido: El autor sostiene que hoy sabemos que debemos crear una escuela transformadora que genere nuevas alternativas educativas y pedagógicas. Dice que esto se logra con los maestros que tenemos y con las instituciones educativas que contamos, siempre y cuando el educador mediador sea capaz de proponer métodos activos para que el estudiante aprenda haciendo, facilitar procesos que permitan la construcción del conocimiento y generar programas y proyectos que permitan el desarrollo de los procesos de pensamiento y de las competencias cognitivas básicas, cualificando los desempeños y formando líderes transformacionales que den respuestas nuevas a las condiciones nuevas que demanda el progreso, producto del devenir.

Nombre del Autor: GOROSTEGUI, María Helena
Título: Procesos cognitivos. Alteraciones de la atención

Contenido: La atención sufre oscilaciones normales, debidas a fatiga, estrés, emociones diversas y también por trastornos de la conciencia, la afectividad, la psico-motricidad, el daño orgánico cerebral, etc. Independientemente de las alteraciones patológicas que afectan la atención y concentración, el Síndrome por Déficit Atencional, con y sin hiperactividad, es un cuadro de común ocurrencia en los niños (y secuelas persisten hasta la adultez) que afecta significativamente la capacidad de los niños para aprender y su rendimiento en el colegio.

1.3.2 Antecedentes empíricos

Dentro de los múltiples estudios¹ realizados, resulta sorprendente el que propone asumir la lúdica desde el punto de vista didáctico, lo que implica que esta sea utilizada en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo

¹ Peña Cruz, Ana Graciela y otros: BENEFICIOS DE LA LÚDICA PARA SUPERAR PROBLEMAS DE ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES, Bogotá, 2.011

2. JUSTIFICACION

Observando las dificultades académicas que presentan algunos estudiantes del grado QUINTO de la jornada mañana generadas por la falta de atención que en ellos se evidencian se hace necesario implementar estrategias lúdicas que conlleven a mejorar las situaciones hasta ahora identificadas.

El déficit de atención es un trastorno que se presenta cada vez más frecuentemente en todos los niveles sociales, culturales, económicos y raciales.

Una de las principales características de los estudiantes con este trastorno es el no seguimiento de reglas en actividades grupales y eso daña en gran medida la relación con compañeros y maestros, sin olvidar que los padres en muchas ocasiones se enfadan con el docente pues no desean tomar conciencia en lo referente a la importancia de la atención para el buen desempeño escolar de sus hijos.

En el colegio, especialmente en el grupo observado se encuentra que este déficit afecta a los estudiantes, y los padres docentes no están capacitados para proporcionar soluciones adecuadas a los síntomas que encuentran.

Por ello, surge la necesidad de crear una serie de actividades lúdicas que permitan concientizar a padres y maestros sobre una adecuada atención a los estudiantes que padecen este trastorno.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Mejorar el grado de atención a través de actividades lúdicas, en los estudiantes del grado QUINTO de la Institución Educativa Pedro José Sarmiento

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Fijar la atención de los estudiantes, del grado QUINTO a través de actividades lúdicas.

Proporcionar estrategias como fuga de detalles, rompecabezas y sopas de letras para fijar la atención de los niños.

Realizar actividades manuales como medio para afinar la atención de los niños.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL

RESEÑA HISTORICA

Sobre la existencia de Socha pueden determinarse varias épocas que involucran, la anterior a la antigua Socha, tierra habitadas por Bravos Nativos: Los Pirguas y Los Boches; la de la Socha Antigua (hoy Socha Viejo), recordada por su participación en la campaña Libertadora, ya que allí el pueblo auxilió al ejército de Bolívar que luego de atravesar el páramo de Pisba, maltrecho y desnudo, fue recibido por sus habitantes, quienes se desvistieron en la casa de Dios para vestir a una patria recién nacida y; finalmente, la época de la Socha actual, que comienza en el año de 1870, cuando debido a los deslizamiento presentados en el sector de Sochaviejo, el centro urbano es trasladado al sector de Laguna Seca.

El sector de las veredas La Chapa, Sochaviejo, Waita y el Boche, por ser aledaños al denominado Sitio Histórico, adquieren relevancia por mantener Vestigios de épocas y tradiciones comuneras y emancipadoras. Ejemplo de ello son inscripciones y jeroglíficos encontrados a los alrededores de la cascada del Boche, el camino empedrado que conduce a la vereda, el caserío del sector histórico, donde aún se halla la iglesia donde se recibió y auxilió al ejército libertador y los restos del árbol donde este amarró su caballo; entre otras curiosidades históricas

El sector de las veredas La Chapa, Sochaviejo, Waita y el Boche, por ser aledaños al denominado Sitio Histórico, adquieren relevancia por mantener Vestigios de épocas y tradiciones comuneras y emancipadoras. Ejemplo de ello son inscripciones y jeroglíficos encontrados a los alrededores de la cascada del Boche, el camino empedrado que conduce a la vereda, el caserío del sector histórico, donde aun se halla la iglesia donde se recibió y auxilió al ejército libertador y los restos del árbol donde este amarró su caballo; entre otras curiosidades históricas.

Goza el sector además de riqueza cultural inmaterial, como leyendas y tradiciones que dan origen y se compilan en celebraciones como las Tradicionales festividades de la Virgen de la Candelaria, las cuales se realizan anualmente, para recordar la fe de sus habitantes y el orgullo heredado por la campaña libertadora.

Finalmente, el sector histórico del municipio de Socha goza de un clima agradable y parajes atractivos y placenteros, ideales para la realización de actividades al aire libre como caminatas, camping y paseos familiares. Las cristalinas aguas y la

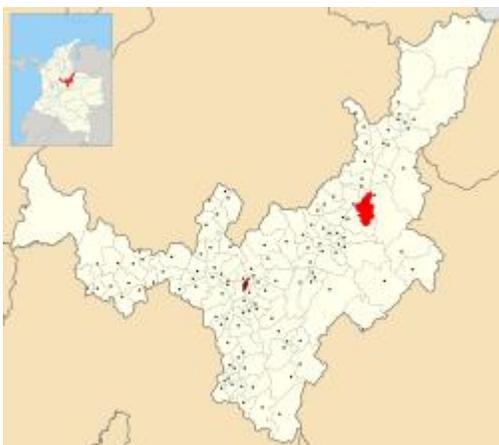
belleza de la cascada de la quebrada del Boche, hace de este un sitio encantador. Otro tanto puede decirse de los caseríos aledaños al sector histórico, como el Ensayadero, Socha Viejo, el Trique y otros, que tienen la potencialidad de ofrecer al Turista alojamiento, alimentación, estaderos, piscinas y lugares aptos para la sana recreación

LIMITES DE LA MUNICIPIO

Por el Nor-Oriente: Municipio de Socotá, **Por el Nor-Occidente:** Rio Chica-Mocha, **Por el Sur-Occidente:** Municipio de Tasco.

El Municipio de Socha se encuentra ubicado en la Cordillera Oriental al norte del Departamento de Boyacá, dentro del rectángulo formado por las coordenadas (con origen Bogotá, Gauss Central) X: 1°115.243 - 1°142.300 Y: 1°147.993 - 1°173.478. Hidrográficamente se encuentra entre las Subcuencas de los Ríos Chicamocha y Suárez; a la primera pertenece el sector Sur-Sureste del municipio y al segundo el sector Norte-Noroccidente; posee altitudes que van desde los 2.600 hasta los 4.000 metros sobre el nivel medio del mar.

EL MUNICIPIO DE SOCHA 1



FUENTE http://www.colombiamapas.net/socha_boyaca.html consultado el 12 de febrero 2015

4.2 MARCO TEORICO

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

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

CARACTERISTICAS 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 periodos prolongados

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

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

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

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

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

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

4.2.2 Lúdica La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. *Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.*²

La lúdica en este sentido es un concepto poroso, difícil de definir, pero se siente, se vive y se le reconoce en muchas de nuestras prácticas culturales. Para entender esto, es necesario apartarnos de las teorías conductistas-positivistas las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. También es necesario apartarnos de las teorías de psicoanálisis que sólo estudian el juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo.

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

² Jiménez Carlos Alberto: *Hacia la construcción del concepto de lúdica*, 1.997, pag 76

toda la vida³ 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.

De acuerdo con Max Neef (1.989)⁴ quien concibe la lúdica 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 otro⁵.

4.2.3 Pedagogía De acuerdo con Olga Zuluaga⁶ la pedagogía es una disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los conocimientos referentes a la enseñanza de los saberes específicos, en las diferentes culturas.

La pedagogía ha sido considerada dentro del saber pedagógico como una disciplina, como un proceso de educación que se hace por medio de la conducción y la normalización, y aún de la reglamentación, y que se vale para lograr sus

³ LA LUDICA, (Documento en línea). Disponible: [http:// www.yturalde.com/lúdica.htm](http://www.yturalde.com/lúdica.htm), consultada el 25 de abril

⁴ MANFRED A., Max Neff. Desarrollo a Escala Humana. Montevideo, Uruguay: Editorial Nordan-Comunidad., 1994. P. 78

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

⁶ Zuluaga, O. 1999; La Historicidad de la Pedagogía: La Enseñanza, un Objeto del Saber. Bogotá, Siglo del Hombre Editores, Editorial Universidad de Antioquia. p. 11. [libro en línea] Disponible desde Internet en: <https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=historia+y+pedagogia+zuluaga+pdf> consultada 25 de abril

resultados de la intervención de un sujeto y una institución que disciplinan y conducen.

Foucault plantea que la educación como cultivo, ilustración, cómo llegar a pensar, a investigar y a ser un intelectual específico, no puede pasar por esta forma disciplinaria que forma al sujeto sujetado a la institución, al saber y al maestro. La educación es una liberación, la pedagogía una forma de producir la libertad, y tanto la educación como la pedagogía han de preocuparse no de disciplinar o producir saber, sino de transformar al sujeto. No producir el sujeto, sino llevarlo a procesos de transformación de su propia subjetividad.⁷

Ahora bien, la pedagogía no se limita a la relación maestro – estudiante, que se genera en el aula de clase o a la educación formal; La pedagogía se puede vislumbrar en la cotidianidad en la que el sujeto se desenvuelve, puesto que es allí donde establece relaciones interpersonales, las cuales contribuyen a su formación y desarrollo como ser humano integral; siendo considerada la relación pedagógica como aquella donde los seres humanos se enriquecen mutuamente a través de la interacción, de la búsqueda continua de nuevos horizontes, cultivando el espíritu crítico, el entusiasmo, el amor y el respeto por sí mismo y por los demás.

De esta forma la relación pedagógica es fundamentalmente una relación de amor, siendo el amor la mayor expresión de fraternidad, tolerancia, respeto, confianza y amistad; razón por la cual el castigo y la sanción quedan abolidos como mecanismo de represión mediadores entre dos o más personas que interactúan en esta relación.

Según Miguel de Zubiria, define la pedagogía conceptual 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 más capaces a la hora de enfrentar la realidad social y el mundo que los rodea. En consecuencia se considera que solo así el estudiante lograra ser feliz y hacer feliz a las personas que los rodea desarrollando así su inteligencia en todas sus dimensiones. Desarrollando sus procesos cognitivos y afectivos. Pretende promover el pensamiento, las habilidades y los valores en sus educandos, diferenciando a sus alumnos según el tipo de pensamiento por el cual atraviesan (y su edad mental), y actuando de manera consecuente con esto, garantizando además que aprehendan los conceptos básicos de las ciencias y las relaciones entre ellos"⁸. En este modelo el estudiante alcanzará el desarrollo de tres fases que son la afectiva, cognitiva y expresiva, donde llegarán hacer

⁷ NOGUERA, Carlos. QUICENO, Humberto. ZULUAGA, Olga y Otros. Foucault, la pedagogía y la educación: pensar de otro modo. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 2005. p. 97, 98

⁸ ZUBIRIA De Samper Miguel. Tecnología educativa: Pedagogía conceptual. Internet

personas amorosas, talentosas, éticas, competentes en su expresión hasta tener un análisis simbólico.

Estamos de acuerdo con el autor que las instituciones educativas no pueden ser solo espacios de adquisición de conocimientos sino que por el contrario se debe tener en cuenta la parte afectiva, sentimientos y emociones para poder enfrentar su realidad y ambiente que lo rodea, fortaleciendo los valores en sus estudiantes.

Hoy en día es importante tomar la escuela como una oportunidad para que el ser humano pueda adquirir conocimientos de otra manera como lo propone Giovanni M. Francesco “Transformar significa cambiar, en términos de modificar para mejorar, progresar y evolucionar. Una escuela transformadora tiene como misión, formar al ser humano, en la madurez de sus procesos, para que construya el conocimiento y transforme su realidad socio –cultural, resolviendo problemas desde la innovación educativa. Esta misión le permite relacionar el ser con el saber y el saber hacer y desarrollar la capacidad de sentir, pensar y actuar de quien aprende. Genera la posibilidad de desarrollar actitudes hacia el aprendizaje, desarrollar procesos de pensamiento y competencias, construir el conocimiento, desarrollar habilidades y destrezas y cualificar los desempeños y aportar nuevos métodos, técnicas y procedimientos. Hoy sabemos que debemos crear una escuela transformadora que genere nuevas alternativas educativas y pedagógicas”⁹.

⁹ IAFRANCESCO V. Giovanni M. Educación y escuela transformadora. Ponencia. Internet

5. DISEÑO METODOLOGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACION: INVESTIGACION CUALITATIVA

La metodología cualitativa, como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible.

En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible. Los orígenes de los métodos cualitativos se encuentran en la antigüedad pero a partir del siglo XIX, con el auge de las ciencias sociales – sobre todo de la sociología y la antropología– esta metodología empieza a desarrollarse de forma progresiva.

Dentro de las características principales de esta de metodología se puede mencionar:

- ✎ La investigación cualitativa es inductiva.
- ✎ Tiene una perspectiva holística, esto es que considera el fenómeno como un todo.
- ✎ Se trata de estudios en pequeña escala que solo se representan a sí mismos.
- ✎ Hace énfasis en la validez de las investigaciones a través de la proximidad a la realidad empírica que brinda esta metodología.
- ✎ No suele probar teorías o hipótesis. Es, principalmente, un método de generar teorías e hipótesis.
- ✎ No tiene reglas de procedimiento. El método de recogida de datos no se especifica previamente. Las variables no quedan definidas operativamente, ni suelen ser susceptibles de medición.
- ✎ En general no permite un análisis estadístico.

- 👉 Se pueden incorporar hallazgos que no se habían previsto.
- 👉 Los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que estudian, es el instrumento de medida.
- 👉 Analizan y comprenden a los sujetos y fenómenos desde la perspectiva de los dos últimos; debe eliminar o apartar sus prejuicios y creencias

5.3 POBLACION Y MUESTRA

5.3.1 Población La Institución Educativa Pedro José Sarmiento trabaja por el desarrollo humano, ofreciendo una formación académica, con énfasis en tecnología, para la comunidad en el municipio de socha, mediante el desarrollo de proyectos pedagógicos en el aula y fuera de ella; en un contexto de investigación e innovación, con el fin de contribuir a la construcción de una sociedad democrática, asumiendo un mundo de continua transformación, para generar condiciones de vida digna.

Las familias de los estudiantes pertenecen a los estratos 1, 2, algunos tienen vivienda propia, comparten con tíos y abuelos. Los padres y madres de familia son campesinos. Las mamás algunas se dedican a las labores del hogar, oficios varios y otros son desempleados, existen también madres cabeza de familia, papás y madres muy jóvenes los cuales desconocen la forma adecuada de orientar a sus niños@s.

La planta física de la institución: consta de una planta física donde funciona los 2 grupos de preescolar, y los 5 cursos de primaria, 1 de dos pisos donde funciona el bachillerato 1 salón de laboratorio y aula especializada salón de informática, polideportivo y un área amplia para el descanso de los estudiantes. En cada edificio hay un sector de baños para hombres y uno para niñas y en el de bachillerato funcionan también las oficinas de coordinación, dirección y administrativos.

Existe una biblioteca, y cafetería. Actualmente contamos con un solo rector

5.3.2 Muestra: se seleccionaron 10 estudiantes del grado QUINTO, quienes se caracterizan por presentar dificultades al realizar actividades que requieren fijar la atención, además no cumplen con la terminación de actividades, se paran del puesto, incomodan a sus compañeros y algunos de ellos no tienen o llevan el mínimo de elementos para realizar las actividades.

La gran mayoría son hijos de familias disfuncionales y se observa abandono afectivo, económico, estos estudiantes no tienen acompañamiento en la labor escolar.

5.4 INSTRUMENTOS

Observación directa.

La observación directa se realizó durante el desarrollo de las clases, se les llevo registro en el observador.

5.4.2. Encuestas

Se diseñaron dos encuestas una dirigida a los de los estudiantes que presentan la dificultad

Las encuestas constituyen los anexos A Y B

5.4.3. TALLERES

Los talleres que se van a realizar son 4, los cuales se desarrollaran uno semanal, que será reforzado diariamente, estos ejercicios trabajan la atención, se desarrollaran con los niños de manera individual o grupal.

5.5 ANALISIS DE RESULTADOS

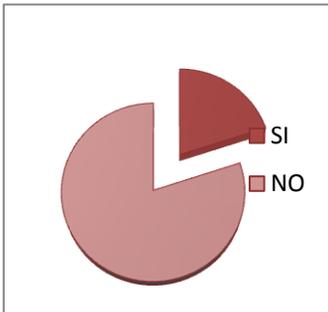
Posterior a la aplicación de las encuestas tanto a estudiantes, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Resultados estudiantes:

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 1

OPCION	TOTAL	%
SI	2	20
NO	8	80

GRAFICA 1 ¿Terminas las actividades que te proponen en clase?



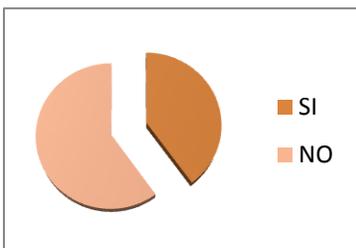
Fuente la autora

De los diez encuestados, 2 que corresponden al 20% indica que si terminan las actividades ocho estudiantes, que corresponden al 80%, respondieron que no logran terminar la actividad que les propone el docente. Posiblemente porque no poseen el material necesario, se distraen con objetos que se encuentran en el aula de clase, no entienden la actividad o simplemente no les agrada ni les interesa lo que están haciendo.

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 2

OPCION	TOTAL	%
SI	4	40
NO	6	60

GRAFICA 2 ¿Tienes los materiales adecuados para hacer las tareas?



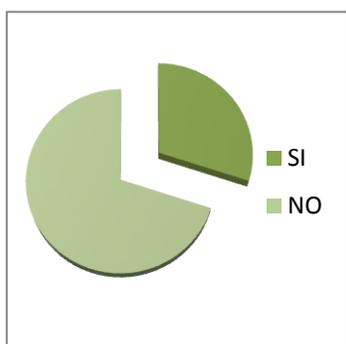
Fuente la autora

El resultado refleja que 4 estudiantes, que son el 40% si tienen los elementos necesarios para realizar las actividades, 6 estudiantes que son el 60% manifestaron no poseer los materiales adecuado para hacer las tareas, entonces ese puede ser un motivo por las cuales las actividades que se dejan para realizar en la casa son desordenadas, incompletas, en ocasiones algún familiar las hace, el contenido es diferente al enunciado, no las realizan y nadie justifica el incumplimiento.

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 3

OPCION	TOTAL	%
SI	3	30
NO	7	70

GRAFICA 3 ¿Te gusta levantarte del puesto durante las actividades en clase?



Fuente la autora

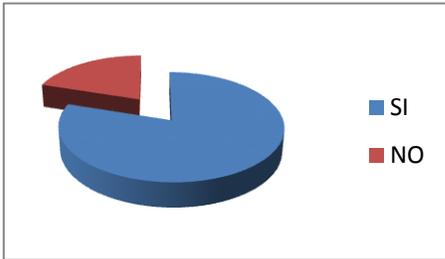
Se evidencia que 3 de los estudiantes, que constituyen el 30% permanecen sentados en el puesto, esto indica que los estudiantes pueden sentir temor que el docente les llame la atención, 7 estudiantes que son el 70% si lo hacen les da igual tener el material de trabajo o no tenerlo, tampoco piden ayuda cuando no entienden, son pasivos y su nivel de atención y concentración es bajo.

En el caso de los que se paran del puesto, dificultan el desarrollo de las clases porque lo hacen para jugar, ir al baño con frecuencia, a hablar con lo demás y los períodos de tiempo en los que se mantienen sentados son muy cortos porque se les dificulta permanecer quietos.

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 4

OPCION	TOTAL	%
SI	8	80
NO	2	20

GRAFICA 4 ¿Te gusta armar rompecabezas?



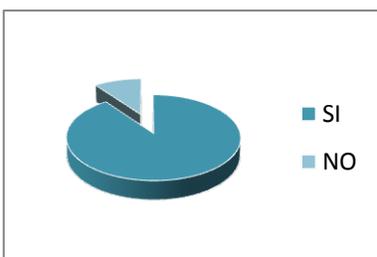
Fuente la autora

De 10 los estudiantes encuestados 8 que corresponden al 80% manifestaron que les gusta armar rompecabezas, quizás porque se divierten, cambian de actividad, poseen habilidades para hacerlo, aprenden más utilizando esta estrategia, mejoran el nivel de atención y esto hace que se sientan animados y motivados. Los 2 que respondieron que no corresponden al 20% de estudiantes que no le gusta los rompecabezas, puede ser una causa de que no fijen atención.

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 5

OPCION	TOTAL	%
SI	9	90
NO	1	10

GRAFICA 5 ¿Te gustan las sopas de letras?



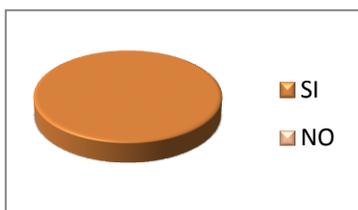
Fuente la autora

A 9 estudiantes que son el 90% les gusta la sopa de letras, actividad que se debe aprovechar en la enseñanza de la escritura y lectura. Y 1 estudiante, que constituye el 10% manifestó que no le gusta Si se utilizan en el aula de clase, los niños y niñas se concentran más; por ende el aprendizaje va a ser más significativo porque se desarrollan otros procesos como el de la observación y relación cuando se hacen con imágenes.

TABLA ENCUESTA A ESTUDIANTES 6

OPCION	TOTAL	%
SI	10	100
NO	0	0

GRAFICA 6 ¿Te gusta aprender jugando?



Fuente la autora

Todos los niños y niñas manifestaron que sí les agrada aprender jugando, lo que corresponde al 100%. Es lo que el docente debe tener en cuenta. Hacer del aula de clase un sitio en donde la creatividad, la alegría, el entusiasmo y los intereses de los estudiantes prevalezcan siempre. Si las actividades lúdicas están presentes, los estudiantes van a estar motivados aprendiendo con facilidad.

5.5. DIAGNOSTICO

Los estudiantes elegidos como muestra del grupo a observar presentan dificultades para atender y concentrarse, quizás obedeciendo a causas relacionadas con dificultades cognitivas y - o psicológicas que merecen un trabajo especial en el aula para alcanzar los logros esperados al finalizar el grado académico que cursan en este momento.

Los resultados demuestran que muchos factores inciden para que los estudiantes del grado QUINTO, no fijen atención y esto se vea reflejado en la no elaboración de las actividades propuestas.

En la casa no hay una ayuda, efectiva, se acompaña pero no se dirige con una buena metodología, y es allí donde se motivan las actividades no propias del aprendizaje, la televisión les roba el mayor tiempo a estudiantes y padres.

Al realizar la aplicación de encuestas a los estudiantes, teniendo en cuenta su corta edad, indican que para ellos no es prioridad la atención al desarrollar sus actividades, ya que las que más les llaman la atención son precisamente aquellas en las que no deben centrar mucho el seguimiento de una serie ordenada de instrucciones. Les llaman la atención aquellas en las cuales pueden dejar volar su imaginación como se evidencio al desarrollar los talleres propuestos.

Todo lo anterior hace necesario que se implemente una propuesta lúdica, donde se motive al estudiante a terminar las actividades, a permanecer en su sitio y a gozar del aprendizaje, por lo anterior se presenta a continuación, de manera detallada la propuesta de intervención EN EL AULA LA LUDICA ESTA Y MI ATENCION MEJORARA

6. PROPUESTA DE INTERVENCION

6.1 TITULO

"EN EL AULA LA LÚDICA ESTA Y MI ATENCIÓN MEJORARÁ".

6.2 DESCRIPCION

Para fortalecer los procesos de atención en los estudiantes se contempla la realización de 4 talleres que permitan mejorar en los niños y niñas su nivel de atención.

Estos talleres serán desarrollados de forma semanal con repetición diaria, dirigidos a todo el grupo pero concentrando la observación en los 10 estudiantes que fueron seleccionados como muestra.

Durante el desarrollo de los talleres las investigadoras consignaran los resultados obtenidos en cada uno y con base en ellos se generaran estrategias de trabajo en el aula que conlleven al fortalecimiento de las dificultades que fueron detectadas.

6.3. JUSTIFICACION

Debido a las constantes dificultades de atención que presentan algunos de los estudiantes del grado QUINTO de la jornada mañana surge la necesidad de proponer una serie de talleres que permitan fortalecerles el nivel de atención. A partir de los resultados obtenidos se generaran una serie de estrategias para implementar en el trabajo desarrollado en el aula favoreciendo así los resultados académicos de los estudiantes.

6.4. OBJETIVO

Generar estrategias lúdicas que permitan el fortalecimiento del nivel de atención en los estudiantes del grado QUINTO.

6.5. ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA

Se propone la realización de 4 talleres, cada uno de los cuales será trabajado de manera semanal con todo el grupo pero la observación se centra en los 10

estudiantes que fueron seleccionados como muestra. Cada taller estará orientado por la docente del grupo quien es la investigadora

TALLER N° 1

NOMBRE DEL TALLER: Armando y jugando con rompecabezas.

FECHA: 10 DE MARZO 2015

LUGAR: Aula 107 B.

TIEMPO POSIBLE: 30 minutos

N° DE PARTICIPANTES: 10 estudiantes.

OBJETIVO: Fortalecer el nivel de atención y concentración en los estudiantes, utilizando como estrategia rompecabezas.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

LÚDICA Alegría, entusiasmo y motivación.

ESPECÍFICA Habilidad, destreza, diálogo y observación.

METODOLOGÍA

Ubicación de las mesas para trabajar en grupo.

Recomendaciones sobre el cuidado y uso correcto de los rompecabezas.

MATERIALES: Rompecabezas, cajas, mesas, sillas.

RECURSOS

FÍSICOS: Aula de clase.

HUMANOS: Talleristas y estudiantes.

FINANCIEROS: El material pertenece al colegio.

EVALUACIÓN:

Los estudiantes participaron activamente, se ayudaron mutuamente, se concentraron y todos lograron armar el rompecabezas, unos más ágiles que otros.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN: Armando y jugando con Rompecabezas

ACTIVIDAD Juego

FECHA DE APLICACIÓN 10 MARZO DEL 2015

TIEMPO DE DURACIÓN 30 minutos

NUMERO DE PARTICIPANTES 10 ESTUDIANTES

OBJETIVO Fortalecer el nivel de atención y concentración en los estudiantes, utilizando como estrategia rompecabezas

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

En el momento que los estudiantes recibieron los rompecabezas, se observó alegría, entre ellos mismos seleccionaron el que iba a armar y muy juiciosos iniciaron a hacerlo.

Se notó que algunos niños se demoraron más que otros en terminar; entonces como ellos querían intercambiarlos decidieron ayudarlos. Se notó en los estudiantes que el nivel de atención y concentración era mejor, además comentaban sobre el contenido de la temática del rompecabezas como palabras con el abecedario, partes del cuerpo humano y los números. Lo que significa que esta actividad se debe realizar más seguida porque los resultados son muy significativos.

COMENTARIOS DEL OBSERVADORE

Los rompecabezas eran de temas interesantes, los estudiantes estuvieron alegres se sintieron como jugando, hubo trabajo en equipo, repasaron y aprendieron. Dos estudiantes presentaron dificultad, por lo tanto se les debe prestar mayor atención y darles rompecabezas más sencillos.

TENDENCIA DOMINANTE:

- Alegría, interés y concentración.
- Los estudiantes deben ser más cuidadosos con el material.

TALLER N° 2**NOMBRE DEL TALLER:** Seguir claves visuales**FECHA:** 17 DE MARZO DEL 2015**LUGAR:** Aula 107 B.**TIEMPO POSIBLE:** 20 Minutos**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 10 estudiantes.**OBJETIVO:** Desarrollar destrezas al seguir claves visuales que permitan a los estudiantes mejorar el nivel de observación, escucha y seguimiento de instrucciones.**INDICADORES DE OBSERVACIÓN****LÚDICA** Goce, motivación, entusiasmo, disfrute, risa**ESPECÍFICA** Motricidad, creatividad, observación, diálogo, coordinación.**MATERIALES:** Rompecabezas, cajas, mesas, sillas.**RECURSOS****FÍSICOS:** Aula de clase.**HUMANOS:** Talleristas y estudiantes.**FINANCIEROS:** El material pertenece al colegio**METODOLOGÍA:****SEGUIR CLAVES VISUALES:** Abrir el puño dar una palmada, al abrir la otra tocar dos, al abrirlos ambos dibujar una línea ondulada, abrir un puño y cerrar el otro etc.

Los estudiantes QUINTO deben observar y escuchar al docente paso a paso la forma como se realiza cada ejercicio. Luego lo deben realizar ellos, aumentando cada vez el nivel de rapidez, de manera uniforme. Finalmente se realizarán varias órdenes de manera consecutiva.

EVALUACIÓN:

Los estudiantes estuvieron animados, felices, se reían, se esforzaban por realizar los ejercicios, hacían muchos intentos, dos no lograron realizarlos todos.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN: Seguir claves visuales

ACTIVIDAD Juego

FECHA DE APLICACIÓN 17 de marzo del 2015

TIEMPO DE DURACIÓN 30 minutos

NUMERO DE PARTICIPANTES 10 ESTUDIANTES

OBJETIVO Desarrollar destrezas al seguir claves visuales que permitan a los estudiantes mejorar el nivel de observación, escucha y seguimiento de instrucciones.

DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:

Los estudiantes escucharon con atención las instrucciones dadas por el docente, observaron los pasos de cada ejercicio e iniciaron ellos a realizarlos, al comienzo se enredaban pero se esforzaban por lograrlo, se reían, hacían comentarios pero no se rendían. Luego de practicarlo varias veces lo pudieron hacer y se sentían satisfechos.

Dos niños no lograron hacerlo y finalmente perdieron el interés, entonces los compañeros del lado les repetían los pasos. Se evidenció concentración, alegría, entusiasmo e interés durante todo el tiempo.

COMENTARIOS DEL OBSERVADOR:

Hubo interés por parte de los participantes, cada vez iban realizando mejor el ejercicio, no querían rendirse, todo el tiempo los estudiantes estuvieron activos pendientes del compañero del lado que presentaban dificultades de motricidad y coordinación.

TENDENCIA DOMINANTE:

Lo que más se observó durante la sesión fue el deseo por parte de los estudiantes de lograr realizar el ejercicio, la insistencia de repetirlo con paciencia y despacio hasta hacerlo, la risa, el entusiasmo y el interés.

Con los dos niños que no lograron realizar todos los ejercicios, faltó que el tallerista le dedicara mayor atención para evitar que se desanimaran, puesto que a todos no se deben tratar por igual porque siempre se van a encontrar estudiantes que requieren atención más personalizada.

TALLER N° 3

NOMBRE DEL TALLER: Reconociendo el abecedario

FECHA: 24 de MARZO 2015

LUGAR: Aula 107 B

TIEMPO POSIBLE: 45 Minutos

N° DE PARTICIPANTES: 10 Estudiantes

OBJETIVO: Identificar las letras del abecedario en un listado de palabras.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

LÚDICA Alegría- Goce

ESPECÍFICA Atención - Concentración

MATERIALES: Tablero, marcadores, lápices, colores, borrador, hojas cuadriculadas, guías.

RECURSOS

FÍSICOS: Aula de clase.

HUMANOS: Talleristas y estudiantes.

FINANCIEROS: \$30.000=

METODOLOGIA

- Se organizan los estudiantes en filas mirando al tablero.
- La docente escribe en el tablero 10 palabras.
- La docente lee cada palabra y le pide a los estudiantes que la repitan.
- A cada estudiante la docente le hace entrega de una hoja cuadriculada, donde escriben las 10 palabras del tablero.
- La docente indica la letra que los estudiantes deben identificar en las palabras y la tachan utilizando diferentes tipos de colores.
- Luego la docente le recoge a cada estudiante la hoja donde se encuentran las 10 palabras del tablero con las diferentes letras tachadas.
- La docente hace entrega a cada estudiante de una guía con una sopa de letras, en la cual se encuentran las 10 palabras del tablero.
- Finalmente cada estudiante terminada la guía hace entrega de la hoja a la docente.

EVALUACION: Las hojas trabajadas con los estudiantes.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN: Reconociendo el abecedario

ACTIVIDAD Juego

FECHA DE APLICACIÓN 24 de marzo del 2015

TIEMPO DE DURACIÓN 45 minutos

NUMERO DE PARTICIPANTES 10 ESTUDIANTES

OBJETIVO Identificar las letras del abecedario en un listado de palabras

DESCRIPCION DE LA OBSERVACION

Los estudiantes repitieron con buena entonación y vocalización las palabras que la docente tenía copiadas en el tablero, luego la docente hizo entrega a cada estudiante de una hoja cuadriculada donde cada uno copio las 10 palabras que se encontraban copiadas en el tablero; en el momento que la docente indico que debían identificar las letras que ella iba diciendo y que las tacharan con el color, a algunos estudiantes se les dificulto ya que no conocen bien las letras, pero otros estudiantes las identificaron con facilidad, ya que se concentraron en la actividad. Al terminar esta actividad cada estudiante entrego su hoja a las docentes.

Luego la docente hizo la entrega a cada estudiante, de la guía con una sopa de letras de las 10 palabras que se encontraban copiadas en el tablero, donde cada estudiante busco y las encerró utilizando diferentes colores, los estudiantes que terminaron QUINTO les ayudaban a los otros a buscar las palabras; terminada la actividad los estudiantes entregaron la guía.

COMENTARIOS DEL OBSERVADOR

- El material fue suficiente para el desarrollo de las actividades.
- La actividad se desarrolló con mucho dinamismo.
- Se reconocieron las cualidades y habilidades de los estudiantes.
- Hubo colaboración mutua entre los estudiantes.

TENDENCIA DOMINANTE

- Entusiasmo
- Expectativa
- Colaboración

TALLER N° 4

NOMBRE DEL TALLER: Haciendo volar nuestra imaginación

FECHA: 31 DE MARZO 2015

LUGAR: Aula 107 B

TIEMPO POSIBLE: 45 Minutos

N° DE PARTICIPANTES: 10 estudiantes

OBJETIVO: Recordar la ubicación y características de los elementos de una lámina.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN

LÚDICA Alegría- Imaginación

ESPECÍFICA Atención - Concentración

MATERIALES: Tablero, lápices, colores, borrador, hojas blancas, lámina de paisaje.

RECURSOS

FÍSICOS: Aula de clase.

HUMANOS: Talleristas y estudiantes.

FINANCIEROS: \$20.000=

METODOLOGIA

- Los estudiantes se ubican como ellos lo deseen en semicírculo mirando al tablero.
- A cada estudiante se le hace entrega de una hoja blanca, colores, lápiz y borrador.
- La docente describe una lámina de un paisaje nombrando cada elemento que se encuentre allí, ella no deja que los estudiantes vean la lámina.
- Los estudiantes dibujan cada elemento que recuerden de la lámina con las características y ubicación de acuerdo a la descripción de la docente.
- Luego los estudiantes colorean el paisaje de acuerdo a los elementos que allí dibujaron.
- La docente pega la lámina en el tablero para que los estudiantes observen y comparen su paisaje con el del tablero.
- Cada estudiante pasa al frente de sus compañeros y expone el dibujo que hizo.
- Finalmente cada estudiante hace entrega del dibujo a la docente.

EVALUACION: El producto final del paisaje, hoja de cada estudiante.

DIARIO DE CAMPO

DENOMINACIÓN: Haciendo volar nuestra imaginación

ACTIVIDAD Juego

FECHA DE APLICACIÓN 31 de marzo del 2015

TIEMPO DE DURACIÓN 45 minutos

NUMERO DE PARTICIPANTES 10 ESTUDIANTES

DESCRIPCION DE LA OBSERVACION

Los estudiantes se ubicaron al lado de cada amiguito, luego la docente empezó a describir una lámina de un paisaje en forma de cuento, mientras que los estudiantes escuchaban con atención lo que ella decía, al terminar la descripción la docente le hizo entrega a cada niño de una hoja blanca , lápiz, colores y borrador, les dijo que debían dibujar los elementos que ella había nombrado con sus respectivas características y ubicación; los estudiantes empezaron a recordar y los que prestaron atención dibujaron con facilidad, mientras que los niños que se distrajeron y no escucharon lo que la docente decía intentaron copiarse de sus compañeros ya que no recordaban lo que ella había dicho.

Al terminar de dibujar los estudiantes, la docente pego en el tablero la lámina que ella había descrito, para que ellos la observaran y compararan los dibujos de ellos con la del tablero y así vieran la atención que ellos habían prestado al escuchar la descripción.

Finalmente cada niño paso a exponer su trabajo frente a los compañeros explicando lo que habían dibujado con las características y ubicación de los elementos del paisaje; a medida que iban pasando, hacían entrega a la docente del dibujo que habían realizado.

COMENTARIOS DEL OBSERVADOR

- Hubo expectativa por parte de los estudiantes durante la descripción de la lámina.
- La actividad requería de atención, pero hubo niños que no la tuvieron.
- Existió creatividad por parte de los estudiantes al dibujar y colorear.

TENDENCIA DOMINANTE

- Creatividad
- Atención
- Dinamismo

6.6. PERSONAS RESPONSABLES

La investigadora interesada en desarrollar esta propuesta fue ANA ROSA CARVAJAL, docente de primaria, con especialización en PEDAGOGIA DE LA LUDICA PARA EL DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL. Universidad Los Libertadores. Cuento con 35 años de experiencia

6.7. BENEFICIARIOS

Los estudiantes beneficiados con la ejecución de esta propuesta son los del grado QUINTO de la jornada mañana del Institución Educativa Pedro José Sarmiento, sin embargo, la observación directa ha sido direccionada a los 10 estudiantes seleccionados que son los que mayor dificultad para centrar su atención presentan

6.8. RECURSOS

HUMANOS: estudiantes del grado QUINTO

TECNICOS: computador, cámara fotográfica

DIDACTICOS: tv, tics,

7 CONCLUSIONES

Se puede concluir que la atención, factor determinante para el aprendizaje se fija mucho más cuando se realizan actividades motivadoras, alegres que se proponen desde una mirada lúdica del quehacer pedagógico,

Implementar talleres lúdicos, es una necesidad para trabajar con los estudiantes del grado QUINTO, ya que las actividades tuvieron impacto en los estudiantes, y esto permitió que las actividades fueran terminadas por parte de ellos.

Se observò que la falta de atención influye de manera notoria de las actividades propuestas y en el tiempo que emplean para el desarrollo de las mismas.

Se observa que si este tipo de actividades lúdicas lograrán ser dinamizadoras del proceso académico, no solo del grupo observado, sino de la metodología que enfoca el PEI de la institución, los resultados podrían ser detectados en el desempeño académico en general.

Así mismo, se hace evidente la necesidad de que los padres y/o acudientes se conviertan en acompañantes efectivos de estos procesos, ya que, aunque en las encuestas se evidencia algo de compromiso en el desarrollo de los procesos académicos no se refleja este apoyo.

En la parte docente también es importante lograr la concientización general de este cambio de metodología ya que, en la mayoría de los casos, todo se reduce a actividades esporádicas que casi nunca tiene efectos posteriores en los procesos desarrollados.

BIBLIOGRAFÍA

ESPINOSA GUTIÉRREZ, DIANA MARCELA y otros: Estrategias neuropedagógicas para implementar en aula de ciclo educativo I, Alcaldía mayor de Bogotá D.C. 2.012

FELIBERTT JORGE, La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño, 2.007

JIMENEZ VELEZ., Carlos Alberto. La Inteligencia Lúdica. 1997. Cooperativa del Magisterio. Disponible:<http://www.ludica.com.co>
_____Hacia la construcción del concepto de lúdica, ensayo.

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

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

MENDOZA PALACIOS RUDY, Investigación cualitativa y cuantitativa - Diferencias y limitaciones
<http://www.monografias.com/trabajos38/investigacion-cualitativa/investigacion-cualitativa.shtml#ixzz2ZhrK8yFI>

PEÑA CRUZ, ANA GRACIELA y otros: Beneficios de la lúdica para superar problemas de atención de los estudiantes, Bogotá, 2.011

PSICOPEDAGOGIA.COM: Psicología de la educación para padres y profesionales Zuluaga, O. 1999; La Historicidad de la Pedagogía: La Enseñanza, un Objeto del Saber. Bogotá, Siglo del Hombre Editores, Editorial Universidad de Antioquia. p. 11.

[libro en línea] Disponible desde Internet en:
<<https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=historia+y+pedagogia+zuluaga+pdf>>

ANEXOS

ANEXO A ENCUESTA A ESTUDIANTES

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

OBJETIVO: Identificar las dificultades de atención que presentan los estudiantes del grado QUINTO de la jornada mañana del Institucion Educativa Pedro Jose Sarmiento I de Fontibón.

ESTUDIANTES:

A continuación encontrarás una serie de preguntas que debes responder marcando con una X lo que consideres correcto:

1. ¿Terminas las actividades que te proponen en clase?:

SI  NO 

2. ¿Tienes los materiales adecuados para hacer tus tareas?

SI  NO 

3. ¿Te gusta levantarte del puesto durante las actividades en clase?

SI  NO 

4. ¿Te gusta armar rompecabezas?

SI  NO 

5. ¿Te gustan las sopas de letras?

SI  NO 

6. ¿Te gusta aprender jugando?

SI  NO 

FOTOS DE LOS TALLERES REALIZADOS

FOTO TALLER ARMANDO ROMPECABEZAS 1



FOTO TALLER ARMANDO ROMPECABEZAS 2



FOTO TALLER 2 SIGUIENDO ORDENES 1



FOTO TALLER 2 SIGUIENDO ORDENES 2



FOTO TALLER 3 LAS LETRAS 1



FOTO TALLER 3 LAS LETRAS 2



FOTO TALLER 4 IMAGINADO 1



FOTO TALLER 4 IMAGINADO 2

