

**ESTRATEGÍA DIDACTICA MEDIADA POR JUEGOS INTERACTIVOS PARA  
FORTALECER LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS NIÑOS DE JARDÍN A  
DEL COLEGIO SANTA LUISA**

MARÍA JUANA RABÍA SIERRA  
BLANCA INÉS ROMERO ROJAS  
VIANEY JUDITH VARGAS PARRA

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE RED  
MODALIDAD VIRTUAL  
BOGOTÁ, D.C.  
2017

**ESTRATEGÍA DIDÁCTICA MEDIADA POR JUEGOS INTERACTIVOS PARA  
FORTALECER LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LOS NIÑOS DE JARDÍN A  
DEL COLEGIO SANTA LUISA**

Trabajo de grado presentado para optar al Título de Especialización en  
Informática para el Aprendizaje en Red

Asesor

Efraín Alonso Nocua Sarmiento  
Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE RED  
MODALIDAD VIRTUAL  
BOGOTÁ, D.C.  
2017

## Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi familia, en especial a mi hija Camila Guarín, quien es la que estuvo ahí, animándome y dándome el impulso para que siguiera adelante, por sus grandes conocimientos, fue parte fundamental en el cumplimiento de mis metas para aportar y culminar con éxito este sueño.

María Juana Rabía Sierra

Dedico este trabajo que es el reflejo de mi formación profesional a lo largo de mi carrera. A mi esposo y mi hija, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su amor y apoyo incondicional. A mis Padres, a quienes amo profundamente, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuestos a escucharme y ayudarme en cualquier momento de mi vida.

A mi tío Juan y mi sobrino Daniel, por su cariño y comprensión.

Blanca Inés Romero Rojas

Dedico este trabajo, fruto del esfuerzo y la motivación por crecer en mi profesión: A Dios porque gracias a él he cumplido una meta, por haberme dado la sabiduría y la fuerza para levantarme cuando me sentí cansada, por haberme regalado una familia que siempre está conmigo apoyándome y por haber puesto en mi camino amigas que me apoyan incondicionalmente.

A mi esposo Joaquín por su amor, apoyo y comprensión.

A mi hija Nicole, por su amor, sus palabras de apoyo y su colaboración.

A mis amigas y compañeras de la especialización Blanquita y Juanita por su amistad y empuje para realizar este trabajo.

Vianey Judith Vargas Parra

## **Agradecimientos**

Agradecemos en primer lugar a Dios por regalarnos el don de la vida, la sabiduría y la oportunidad de crecer como maestras; a nuestras familias por su amor, su comprensión, sus valiosas palabras de aliento para seguir adelante y no desfallecer y su apoyo incondicional. A las directivas del Colegio Santa Luisa por permitirnos implementar lo aprendido en la institución y por darnos el aval para que fuera posible la ejecución y puesta en marcha de este maravilloso proyecto.

De igual manera, agradecemos a todas las personas que nos han colaborado directa e indirectamente con buenos consejos y afecto para poder llevar a término esta especialización. Principalmente a Nicole Guevara, Juan Camilo Latorre, Camila Guarín y Sara González.

Y finalmente, agradecemos a nuestra más grande inspiración, los niños (as) de jardín quienes son los actores principales de nuestra labor.

## Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	9
Abstract.....	100
Capítulo 1. Problema .....	<b>¡Error! Marcador no definido.1</b>
1.1 Planteamiento del problema.....	<b>¡Error! Marcador no definido.1</b>
1.2 Formulación del problema .....	<b>¡Error! Marcador no definido.2</b>
1.3 Objetivos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.3.1 Objetivo general.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.3.2 Objetivos específicos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.4 Justificación .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Capítulo 2. Marco referencial .....	<b>¡Error! Marcador no definido.6</b>
2.1 Antecedentes investigativos.....	<b>¡Error! Marcador no definido.6</b>
2.1.1 Internacionales .....	<b>¡Error! Marcador no definido.6</b>
2.1.2 Nacionales.....	<b>¡Error! Marcador no definido.8</b>
2.1.3 Locales o regionales.....	20
2.2 Marco contextual .....	22
2.3 Marco teórico .....	25
2.3.1 Teoría cognitiva.....	25
2.3.2 Constructivismo desde la teoría de Ausubel.....	26
2.3.3 El juego.....	28
2.3.4 Didáctica de ambientes de aprendizaje.....	34
2.4 Marco tecnológico .....	38
2.4.1 TIC.....	39
2.4.2 Sitios Web.....	40
2.5 Marco legal .....	43
Capítulo 3. Diseño metodológico .....	48
3.1 Tipo de investigación.....	48
3.2 Población y muestra.....	49
3.3 Instrumentos.....	49
3.3.1 Instrumentos de diagnóstico .....	49
3.3.2 Instrumentos de seguimiento .....	49

3.3.3 Instrumentos de evaluación.....	50
3.4 Análisis de resultados .....	50
3.5 Diagnóstico .....	57
Capítulo 4. Propuesta .....	58
4.1 Título de la propuesta.....	58
4.2 Descripción .....	58
4.3 Justificación .....	58
4.4 Objetivo.....	59
4.5 Estrategia y actividades.....	59
4.6 Contenidos .....	62
4.7 Personas responsables.....	67
4.8 Beneficiarios .....	67
4.9 Recursos .....	67
4.9.1 Recursos Humanos.....	67
4.9.2 Recursos físicos o materiales.....	67
4.9.3 Recursos tecnológicos.....	68
4.10 Evaluación y seguimiento .....	68
Capítulo 5 Conclusiones .....	70
5.1 Conclusiones.....	70
5.2 Recomendaciones .....	71
Lista de referencias .....	72
Anexos .....	74

**Lista de tablas**

	Pág.
<b>Tabla 1.</b> Estrategias para el desarrollo de la propuesta.....	60

## Lista de gráficas

	Pág.
<b>Gráfica 1.</b> Resultados encuesta a estudiantes pregunta 1.....	51
<b>Gráfica 2.</b> Resultados encuesta a estudiantes pregunta 2.....	52
<b>Gráfica 3.</b> Resultados encuesta a estudiantes pregunta 3.....	52
<b>Gráfica 4.</b> Resultados encuesta a estudiantes pregunta 4.....	53
<b>Gráfica 5.</b> Resultados encuesta a maestros pregunta 1. ....	54
<b>Gráfica 6.</b> Resultados encuesta a maestros pregunta 2. ....	54
<b>Gráfica 7.</b> Resultados encuesta a maestros pregunta 3. ....	55
<b>Gráfica 8.</b> Resultados encuesta a maestros pregunta 4. ....	56
<b>Gráfica 9.</b> Resultados encuesta a maestros pregunta 5 .....	56

## Resumen

El proyecto titulado “Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de Jardín A del Colegio Santa Luisa”, surge a partir de la observación realizada, donde se evidencia dificultad para centrar la atención y el adecuado seguimiento de instrucciones dadas por la maestra, lo cual afecta el comportamiento y un mejor desempeño académico. A partir de esta situación se formula la problemática ¿Cómo fortalecer los niveles de atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín A, a partir de la implementación de Recursos Educativos Digitales? Se plantea como objetivo general “Crear una estrategia lúdica mediada por recursos educativos digitales para fortalecer la atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín A”. En el marco teórico se aborda el constructivismo desde Ausebel, la lúdica como eje fundamental en el desarrollo del niño y la virtualidad en los ambientes de aprendizaje. El método de investigación utilizado es el cualitativo y parte de la observación directa en el aula de clase y los instrumentos utilizados fueron una encuesta a los niños para indagar cuales son los intereses de los estudiantes en cuanto a las actividades que se realizan cotidianamente y que sentimientos o sensaciones les generan para poder establecer las actividades llamativas que puedan aportar al fortalecimiento de la atención y concentración. También una encuesta a los maestros de preescolar para conocer las percepciones que tienen sobre el déficit de atención. Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se creó una estrategia didáctica mediada por juegos interactivos, la cual consiste en una página web llamada Retolandia donde se presentan o recopilan juegos interactivos, videos, cuentos, retos y destrezas.

**Palabras claves:** Atención, concentración, lúdica, motivación, recurso digital.

### Abstract

The Project called ' Didactic Strategy Throughout Interactive Game for Strengthening the Attention and Concentration of Kindergarten A Students for the Santa Luisa School', this emerge from the observation in which it is notable the less attention and follow instructions given by the teacher; which affects the behavior and academic performance. Taking into account the situation, it is proposed the problem statement; how strength the attention and concentration levels in students for kindergarten A, through the implementation of Digital Educational Resources? In the same sense, it is proposed the following objective; 'To create a playful strategy mediated for digital educational resources for strengthening the attention and concentration for the kindergarten A students'. Likewise, the theoretical framework is based on the constructivism theory proposed by Ausebel, in which the academic playful is seen as a fundamental element in the child development and the virtuality in academic environments. The data collection is based on qualitative method and the observation in the classroom; to verify the information obtained was used as instrument interviews for the students to evaluate the interest of the activities that are implemented daily in the class development and the feeling and sensations produced for establishing the most important activities for improving the attention and concentration. Likewise, such as another instrument was implemented an interview to the kindergarten teachers to recognize the perception about attention deficit. Finally, taking into account the obtained results, was created a didactic strategy based on academic playful games, which is called *Retolandia* where is presented and collected playful games, videos, short stories, challenges and abilities.

**Key words:** Attention, concentration, playful, motivation, digital resource.

## Capítulo 1. Problema

### 1.1 Planteamiento del problema

El colegio Santa Luisa, ubicado en la localidad octava de “Kennedy” específicamente en la parte sur – occidental de la ciudad de Bogotá, Carrera 73 No.42G- 25 sur, cuenta con los estudiantes del grado Jardín A, cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años, quienes se encuentran en la etapa de Educación Preescolar.

De forma general las familias de los niños y niñas del grado Jardín A del colegio Santa Luisa están constituidas en gran parte por familias nucleares (papá, mamá e hijos) y una minoría por madres cabeza de Hogar; sus ingresos económicos en un 80% son superiores al salario mínimo y con un nivel de educación en su gran mayoría universitario.

Fuera de la jornada escolar normalmente los niños y niñas están bajo la supervisión de los abuelos y hermanos mayores y en algunos casos en jardines infantiles (donde los cuidan mientras los recogen sus padres cuando llegan del trabajo), lo cual dificulta en algunos casos el adecuado refuerzo de los procesos de formación y académicos de los (as) estudiantes.

La problemática que se ha visto en el grado Jardín A es la dificultad para centrar la atención y el adecuado seguimiento de instrucciones dadas por la maestra lo cual afecta, el comportamiento y un mejor desempeño académico; no poseen hábitos de trabajo escolar, no culminan con éxito las actividades propuestas, se distraen con facilidad, es necesario repetir varias veces la instrucción para que la sigan adecuadamente, los tiempos de atención y concentración de algunos estudiantes son muy cortos, de acuerdo a la edad en que se encuentran.

A partir de los aspectos mencionados anteriormente, se pueden generar en los estudiantes inconvenientes al seguir una instrucción, al cumplir reglas o normas y bajo rendimiento académico, los cuales pueden afectar su vida escolar.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo fortalecer los niveles de atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín A, a partir de la implementación de juegos interactivos?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Crear una estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín A.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Definir actividades que permitan evaluar los procesos de atención y concentración de los niños de Jardín a partir de la implementación de recursos educativos digitales.

Diseñar un sitio Web dentro del cual se publican diferentes juegos que permitan desarrollar los procesos de atención y concentración en los niños de Jardín.

Recopilar y crear juegos interactivos que permitan elaborar un espacio divertido para ampliar los procesos de pensamiento como es la atención, concentración y aumentar las habilidades lógicas.

#### **1.4 Justificación**

A partir de la experiencia propia se considera que al revisar la problemática que se evidencia en las aulas del grado Jardín, se observa que en algunos estudiantes hay falta de atención, concentración, colaboración, orden, respeto para escuchar y pedir la palabra y una presencia normal de individualismo, falta del silencio en el trabajo personal y apropiado manejo del tiempo libre cuando no está el adulto o acompañante.

Frente a estas debilidades es relevante buscar mecanismos y propuestas que permitan un adecuado comportamiento, sana convivencia y mejor manejo en cuanto al seguimiento de instrucciones en los y las estudiantes del grado Jardín; partiendo desde el primer escenario que es el aula de clases, donde se debe suplir la necesidad de educar en valores y a partir de ella buscar actividades que proporcionen un excelente trabajo tanto individual como grupal.

Ahora bien, los niños en edad preescolar son inquietos y desatentos y sólo hasta los 5 ó 6 años, logran integrar completamente los canales auditivo, visual y manipulativo, y por tanto su capacidad de atención. Algunos lo logran un poco antes, y otros un poco después; sin embargo, aún a los tres y cuatro años hay niños que “resaltan”, es decir, que parecen más inquietos y/o desatentos que los demás. De acuerdo a las características del niño(a), los padres y maestros pueden identificar si tiene problemas de atención desde los cuatro años; aquellos que son inquietos y desatentos suelen ser detectados más rápidamente, mientras que los desatentos pueden pasar desapercibidos por un largo tiempo.

Entonces, reuniendo las características descritas anteriormente, se puede crear además de un buen ambiente que facilite la tarea escolar, una educación al servicio de la humanización; en donde se hace necesario abordar a través del proyecto pedagógico de aula, las dificultades que en

este momento se están presentando en el salón de clase con un grupo específico de estudiantes, siendo bastante notorio este tipo de conductas de desatención.

Por lo tanto, es importante crear estrategias que aporten a la solución de esta problemática, siendo necesaria la aplicación de los Recursos Educativos Digitales, pues son una herramienta práctica y motivante, en la que se parte del contexto de los niños y niñas de esta nueva generación. En este punto los juegos interactivos permiten un aprendizaje activo, pues no solo es posible ver y oír, sino que también interactuar en el objeto de aprendizaje.

En tal sentido, se crearán nuevas condiciones de aprendizaje, se estructurarán los elementos que permitan organizar y recordar lo que deben hacer por iniciativa propia y así, formarlos con hábitos de trabajo haciéndoles su estadía en el colegio mucho más benéfica y placentera.

Además, como docentes del Colegio Santa luisa es necesario generar soluciones alternativas frente a situaciones que se presenten en el aula de clase, de una manera innovadora y a la vanguardia de las nuevas generaciones, aprovechando al máximo los recursos y herramientas que brindan las nuevas tecnologías.

No obstante, partiendo de la aseveración que da el Ministerio de Educación Nacional, respecto a la “Educación preescolar integral” conviene aclarar que no se trabajará por áreas de desarrollo sino a nivel de favorecer el pleno desarrollo de la personalidad y se manifiesta en los diversos aspectos que se armonizan en la unidad de la persona y de la acción educativa.

La educación personalizada de cada uno de los estudiantes como persona única e irrepetible que ha de alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades y aptitudes. Esto supone conocer a cada niño, respetarle, atender a sus necesidades y características personales, quererle como es e inspirarle confianza y seguridad.

La planeación y desarrollo académico en el preescolar se realiza teniendo en cuenta la propuesta Educativa del Colegio Santa Luisa y los lineamientos establecidos en ACODESI (Asociación de colegios de la Compañía de Jesús en Colombia), cimentada en el desarrollo del Plan de estudios de preescolar por ámbitos PEPPA.

Finalmente, para la implementación del proyecto la institución cuenta con una sala de informática específica para preescolar y herramientas tecnológicas que se pueden utilizar dentro del salón de clase.

## Capítulo 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes

En el desarrollo del presente proyecto se realizó una revisión de otros proyectos o propuestas, en donde se pudieron establecer estudios y trabajos de grado con metodología y temáticas que pueden servir como referencias para esta investigación, estas consultas bibliográficas se realizaron por medio de páginas web y repositorios de universidades.

#### 2.1.1 Internacionales

A nivel internacional, se referencian los diferentes antecedentes:

Según Saquinga Ortega. (2015) en su tesis, “El déficit de atención y su incidencia en el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de primer año de educación básica de la unidad educativa particular “Lago agrio amazónico” de la parroquia nueva Loja, cantón lago agrio, provincia de sucumbíos. Periodo lectivo 2014-201. Lineamientos alternativos” parte de la definición que PETROVSKI, A. (1986, pág. 79) propone sobre el déficit de atención, tomando como referencia a los niños que por falta de atención tienen dificultad en el colegio y con sus relaciones en la familia y compañeros, además, el desarrollo cognitivo que se ve afectado, ya que cualquier cosa que ocurra dentro del aula lo distrae. La problemática que se presenta es ¿Cómo incide el Déficit de Atención en el Desarrollo Cognitivo de las niñas y niños de primer año de educación básica de la unidad educativa particular “Lago Agrio Amazónico” de la parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos Período lectivo 2014-2015? Y el objetivo que plantean es analizar la incidencia del Déficit de Atención en el Desarrollo Cognitivo en las Niñas y Niños de Primer Año de Educación Básica. Los métodos utilizados para la elaboración del trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo-Deductivo, Analítico-Sintético, y Modelo Estadístico. Las técnicas utilizadas fueron la Encuesta elaborada y aplicada a

las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular “Lago Agrio Amazónico” para establecer el nivel de conocimiento de las docentes sobre el Déficit de Atención de las niñas y niños y una prueba de destrezas cognitivas para valorar el desarrollo cognitivo. Las conclusiones que se obtuvieron con estos dos instrumentos fue que el 67% de las maestras encuestadas manifiestan que sí conocen lo que es Déficit de Atención, el 33% no y el 73% de las niñas y niños observados cumple con todas y cada una de las actividades de Destrezas Cognitivas relacionadas con la: Percepción Motriz, Percepción Auditiva, Percepción Háptica, Habilidad Mental no Verbal, Rompecabezas, Concentración, Expresión Verbal de un Juicio Lógico, Noción de Conservación, Noción de Seriación y Noción de Inclusión, mientras que el 27% no cumple. En el marco teórico se abordaron los contenidos concernientes al déficit de atención y desarrollo cognitivo retomando el papel de la escuela ante el déficit de atención. A partir de los resultados obtenidos se propone buscar, seleccionar, planificar, ejecutar y evaluar actividades relacionadas con el Déficit de Atención, con la finalidad de aplicar estrategias metodológicas didácticas para mejorar el desarrollo cognitivo de los educandos de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular “Lago Agrio Amazónico” de la Parroquia Nueva Loja, Cantón Lago Agrio, Provincia de Sucumbíos. Período Lectivo 2014-2015

En esta misma labor de investigación y consulta se encontró en el artículo “Distractibility and Concentration of Attention in Children's Development”. This article is base on a extraneous stimulation for students for preschool, second and sixth grade, in which this stimulation was divided in two levels for Young learners and older learners; these leveles allowed to the students to have two challenges in which the first one was difficult to them to develop the activities proposed, however, in the second level they had the ability to develop the activities.

Learning process was significantly in the academic students development, in which they focus the concentration through extraneous stimulation and direct the attention to the assigned task. At the same way, the importance to research the features of attending the arbitrary task and the theories of concentration.

### **2.1.2 Nacionales**

A nivel nacional se referencian los siguientes antecedentes:

El proyecto de grado de Aroca y Delgadillo (2015), titulado “La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio Americano de Ibagué”, surge a partir de la problemática de la falta de atención en los niños de grado primero del Colegio Americano de Ibagué, siendo el punto de partida la edad preescolar y a la vez trayendo como consecuencia desempeño bajo y por consiguiente problemas de aprendizaje. Por lo anterior, se crearon estrategias lúdicas llamativas e integradoras que involucraron tanto a los niños, como a los padres de familia, docentes y directivos, para que a partir de la concientización y el apoderamiento del problema de las dificultades de atención, fueran agentes protagonistas y así de esa manera crear los espacios, tanto en la casa como en el aula de clase, para que se logrará abordar a toda cabalidad la problemática y obtener mejores resultados en los procesos de aprendizaje.

Para el presente ejercicio es de interés tener claridad sobre todos los aspectos relacionados con los procesos de atención en los niños que se encuentran en la primera etapa de preescolar y así de esa manera determinar las dificultades y las estrategias que permitan generar soluciones alternativas y ponerlas en práctica a partir del proyecto de investigación.

De igual importancia se encontró que según Prasca (2016), en su trabajo titulado “Implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en

los niños y niñas de transición del Liceo mixto nuevo siglo Soledad – Atlántico – Colombia” parte de la aspiración por lograr un cambio de conducta, a través de la lúdica, juegos, rondas y manualidades así como el desarrollo de actividades de concentración y la percepción para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de Transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo, ya que se observa en ellos falta de atención o “desatención” en el desarrollo de las diferentes actividades educativas propuestas dentro del aula de clase. Además se establece que los niños y niñas integrantes de este grupo no cuentan con los conocimientos suficientes que especifican los estándares de calidad para los estudiantes de esta edad. Se plantea como objetivo implementar actividades lúdicas mediante estrategias pedagógicas para mejorar la atención y aprendizaje de los niños y niñas del grado de Transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo, del municipio de Soledad Atlántico. En el marco Referencial se realiza una selección de las teorías que explican el proceso investigativo y en el referente teórico se retoman diferentes autores que explican el desarrollo cognitivo del niño, la influencia del juego y la importancia del ambiente para estimular este proceso. Para el presente ejercicios es de interés la propuesta del trabajo conjunto que deben realizar los docentes y padres de familia al monitorear, analizar y evaluar el proceso de aplicación de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención y el aprendizaje en los niños.

Por otra parte también se encontró la investigación de Roa Y. (2016) titulado “Implementación de un plan de mejoramiento didáctico para niños de 5 años con problemas de déficit de atención en el jardín mí pequeño taller de Bucaramanga Santander”. El proyecto surge a partir de la presencia de la problemática del déficit de atención, por medio de la observación en clase de los niños de 5 años del Jardín Mí pequeño taller de Bucaramanga Santander, donde se

evidenció que nunca están atentos, se distraen con facilidad y no atienden órdenes a menos que se les llame la atención alzando la voz.

Siendo diferentes las causas que lo originan tales como la tendencia familiar, factores genéticos, factores ambientales y específicamente en el grupo observado se detectan problemas afectivos, bajo rendimiento en las áreas, falta de atención en las clases y rebeldías. El objetivo principal de la propuesta de trabajo es implementar un plan de mejoramiento didáctico para niños en edades de 5 años con problemas de déficit de atención, que los motiven y permitan una mejor concentración y a la vez se logre la sensibilización de los docentes y padres de familia para que complementen en la cotidianidad el plan de mejoramiento.

### **2.1.3 Locales o regionales**

A nivel local se referencian los siguientes antecedentes:

Según Guzmán, Zamora y Rojas (2011) en su trabajo de investigación “Caracterización familiar en población escolar con déficit de atención e hiperactividad en Bogotá, Colombia.”, nace la necesidad de establecer la etiología del trastorno por déficit de atención, teniendo en cuenta que se han realizado varios estudios sin establecer claramente su causa, se partió de la observación de niños con evidencia del trastorno, en donde uno o más de sus familiares presentan los mismos síntomas, sugiriendo un componente familiar y genético en la enfermedad. El objetivo principal del trabajo es establecer la asociación entre la presencia de síntomas de déficit de atención y concentración en niños y niñas de diferentes instituciones educativas de Bogotá y el antecedente de síntomas de en sus padres utilizando el Cuestionario Wender Utahde. Se pudo establecer que a pesar que el déficit de atención y concentración se ha asociado a un componente familiar, otros factores podrían estar involucrados en la génesis del trastorno.

Para el presente ejercicio es de interés que en esta investigación se pone a consideración un tema muy importante como es evaluar la asociación de niños que tienen Déficit de Atención y concentración, con la mayor posibilidad de tener un padre con este trastorno permitiendo generar estrategias escolares para limitar el daño tanto en niños como en sus padres y generando pautas académicas asertivas, los factores genéticos y del desarrollo han estado fuertemente implicados en la causa de este trastorno al igual que los factores ambientales y sociales; cabe resaltar que estos componentes pueden precipitar y agravar los síntomas del TDAH, dentro de los cuales se encuentran los entornos familiares con adversidades psicosociales como la pobreza, la presencia de psicopatología parental, las relaciones conflictivas y el desempleo.

Es importante establecer que se debe realizar la detección, reconocimiento y tratamiento del déficit de atención y concentración en todos los niveles de desarrollo, no sólo en la infancia. Esta condición presenta un impacto significativo en todos los miembros de la familia y no solo en el individuo afectado.

Mediante la investigación también se encontró el trabajo de investigación “Potenciar la atención de los niños y niñas del grado Kínder “A” del jardín infantil los Amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica”, se pone a consideración un tema muy importante como es evaluar la incidencia que tiene la lúdica como herramienta para mejorar la atención y concentración a través de una propuesta lúdico-pedagógica”, permitiendo generar estrategias escolares lúdicas para facilitar el aprendizaje y la concentración de los y las niñas para un mayor aprendizaje generando pautas académicas asertivas, teniendo en cuenta que, la lúdica puede potenciar los siguientes procesos: Capacidad de ligar lo operativo con lo emocional y con lo cognitivo, capacidad de manejar y procesar información no de memoriza, capacidad de producir nuevos conocimientos. El objetivo principal de este trabajo de investigación es lograr que los

estudiantes del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita” potencien su atención a través de la propuesta lúdico- pedagógica . De igual forma se retoman varias conclusiones donde se evidencia que es importante establecer espacios o momentos lúdicos donde se implementen las actividades propuestas en esta investigación; también es importante establecer que los periodos de aplicación sean de mayor contacto con los estudiantes para lograr mejores resultados.

Finalmente, se encontró a nivel local la investigación, “Estrategias didácticas implementadas por las docentes de Jardín, para promover el desarrollo de la atención como habilidad de pensamiento”, se pone a consideración un tema muy importante como es considerar el proceso atencional no como herramienta que utiliza el docente para favorecer una conducta sino más bien, como factor fundamental en el proceso de aprendizaje y en dicha medida el docente debe potenciarla e implementar estrategias que en buena medida orienten dicho proceso, se tuvo en cuenta la investigación de tipo cualitativo, así mismo se enfatiza en la pedagogía – didáctica, igualmente se desarrolla el referente teórico – conceptual, donde se establece dentro de los diferentes núcleos, la atención, sus causas, las clases que se presentan y el desarrollo que se puede dar a partir de la propuesta para la adquisición de nuevos aprendizajes en los niños y niñas. La orientación de la atención, importancia de la motivación, el aprendizaje y como estos están ligados a nuevas estrategias pedagógicas que facilitan el desarrollo de la atención en los niños de preescolar así como el papel del maestro y los padres de familia para superar esta dificultad. El objetivo principal de este trabajo de investigación es lograr describir las diferentes estrategias que utilizan las docentes de transición para promover el desarrollo de la atención como habilidad de pensamiento en los niños de 5 a 6 años.

## 2.2 Marco contextual

El colegio Santa Luisa se encuentra ubicado en la localidad octava de “Kennedy” específicamente en la parte sur – occidental de la ciudad de Bogotá, Dirección Carrera 73 No. 42G -25 sur Bogotá. Fue fundado en el año 1968 por el Padre Carlos González S.J. con el propósito de ofrecer a la juventud femenina del sector de Timiza posibilidades de educación. Pertenece a la Fundación de Servicio Social Carlos González, orientada por la Compañía de Jesús con la colaboración de un grupo de maestros laicos. Ofrece los niveles de educación preescolar, educación básica y media académica.

El Colegio Santa Luisa es una Institución Educativa de carácter privado, católica, comprometida en la evangelización, guiada por la espiritualidad Ignaciana; la cual está fundamentada en varios campos y dimensiones como: el influjo de los medios de comunicación, la educación en todos los niveles de promoción y estratos socio- económicos, el trabajo pastoral con diversos grupos humanos, el trabajo en investigación y acción social, la promoción de acciones por la paz y la democracia. La institución está autorizada legalmente por el ministerio de Educación Nacional para impartir enseñanza formal a hombres y mujeres en los niveles de educación Pre-Escolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media, en Jornada completa y única, y en calendario A.

La Institución por pertenecer y ser orientada por la Compañía de Jesús, cuenta con el apoyo de ACODESI (Asociación de Colegios Jesuitas de Colombia), y desde allí define sus principios y su filosofía, como también el ideal de hombre y mujer que pretende formar. El Proyecto Educativo Institucional "Humanismo Cristiano y formación integral del Hombre nuevo", se desarrolla a través del servicio a la fe y promoción de la justicia, teniendo como compromiso

activo de la Comunidad Educativa, la lucha por un mundo más humano y por una comunidad de amor.

**Imagen 1.** Colegios que pertenecen a Acodesi (Asociación de Colegios Jesuitas de Colombia)



**Fuente:** Sitio web de la Institución

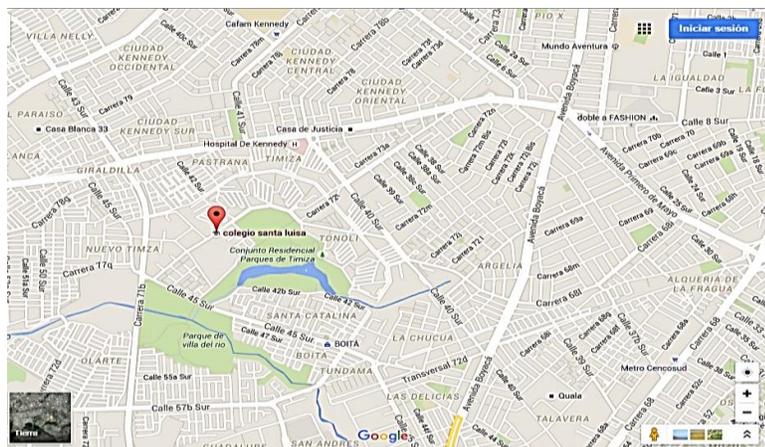
Dentro del contexto local pertenecemos al EIET (Equipo Institucional Educativo Timiza), el cual está conformado por los siguientes colegios: Liceo Samario, Mundo Nuevo, Gimnasio Nueva América, IED Francisco de Miranda, IED La Chucua y Colegio Cooperativo Timiza.

**Imagen 2.** Colegios que pertenecen a la E.I.E.T



Fuente: Sitio web de la Institución

Imagen 3. Mapas de la localidad de Kennedy y del colegio Santa Luisa.



Fuente: Sitio web de la Institución

## 2.3 Marco teórico

### 2.3.1 Teoría Cognitiva.

Se aborda en este marco teórico la teoría cognitiva de Jean Piaget quien se basa en tres principios básicos que son la atención, percepción y la memoria. Cook, Klein y Tessier (2008)

La atención es básica para la teoría cognitiva, ya que a través de este proceso se desarrollan las estructuras cognitivas. Cook et al (2008). A medida que el niño va creciendo debe desarrollar dos habilidades distintas. La primera, es la habilidad de enfocarse en los aspectos relevantes del ambiente y poder saber que pueden usar del ambiente para una tarea específica y la segunda es la de ignorar los estímulos que distraen. Esta habilidad va a ayudar al niño a llevar a cabo tareas específicas y evitar las distracciones, al igual que desarrollar más aspectos de la cognición entendida como “la acción o proceso mental de adquirir conocimientos a través del pensamiento, experiencia y sentidos” Cook et al (2008).

***La atención.*** La atención desempeña un papel relevante en diferentes aspectos de la vida del hombre, es así que son múltiples los esfuerzos para definirla, estudiarla y delimitar su estatus entre los procesos psicológicos.

Diversos autores la definen como un proceso, y señalan que la atención presenta fases en las que podemos destacar la fase de orientación, selección y sostenimiento de la misma. Ardila (1979); Celada (1989); Cerdá (1982); Luria (1986); Taylor (1991).

Para Reategui (1999) señala que la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además, es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas.

Dados los criterios de atención se enuncian diferentes características, entre las cuales están: la concentración, la distribución de la atención, la estabilidad de la atención y oscilación de la atención.

### **2.3.2 Constructivismo desde la teoría de Ausubel.**

Plantea que el aprendizaje del niño depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa. Pero, para Ausubel, “el alumno debe manifestar una disposición para relacionar, lo sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria” Ausubel (1983, 48). Esto supone que, el material sea potencialmente significativo, esto implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial con alguna estructura cognoscitiva específica del alumno, la misma que debe poseer “significado lógico” es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno. Cuando el significado potencial se convierte en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un individuo en particular como resultado del aprendizaje significativo, se puede decir que ha adquirido un “significado psicológico”. De esta forma el emerger del significado psicológico no solo depende de la representación que el alumno haga del material lógicamente significativo, “sino también que tal alumno posea realmente los antecedentes ideativos necesarios en su estructura cognitiva” (Ausubel, 1983, 55). También, es importante, la

disposición para el aprendizaje significativo; es decir, que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva. Así independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos; de manera inversa, sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos, si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva.

### **2.3.3. El juego.**

Es una actividad presente en el ser humano y lo ayuda a comprender el mundo que lo rodea y actuar sobre él, sus orígenes son tan antiguos como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre y en todas las culturas desde la niñez y a través del juego ha aprendido a vivir. (Moreno, 2002, p. 11)

Existen diferentes concepciones sobre el juego de las cuales se pueden mencionar:

La Real Academia de la lengua: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. (Moreno, 2002, p.21), la de Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad, es autor regulador de su conducta y ejercicio de su libertad”.

J. Huizinga el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos tiempos y espacios y bajo unas reglas libremente consentidas.

J. Moragas el juego es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio y estancia de en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre las personas y las cosas.

Bülher, Rüssell Avedon Sutton Smith el juego es una dinámica de placer funcional y de tensión al gozo. Decroly lo define como un instinto que provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho.

Piaget es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que lo rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad.

Claparede tiene como función permitir al individuo realizar su yo y desenvolver su personalidad.

Norbeg es una acción voluntaria y claramente diferenciada de otras actividades que no lo son.

Froebel actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de toda su imagen de toda su vida interior, entre otros.

A partir de todas estas concepciones es conveniente analizar la importancia que tiene el juego en el ámbito escolar, como una fuente indispensable de progreso y aprendizaje de los niños y de las niñas “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (Moreno, 2002, p.82).

El juego es una herramienta que le permite al docente acercarse al niño y a la niña brindándole los recursos necesarios para combinarlo con otras actividades educativas, logrando en los niños situaciones motivadoras y divertidas. Según Brañeres et al. 2008 el juego puede brindar estímulos positivos que pueden motivar al niño hacia el proceso de enseñanza aprendizaje despertando interés por las temáticas que se van a abordar enriqueciendo y

agilizando los procesos de enseñanza aprendizaje de los planes curriculares potencializando el aprendizaje significativo. Es importante tener en cuenta que el niño no juega para aprender. Aprende jugando y es el maestro quien presenta propuestas lúdicas como una forma de enseñar contenidos.

Los maestros deben utilizar el juego como el mejor recurso didáctico, sin embargo, jugar no es suficiente, la planificación del juego en función de los conocimientos que deseamos transmitir permite cumplir con eficacia los objetivos y los niños aprenderán más al tiempo que se divierten.

La educación ha utilizado el juego como instrumento de motivación para el aprendizaje, como recursos didácticos con unos objetivos pedagógicos como un fin en sí mismo y una actividad natural de la infancia, ya que promueve el desarrollo cognitivo, social y afectivo.

El juego se clasifica de diferentes formas algunas que se podrían mencionar son:

La UNESCO 1980: Los juegos de competición, los juegos basados en el azar, juegos de simulacro dramáticos o de ficción y los que se basan en la búsqueda del vértigo.

Según su función educativa, Calero 2003 distingue: Los que interesan a la movilidad (motores), propios para la educación de los sentidos (sensitivos), para desenvolver la inteligencia (intelectuales), para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos), artísticos, de experimentación y sociales.

Piaget clasifica el juego en práctico (funcional), simbólico y juego con reglas.

Además, de los anteriores juegos se tiene en cuenta los video juegos como un tipo de juego, que debido a los avances en las TIC no se pueden dejar de lado ya que se incorporan en la educación. Son fuente de aprendizaje, de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura propia de la sociedad digital. (Bañeres et al. 2008, p.91).

**2.3.3.1 El juego como eje fundamental en el desarrollo del niño.** “El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía lo empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad”

*Lugar destacado del juego en el colegio.* En el colegio el juego tiene un lugar importante en el horario y las rutinas diarias, se desenvuelve a través de los llamados rincones o zonas de juego donde el niño encuentra todo lo necesario para desarrollar el juego simbólico (representación del mundo que le rodea, con el que así se identifica) como en la zona de “casita” tanto para niñas como para niños; en la zona de construcciones y armo todo desarrollan su creatividad y dominio del espacio y los materiales; en el rincón de los disfraces juegan a ser “mayores” ó juego de roles (bombero, medico..) y desarrollan su fantasía representando al pirata o a la princesa de sus cuentos. No son los únicos rincones, también están la biblioteca con libros infantiles o el rincón del artista; otra faceta del juego infantil, el trabajo manual, los dibujos, la plastilina o las pinturas, donde expresar su imaginación. “Las representaciones dramáticas como el guiñol, el teatro o los juegos de expresión corporal desarrollan el lenguaje, el dominio del cuerpo y la creatividad.”

*El juego como aprendizaje y enseñanza.* Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

**2.3.3.2 Juegos Interactivos.** El juego interactivo o multimedia MASCETTI, Romina (2012) expresa que “La multimedia en la educación se ha convertido en uno de los materiales nuevos utilizados por el profesorado y el alumnado, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. La labor en los próximos años es elaborar contenidos multimedia adecuados a las distintas etapas educativas y contar con bancos actualizados de dichos contenidos que puedan utilizarse con garantía pedagógica dentro del aula”. Introducir las tecnologías de la comunicación en la educación dentro del entorno educativo, las aplicaciones posibles son muy variadas. Resaltemos tres de ellas por el elevado grado de interactividad, alto nivel de estructuración de información y, por tanto, riqueza expresiva y comunicativa.

**Simulaciones:** Las posibilidades de combinar imagen en movimiento, con las nuevas técnicas infografías, con permiten la simulación de cualquier proceso real o no. El alumno controlara las variables y elementos que intervinieren en procesos complejos, sin simplificaciones esquemáticas que entorpezcan y distorsionen el aprendizaje.

**Archivo de imágenes:** Digital o analógicamente, las nuevas técnicas de almacenamiento de información, nos permiten el archivo de información icónica y el acceso de inmediato a esta. Decenas de miles de imágenes pueden ser consultadas a partir de un pequeño disco laser. El estudiante podrá estructurar y clasificar su entorno informacional, lo que permitirá un mejor entendimiento y uso de este.

**Enciclopedias:** Las posibilidades de combinar imagen, sonido y datos de ordenador, de acceder a esta información secuencial o aleatoriamente, nos permite establecer nuevas formas de consulta. La creación de nuevas estructuras de información, nuevas no solo en su contenido sino en si forma de presentación, permite la estructuración de los contenidos y la inmersión de usuario

de dicha información. Esto provoca la adquisición y construcción de una nueva visión de la realidad, de una nueva sintaxis, de un nuevo lenguaje de comunicación.

Como bien dice Roberto Aparicio (2005) "En este fin de siglo ya no es suficiente saber leer y escribir códigos lingüísticos para comprender la realidad. Aquel individuo que no tenga los instrumentos para decodificar los mensajes de los medios puede llegar a ser identificado como un nuevo tipo de analfabeto" El alumnado debe ser capaz de decodificar no sólo los códigos lingüísticos, sino también los de la imagen y del sonido. Para ello, en el currículo oficial el alumnado debe ser capaz de diseñar y producir materiales multimedia con el fin de llegar a ser conocedor de sus lenguajes. Asimismo, es muy importante que el alumnado adquiera la capacidad, cada vez más necesaria, de hacer una lectura no lineal de los documentos, ya que todas las producciones multimedia se basan en el hipertexto. La utilización de la tecnología multimedia contribuirá a elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje al posibilitar que el estudiante interactúe con un programa multimedia para complementar y reforzar su aprendizaje. Entre las contribuciones a la docencia de la tecnología multimedia podemos contar las siguientes:

- Los estudiantes pueden complementar su aprendizaje particularmente sobre procesos cuyas características y complejidad dificulta otro tipo de conocimiento.
- Es una solución excelente de auto-estudio.
- El profesor puede apoyar y complementar el proceso de enseñanza adecuándolo a la diversidad de niveles de los estudiantes.

**2.3.3.3 La lúdica:** Según JIMÉNEZ, Carlos Describe: "las Actividades lúdicas como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que

es un proceso propio del desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana." (Pág. 16) Las actividades lúdicas son técnicas participativas de la enseñanza orientado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así el respeto y disciplina; es decir, no sólo proporciona conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye como motivador de las asignaturas, facilitando el trabajo del docente permitiendo que los estudiantes tomen las decisiones correctas para solucionar diversos problemas.

#### ***Objetivos de las actividades lúdicas***

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante los problemas.
- Lograr una experiencia práctica del trabajo colectivo y de manera organizada de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos de las diferentes asignaturas, partiendo de satisfacción en el aprendizaje creativo e innovador.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad
- Incrementar las oportunidades de recreación, tolerancia y respeto.
- Inducir a los niños/as a cumplir reglas o normas básicas a seguir en los juegos.
- Incrementar valores
- Desarrollar habilidades sociales
- Desarrollar el lenguaje del niño y enriquecerle el vocabulario.

#### **2.3.4 Didácticas de ambientes de aprendizaje.**

El ambiente de aprendizaje es el lugar en donde coinciden estudiantes y docentes para interactuar con relación a ciertos contenidos, utilizando para ello métodos y técnicas previamente

establecidos con la intención de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, actitudes y en general, incrementar algún tipo de capacidad o competencia. González y Flores (2000, pp. 100-101), señalan que:

“Un medio ambiente de aprendizaje es el lugar donde la gente puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para los problemas” [...] “Pensar en la instrucción como un medio ambiente destaca al ‘lugar’ o ‘espacio’ donde ocurre el aprendizaje. Los elementos de un medio ambiente de aprendizaje son: el alumno, un lugar o un espacio donde el alumno actúa, usa herramientas y artefactos para recoger e interpretar información, interactúa con otros, etcétera”.

Un ambiente de aprendizaje constituye un espacio propicio para que los estudiantes obtengan recursos informativos y medios didácticos para interactuar y realizar actividades encaminadas a metas y propósitos educativos previamente establecidos. En términos generales se pueden distinguir cuatro elementos esenciales en un ambiente de aprendizaje:

- a) Un proceso de interacción o comunicación entre sujetos.
- b) Un grupo de herramientas o medios de interacción.
- c) Una serie de acciones reguladas relativas a ciertos contenidos.
- d) Un entorno o espacio en donde se llevan a cabo dichas actividades.

Es importante destacar que el ambiente de aprendizaje no sólo se refiere a contexto físico y recursos materiales. También implica aspectos psicológicos que son sumamente importantes en el éxito o el fracaso de proyectos educativos. Puede generarse un ambiente propicio para la expresión abierta a la diversidad de opiniones o puede establecerse un ambiente poco tolerante y que imponga puntos de vista; así mismo puede generarse un espacio que motive la participación activa de los estudiantes o que la inhiba. En resumen, se puede afirmar que un ambiente de

aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos. Dichos entornos pueden proveer materiales y medios para instrumentar el proceso.

**La virtualidad en los ambientes de aprendizaje.** Los ambientes virtuales de aprendizaje son entornos informáticos digitales e inmateriales que proveen las condiciones para la realización de actividades de aprendizaje. Estos ambientes pueden utilizarse en la educación en todas las modalidades (presencial, no presencial o mixta). En los ambientes virtuales de aprendizaje podemos distinguir dos tipos de elementos: los constitutivos y los conceptuales. Los primeros se refieren a los medios de interacción, recursos, factores ambientales y factores psicológicos; los segundos se refieren a los aspectos que definen el concepto educativo del ambiente virtual y que son: el diseño instruccional y el diseño de interfaz. Los elementos constitutivos de los ambientes virtuales de aprendizaje son:

a) Medios de interacción: mientras que la interacción en los ambientes de aprendizaje no virtuales es predominantemente oral; la interacción en los ambientes virtuales se da, por ahora, de manera predominantemente escrita, sin embargo ésta puede ser multidireccional (a través del correo electrónico, video-enlaces, grupos de discusión, etc. en donde la información fluye en dos o más sentidos, a manera de diálogo), o unidireccional (principalmente a través de la decodificación o lectura de los materiales informáticos, en donde la información sólo fluye en un sentido emisor-receptor).

b) Los recursos: si bien en los ambientes no virtuales de aprendizaje los recursos suelen ser principalmente impresos (textos) o escritos (apuntes, anotaciones en la pizarra o pizarrón), en los ambientes virtuales los recursos son digitalizados (texto, imágenes, hipertexto o multimedia). En

ambos casos (presencial o virtual) se puede contar con apoyos adicionales como bibliotecas, hemerotecas, bibliotecas virtuales, sitios web, libros electrónicos, etc.

c) Los factores físicos: aunque los factores ambientales (iluminación, ventilación, disposición del mobiliario, etc.), son muy importantes en la educación presencial, en los ambientes virtuales de aprendizaje dichas condiciones pueden escapar al control de las instituciones y docentes, sin embargo, siguen siendo importantes. Si el ambiente virtual de aprendizaje se ubica en una sala especial de cómputo, es posible controlar las variables del ambiente físico. En caso contrario, las condiciones dependen de los recursos o posibilidades del estudiante o del apoyo que pueda recibir por parte de alguna institución. Por otro lado, las nuevas tecnologías pueden contribuir a hacer más confortable un ambiente de aprendizaje al estimular los sentidos a través de la música o imágenes que contribuyen a formar condiciones favorables.

d) Las relaciones psicológicas: las relaciones psicológicas se medían por la computadora a través de la interacción. Es aquí donde las nuevas tecnologías actúan en la mediación cognitiva entre las estructuras mentales de los sujetos que participan en el proyecto educativo. Para nosotros, éste es el factor central en el aprendizaje.

Los elementos conceptuales de los ambientes virtuales de aprendizaje son:

a) El diseño instruccional. Se refiere a la forma en que se planea el acto educativo. Expresa, de alguna manera, el concepto que se tiene del aprendizaje y del acto educativo. La definición de objetivos y el diseño de las actividades, la planeación y uso de estrategias y técnicas didácticas, la evaluación y retroalimentación son algunos de sus elementos, dependiendo del modelo instruccional adoptado.

b) El diseño de la interfaz. Se refiere a la expresión visual y formal del ambiente virtual. Es el espacio virtual en el que han de coincidir los participantes. Las características visuales y de navegación pueden ser determinantes para una operación adecuada del modelo instruccional.

Otra clasificación interesante de los factores que componen un ambiente virtual de aprendizaje es propuesta de Cabero, et. al., (2000), quien destaca que los elementos básicos del medio informático son: el soporte físico (o hardware), el soporte lógico (o software), el soporte estructural (u orgware), y el lenguaje (programación y comunicación). Por Orgware, el autor se refiere a “diferentes consideraciones sobre instalación, del ordenador en su contexto –de enseñanza y aprendizaje en este caso–, sobre planificación y diseño de la sala, laboratorio o rincón en el que se encuentre y otros consejos sobre la gestión o las condiciones de este ambiente de trabajo” (Cabero, et. al., 2000, p. 120).

## **2.4 Marco tecnológico**

El Programa Nacional de Educación propone, entre otras cosas, desarrollar y expandir el uso de las tecnologías de información y comunicación para la educación básica, e impulsar la producción, distribución y fomento del uso eficaz, en el aula y en la escuela, de materiales educativos de tipo auditivo, visual e informático actualizado y congruente con el currículo.

Con ésta idea adquiere relevancia el trabajo que se realiza en la sección de Pre-Escolar, cuyo propósito fundamental es llevar un proyecto del nivel que pueda adaptarse a las necesidades particulares de nuestros niños y proveerles información que pueda complementar y reforzar la temática que se aborda desde cada una de las dimensiones.

Los niños de Preescolar se caracterizan por estar en una etapa receptiva y de gran actividad, y además conviven en un contexto en el que la tecnología está presente en los diferentes ámbitos

de la vida. Por ello, es importante tomar en cuenta los adelantos tecnológicos presentes para darles un uso pedagógico buscando fortalecer sus valores y conocimientos. Las tecnologías de la información y la comunicación en éste nivel pueden convertirse en una oportunidad de interacción valiosa y de alta calidad para los niños, además de ser un recurso que propician actividades que involucran a toda la comunidad educativa en el desarrollo de un proyecto de acuerdo a sus intereses.

#### **2.4.1 TIC.**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un medio eficaz, que, aplicado en el área educativa, permite auxiliar a los pedagogos. La incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación en la vida diaria es hoy un imperativo ineludible. La comunidad global requiere de la interconexión, la automatización, el almacenamiento y la digitalización de la información. Los procesos deben optimizarse al máximo y planificarse cuidadosamente con vista a incorporar el uso de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje como una herramienta pedagógica para dinamizar las clases. Desde este punto de vista las TIC aportan un valor agregado a cada uno de los procesos en los cuales se incorporan.

**2.4.1.1 Uso de las TIC en Educación Preescolar.** En realidad, la informática introduce o, por lo menos, generaliza una nueva manera de tratar la información y de resolver ciertos problemas, lo que constituye un enfoque de interés muy general. Pareciera que nunca es demasiado pronto para aprender a pensar y bajo formas y con instrumentos distintos, adaptados a la edad y las motivaciones, la informática puede y debe encontrar su lugar a todos los niveles de la enseñanza, desde la escuela infantil.

**2.4.1.2 Software educativo para preescolar.** Los multimedia pueden ser verdaderamente educativos y de entretenimiento, los estudios que se están realizando con niños pequeños están

demostrando el poder de este medio para el desarrollo cognitivo. Estos software combinan juegos instruccionales de gran calidad, cuentos electrónicos, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones, explotando el poder del aprendizaje interactivo y utilizando personajes que ya son conocidos por los niños. El múltiple desarrollo de software educativo ha sido de gran apoyo para la introducción de las nuevas tecnologías a la escuela y particularmente a la educación preescolar. Los usos de software con niños preescolares pueden ser de gran ayuda para los docentes en el desarrollo de diversas habilidades en las diferentes áreas de desarrollo. Según Romero (2002) las habilidades desarrolladas en los programas (software) pensadas para niños más pequeños son las siguientes:

Desarrollo psicomotor, habilidades cognitivas, identidad y autonomía personal, uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación, pautas elementales de convivencia, relación social y descubrimiento del entorno inmediato.

#### **2.4.2 Sitios Web**

Todos los sitios web públicamente posibles, constituyen una gigantesca **World Wide Web** de información; un gigantesco entramado de recursos de alcance mundial.

Un sitio Web es un conjunto organizado y coherente de páginas Web y su función principal es la de ofrecer, informar, publicitar o vender contenidos, productos y servicios a nivel mundial. Para que un sitio Web sea visitado o puedan acceder otras personas es preciso que se encuentre alojado en un servidor, o sea que el computador esté conectado a la World Wide Web con espacio en disco y conectividad suficiente para albergar sitios y servirlos al resto de la comunidad de usuarios de Internet a través de direcciones IP o nombres de dominio.

**2.4.2.1 El Dominio:** Es el nombre único que se le proporciona a una persona, organización o empresa, por la cual, cuando una persona o usuario acceda a dicho nombre en el navegador de

Internet, muestre la información específica. A nivel técnico cada nombre de dominio se relaciona con una dirección IP.

Según F. Mur y C. Serrano (2006), “La web se basa en buscadores y el protocolo de transporte de hipertexto (hypertext transport protocol (http)). La mayoría de los documentos de la web se crean utilizando lenguaje HTML (hypertext markup language). Es importante saber que web o www no son sinónimo de Internet, la web es un subconjunto de Internet que consiste en páginas a las que se puede acceder usando un navegador. Internet es la red de redes donde reside toda la información. Tanto el correo electrónico, como FTP, juegos, son parte de Internet, pero no de la Web”.

**Wix:** es una plataforma para la creación de sitios web gratis que ayudan a los usuarios a crear páginas web muy sencillas que pueden ser actualizadas y editadas fácilmente. Esta plataforma ofrece una amplia gama de plantillas o simplemente crear el sitio desde cero.

Para la elaboración de una página web se debe tener en cuenta las siguientes etapas, la primera etapa es la planificación, en ésta se debe analizar el contenido general, la interacción y la personalización de la página web que será dirigida a una audiencia que es el objetivo. La segunda etapa que es la estructuración, como su nombre lo indica es donde se estructura la presentación de la página web, en esta etapa se separa la información total en páginas web y se relacionan entre sí. La tercera etapa es el diseño-diagramación-implementación, en esta etapa es en donde se implementa el estilo y la estructura que ya se han determinado en la etapa dos, de acuerdo a esto se realiza la diagramación gráfica, se organiza la información que debe estar en cada párrafo y se seleccionan las imágenes, figuras y demás elementos que deben incluirse en cada página. La última etapa es la publicación, en esta etapa se debe tener la página web

terminada y sólo faltaría “la instalación de ésta en un servidor web para hacerla accesible a la comunidad de Internet.

**2.4.2.2 La página web en el ámbito educativo:** El diseño de una página web tiene muchas funciones, centrándonos en el ámbito educativo lo que pretende es informar y dar a conocer a la comunidad educativa y de hecho al mundo los procesos o actividades desarrolladas por la Institución Educativa, con el fin de implementar nuevas estrategias de participación y comunicación entre los usuarios; con la publicación de la página web se pueden recibir diferentes opiniones, a través de chats y foros; también es necesaria para contactar a aliados y realizar convenios a nivel local, regional, nacional e internacional, así mejorar los procesos educativos y resaltar el sentido de pertenencia y el buen nombre de la institución.

Para el desarrollo del proyecto es necesario tener en cuenta los estándares básicos de competencia en Tecnología, y contextualizar según las necesidades de la sede, y los propósitos de la implementación de las TIC en el ámbito escolar:

Cabe resaltar que la educación va de la mano con la innovación tecnológica, encaminadas a motivar tanto a docentes como estudiantes a mejorar las prácticas de enseñanza – aprendizaje a través del uso y buen aprovechamiento de las Nuevas tecnologías para solventar las dificultades y problemas que se presenten en la práctica pedagógica.

**E-Learning:** A partir del surgimiento de las nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación e Internet, surge e- learning como una nueva forma de educación a distancia, donde se aprovechan las herramientas de comunicación y la distribución de materiales formativos para crear un entorno para el aprendizaje.

Para la elaboración de la Página Web “Retolandia” también se utilizaron diferentes entornos de aprendizaje y herramientas que ayudaron a alimentar esta plataforma como son:

**Scratch:** Es un entorno de aprendizaje de Lenguaje de programación, que permita a los principiantes obtener resultados sin tener que aprender a escribir de manera sintácticamente; puede ser utilizado por estudiantes, profesores y padres para crear animaciones de forma sencilla y servir de plataforma de programación, además, se puede usar con propósitos educativos y de entretenimiento y en la web de Scratch, no se requiere de ningún tipo de registro.

**JClíc:** Es una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia "en línea", directamente desde Internet. La herramienta de programación escogida ha sido **Java**, y el formato para almacenar los datos de las actividades es XML. Ese conjunto de aplicaciones de software libre sirve para realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia: puzzles, asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras, utilizando la plataforma Java.

**Go anímate:** «anímate a contar historias» De todos los programas aptos para la realización de historias, el más completo quizás sea Go Animate, pues nos permite incluso hacer cómics animados o vídeos. Se trata de una herramienta que lleva ya varios años en la web y, lejos de agotarse o quedarse anticuada, sus creadores incluyen periódicamente mejoras y novedades que hacen la delicia de sus usuarios. Desde el punto de vista del docente, es una interesante herramienta con una interfaz bastante amigable.

**Voki:** es uno de los bustos parlantes más conocidos de la web. Sus posibilidades didácticas son muy grandes.

## 2.5 Marco legal

La presente propuesta está articulada al proyecto educativo del Colegio Santa Luisa: PEI Humanismo Cristiano y Formación Integral del Hombre Nuevo.

En la etapa de educación preescolar no se trabaja por áreas de formación sino desde la formación integral entendida como un proceso continuo, permanente y participativo que busca desarrollar armónica y coherentemente todas y cada una de las dimensiones del ser humano a fin de lograr su realización plena en la sociedad. De esta manera pretendemos iniciar en los niños en el ambiente de las nuevas tecnologías como herramientas que contribuyen a su desarrollo integral.

Además, el plan de estudio en el área de tecnología e informática se fundamenta según la Serie Guías N° 30 Ministerio de Educación Nacional, donde se dan las **ORIENTACIONES GENERALES PARA LA EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA**.

**Plan de estudios.** De acuerdo con la Ley 115 en el Colegio Santa Luisa el Plan de Estudios se rige y orienta por los lineamientos dados por la Ley General de Educación 115 de 1994, el Decreto 1860/94 y los establecidos por la Institución para fortalecer la propuesta educativa de “FORMACIÓN INTEGRAL”. **ÁREAS DE FORMACIÓN PREESCOLAR** La planeación y desarrollo académico en el Preescolar se realiza teniendo en cuenta la Propuesta Educativa y los lineamientos establecidos en ACODESI, cimentada en el desarrollo de ocho dimensiones del ser humano: Cognitiva, Afectiva, Ética, Espiritual, Estética, Comunicativa, Corporal y Socio-Política y la resolución 2343/96 del MEN la cual formula indicadores de logro por conjunto de grado desde las dimensiones del desarrollo humano. Igualmente se basa en el documento “Estándares para la Excelencia” el cual explicita lo que todo estudiante de educación preescolar debe saber y ser capaz de hacer en una determinada área.

**Áreas obligatorias y fundamentales en la educación Básica.** (Del grado Primero al Noveno) Según la Ley General 115/94 y la Ley 1014 de emprendimiento Para el logro de los objetivos en la Educación Básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del

conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el PEI. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del Plan de Estudios, son los siguientes: • Ciencias Naturales y Educación Ambiental. • Ciencias Sociales, historia, geografía, Constitución Política y Democracia. • Educación Artística. • Educación Ética y en Valores Humanos • Educación Física, recreación y deportes. • Educación Religiosa Escolar. MANUAL DE CONVIVENCIA AÑO 2016 Código MC-09 Versión 22: 01-16 Página 18 de 123 • Humanidades, Lengua Castellana e Idioma Extranjero. (Inglés). • Matemáticas. • Tecnología e Informática.

**Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito.** Oficialmente en Colombia, será la Ley 1098 de 2006, Código de Infancia y Adolescencia, donde se hable explícitamente de Educación Inicial:

*“Artículo 29. Derecho al desarrollo integral en la primera infancia. La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. **Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la Educación Inicial.** En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.”*

- Ley 1295 del 6 de abril de 2009.

Por la cual reglamenta la atención integral de los niños y las niñas de la primera infancia de los sectores clasificados como 1, 2 y 3 del Sisben.

- Ley 1341 del 30 de Julio de 2009

“Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de información y las comunicaciones – TIC – se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones.”

Tomado de la Ley 1341 de 2009 “ARTÍCULO 1.- OBJETO. La presente Ley determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, su ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, así como lo concerniente a la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, el uso eficiente de las redes y del espectro radioeléctrico, así como las potestades del Estado en relación con la planeación, la gestión, la administración adecuada y eficiente de los recursos, regulación, control y vigilancia del mismo y facilitando el libre acceso y sin discriminación de los habitantes del territorio nacional a la Sociedad de la Información”.

Teniendo en cuenta la Ley 1341 de 30 de julio de 2009, donde se implementan las políticas de desarrollo de las comunicaciones en Colombia. Por consiguiente es un gran avance significativo en lo relacionado en el campo de las nuevas tecnologías a nivel general, pero concretamente en lo que se refiere al sector de la educación. En cada uno de los artículos se tiene en cuenta los alcances de la ley en el campo de la educación y la manera cómo va a repercutir en cada uno de ámbitos educativos como son las instituciones educativas.

Además se tiene en cuenta las nuevas estrategias que se pueden aplicar a nivel tecnológico como la alfabetización digital, las implementaciones que se pueden adoptar en los planteles educativos y la capacitación a los docentes. Por lo tanto es de resaltar que la ley tiene en cuenta a las instituciones o establecimientos de bajos recursos para que cuenten con todo el derecho de

poder acceder a todo tipo de tecnologías y no exista la desigualdad, donde se da la oportunidad para que toda la población colombiana tenga las mismas oportunidades y a la vez se pueda proyectar futuros ciudadanos competentes que aprovechen al máximo las nuevas tecnologías de la información y comunicación y estén a la vanguardia del mundo moderno . Por lo tanto es de vital importancia que para el cumplimiento y éxito de esta ley, depende del compromiso entre las entidades gubernamentales, educadores y expertos en telecomunicaciones que contribuyan al desarrollo de nuestro país y a una Colombia más educada.

## Capítulo 3. Diseño metodológico

### 3.1 Tipo de investigación

En el presente trabajo de grado se utilizará la Investigación cualitativa, en la cual se puede identificar procesos subjetivos en el orden de las creencias, ideas, valores y puntos de vista, así como las expectativas desde la óptica del docente y el niño. Además, el uso de técnicas como la encuesta y la observación, aplicables también dentro de los estudios de perfil cualitativos permite, más allá de realizar un proceso flexible y abierto, identificar elementos concretos que aporten solidez al trabajo de grado.

Se aplicará el enfoque de la investigación-acción, la cual según Petrus (1997) “el diseño de investigación, seguirá como pauta al modelo de investigación acción que recibe el nombre de investigación participativa, la cual encuentra su fundamento epistemológico en el paradigma de las ciencias sociales”. Por lo anterior la investigación acción- participativa busca dar un cambio que de sentido a la problemática planteada , apoyada por la observación, entrevistas y la intervención que se hace a diario con el objeto de estudio, en este caso los niños y las niñas de Jardín “A” del Colegio Santa Luisa , donde se percibe la necesidad de desarrollar esta propuesta lúdico-pedagógica; buscando elementos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje para potenciar la atención en la realización de sus actividades escolares y obtener los datos necesarios que permitan desarrollar y lograr los objetivos estructurados en el trabajo de esta investigación.

La línea interdisciplinaria de Pedagogía, Medios y Mediaciones, la cual nos permite indagar sobre las problemáticas del conocimiento en diversos espacios significativos, los cuales desbordan el aula de clase, abarcando las tecnologías de la información y la comunicación.

Esta problemática está dentro del núcleo que cuestiona la relación con el conocimiento en diversos escenarios educativos.

### **3.2 Población y muestra**

La población de estudiantes del grado Jardín son 46 niños y la muestra con la cual se realiza la propuesta son los estudiantes de Jardín A del colegio Santa Luisa. Es un grupo de 23 estudiantes conformado por 13 niñas y 10 niños en edades entre los 4 y 5 años.

Los niños y niñas cuentan con una docente acompañante quien está a cargo el tiempo completo y con 8 docentes quienes rotan según el horario para las clases de inglés, danzas, música, tecnología, Educación religiosa, filosofía para niños, Educación física y desarrollo motriz.

### **3.3 Instrumentos**

#### **3.3.1 Instrumentos de diagnóstico**

La investigación parte de la observación directa en la cotidianidad del aula de clase, donde se evidencia la problemática de la falta de atención y concentración de algunos estudiantes al desarrollar las diferentes actividades propuestas. Se implementará una encuesta a los 23 estudiantes del grado Jardín A y a los 7 maestros que interactúan con ellos, con el propósito de indagar cuales son los intereses de los estudiantes en cuanto a las actividades que se realizan cotidianamente y que sentimientos o sensaciones les generan para poder establecer las actividades llamativas que puedan aportar al fortalecimiento de la atención y concentración. La encuesta de estudiantes está conformada por 4 preguntas tipo selección múltiple y diseñada con imágenes teniendo en cuenta la edad de los niños para que de esta manera sea más sencillo diligenciarla. La encuesta de maestros está conformada por 5 preguntas de selección múltiple la cual se realizará en línea a través del correo. (Ver anexos 2, 3 y 4).

### 3.3.2 Instrumentos de seguimiento

Para avanzar en el desarrollo de la propuesta educativa y recopilar información se continúa con la observación directa a los estudiantes y se utiliza una entrevista a los docentes que rotan en el grado Jardín A con el objetivo de identificar mediante el análisis y reflexión sobre la percepción que tienen los maestros sobre los avances y desempeños de los niños de 4 y 5 años del grado Jardín A, con atención dispersa. La entrevista está conformada por 6 preguntas abiertas. (Ver anexo 5)

### 3.3.3 Instrumentos de evaluación

El recurso educativo propuesto se evalúa a través de la aplicación del formato “Evaluación del recurso educativo” (Ver anexo 6) teniendo en cuenta los componentes: pedagógico, temático y tecnológico.

## 3.4 Análisis de resultados

- Observación

La ficha de observación realizada fue la siguiente:

**Imagen 4.** Ficha de observación

			
PROGRAMA:			
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE EN RED			
FICHA DE OBSERVACIÓN			
GRADO JARDÍN A COLEGIO SANTA LUISA			
Objetivo: Establecer la falta de atención y concentración en los niños y niñas del grado Jardín A del Colegio Santa Luisa.			
INSTRUCCIONES:			
Marcar con una X la casilla que considere según lo observado, aplicando la siguiente escala:			
SIEMPRE (S)			
AVECES (AV)			
NUNCA (N)			
OBSERVACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN		
	S	AV	N
1. Prestan atención el tiempo necesario en cada actividad		X	
2. Se distraen con facilidad y no terminan lo que se les pide según la actividad propuesta	X		
3. Se observa dificultad para seguir instrucciones sencillas.	X		
4. Discriminan nociones en forma concreta y gráfica.		X	
5. Presentan dificultad para esperar su turno en el juego.	X		
6. Hablan en el momento inapropiado, sin pedir la palabra.	X		
7. Terminan a tiempo sus actividades en clase.		X	
8. Se concentran en las tareas y trabajos asignados.		X	
9. Son inquietos, se levantan del puesto sin ningún motivo en el salón de clases.		X	
10. Comete errores por falta de atención	X		

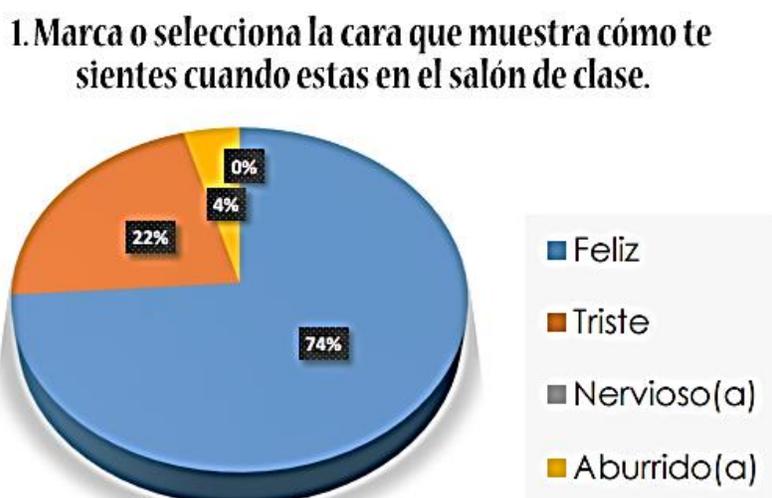
**Fuente:** Propiedad de las autoras.

Para dar inicio al trabajo de investigación, se realizó la observación por parte de las docentes encargada del proyecto a los niños y niñas de grado Jardín A del colegio Santa Luisa, a diferentes actividades programadas y ejecutadas por los maestros que rotan en este curso, las cuales permitieron establecer un diagnóstico que evidencia la atención dispersa presente en el ambiente del aula, en la mayoría de los estudiantes, dando pie para seleccionar algunas actividades que involucren la lúdica, los trabajos manuales y el juego, para superar dichas dificultades.

- **Encuestas**

Los resultados obtenidos en la encuesta a los alumnos es la siguiente:

**Gráfica 1.** Resultados pregunta 1

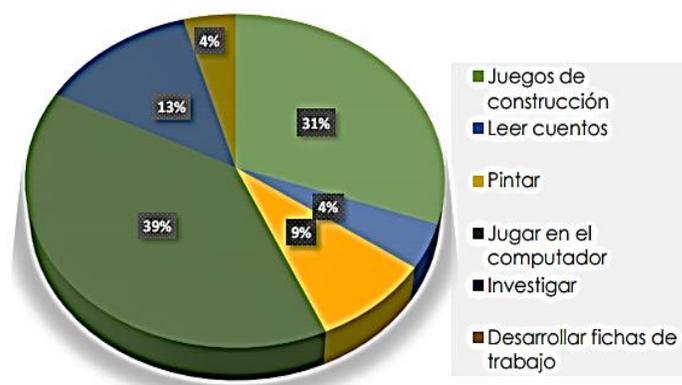


**Fuente:** Propiedad de las autoras.

De acuerdo a la gráfica 1, se aprecia que el 74% de los niños y niñas se sienten felices en el salón de clase, el 22% se sienten tristes, el 4% aburridos(as) y ningún niño(a) expreso sentirse nervioso(a), lo que nos indica que a partir de estas apreciaciones demostradas por los estudiantes de Jardín A, podemos dar un punto de partida en la propuesta y conocer cuáles son sus intereses y que los hace sentir bien cuando se encuentran en clase.

**Gráfica 2.** Resultados pregunta 2

2. Da clic sobre la imagen que represente lo que más te gusta realizar dentro del salón de clase.

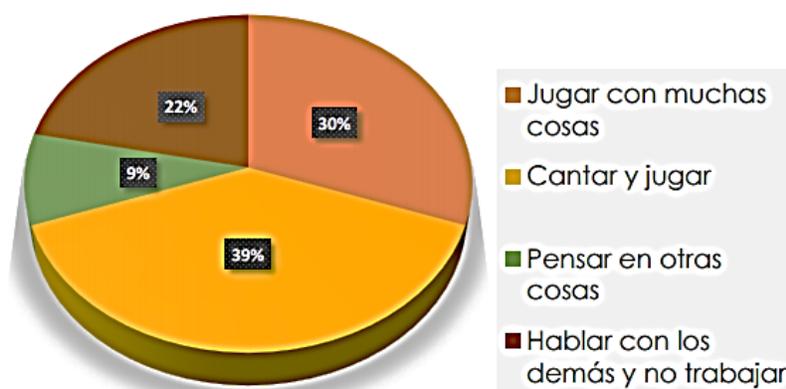


**Fuente:** Propiedad de las autoras.

De acuerdo a la gráfica 2, se aprecia que el 39% de los niños y niñas les gusta jugar en el computador, el 31% los juegos de construcción, el 13% leer imágenes y cuentos, el 9% pintar, el 4% investigar y otro 4% desarrollar fichas de trabajo. Lo que indica cuales son las actividades más relevantes para los niños(as) de Jardín A y las de su agrado, para implementarlas de manera significativa en la propuesta

**Gráfica 3.** Resultados pregunta 3

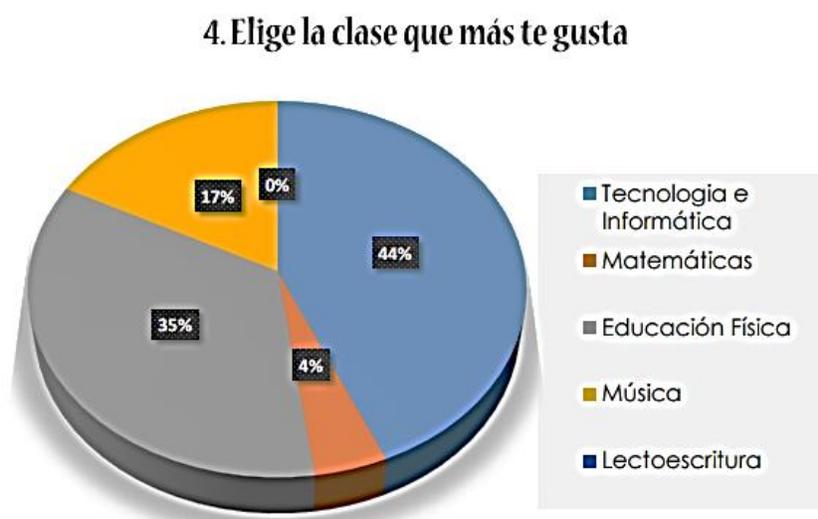
3. Marca las acciones o elementos que te distraen para realizar las actividades del colegio.



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

Teniendo como base la gráfica 3, donde los estudiantes manifiestan cuales son las acciones que más los distraen cuando están realizando una actividad propuesta por la maestra(o) arroja como resultado según sus apreciaciones, que el 39% de los niños y niñas se distraen cantando y jugando, el 30% jugando con diversos objetos, el 22% hablando con los demás y el 9% pensando en otras cosas. Lo que indica que son varios los distractores que afectan su desempeño, por lo tanto es relevante tomar las acciones respectivas para implementar estrategias que en buena medida orienten dichos procesos y fortalezcan esos niveles de atención y concentración.

**Gráfica 4.** Resultados pregunta 4



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

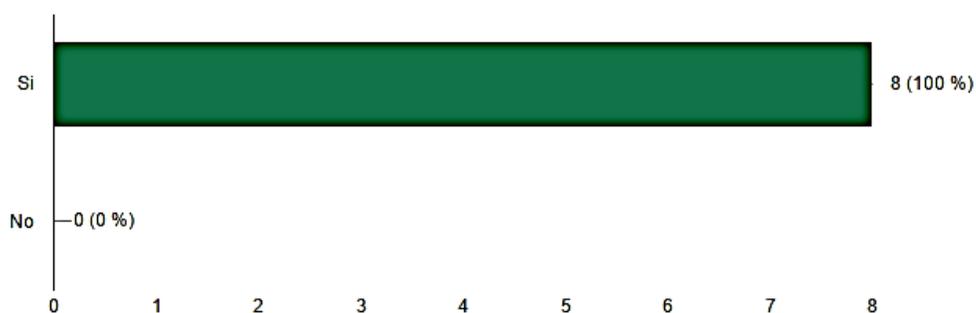
De acuerdo a la gráfica 4, donde los estudiantes tienen la oportunidad de escoger la clase que más les gusta, el 44% respondió que Tecnología e Informática, el 35% Educación Física, el 17% Música, el 4% Matemáticas y ningún niño(a) contestó Lectoescritura, lo que indica que es evidente el agrado por la clase de tecnología, la cual puede ser utilizada para integrar las demás áreas generando practicas innovadoras, donde la tecnología puede ser implementada de una forma más práctica y no trabajar por áreas de desarrollo, sino una integración que promueva un

aprendizaje significativo entre los estudiantes aprovechando al máximo los recursos, las herramienta y el contexto digitales.

Los resultados obtenidos con la encuesta a los maestros es la siguiente:

**Gráfica 2.** Resultados pregunta 1.

¿Conoce usted que es Déficit de atención? (8 respuestas)

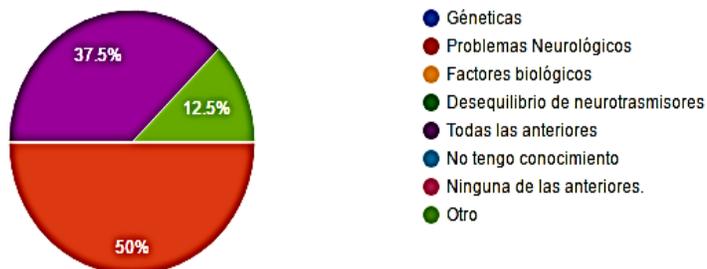


**Fuente:** Propiedad de las autoras.

De acuerdo a la gráfica 1, se aprecia que todos los maestros (100%) tienen conocimiento sobre que es el déficit de atención, lo cual permite un mayor acercamiento y comunicación con los maestros siendo más efectiva la propuesta.

**Gráfica 2.** Resultados pregunta 2

¿Cuáles considera usted, son causas de déficit de atención en los niños de preescolar?  
(8 respuestas)



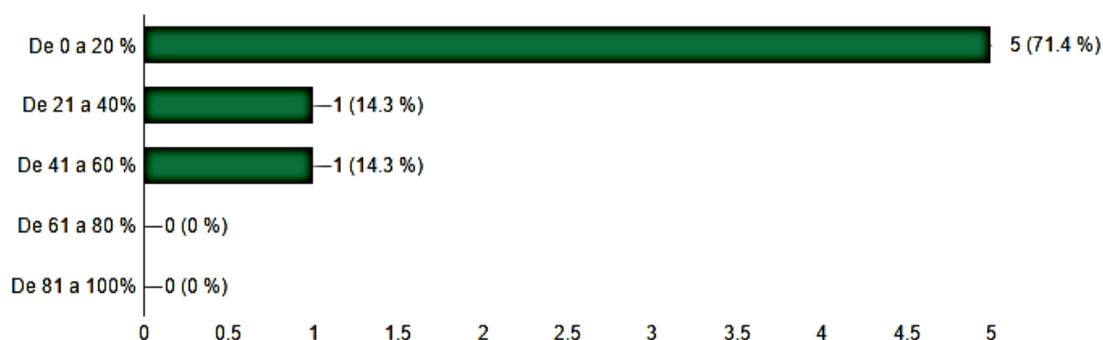
**Fuente:** Propiedad de las autoras.

De acuerdo a la gráfica 2, se aprecia que el 50% de los maestros consideran que los problemas Neurológicos son las causas de déficit de atención en los niños de preescolar, mientras que el 37 % considera que todos los factores mencionados son las causas y un 12.5 % que hay otro factor que incide en el déficit de atención. Lo cual significa que en los maestros hay conocimiento general sobre esta problemática.

**Gráfica 3.** Resultados pregunta 3

Teniendo en cuenta la experiencia en el aula, ubique cuántos niños aproximadamente del grado Jardín A, observa con dificultad de atención y concentración.

(7 respuestas)



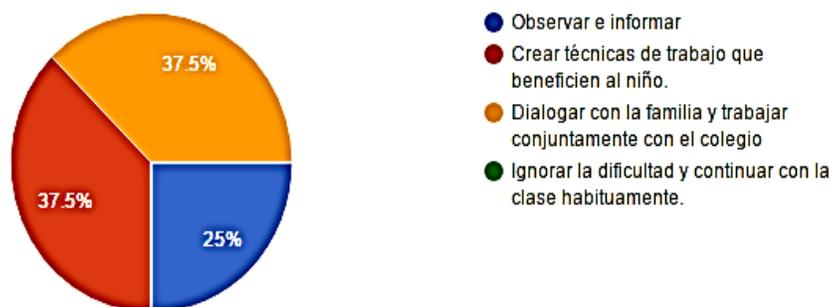
**Fuente:** Propiedad de las autoras.

De acuerdo a la gráfica 3, se aprecia que la mayoría de los maestros (71.4%) consideran que un pequeño grupo presenta déficit de atención y concentración y un 14.3 % que podría detectarse entre el 21 al 40 % e igual del 41 al 60%. Lo cual significa que si hay déficit de atención y concentración en los niños del grado jardín y aunque es un grupo pequeño, es significativo para tomar acciones que fortalezcan esta dificultad.

**Gráfica 4.** Resultados pregunta 4

¿Según su criterio, qué actitud deben tener los docentes frente a esta dificultad de aprendizaje?

(8 respuestas)



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

De acuerdo a la gráfica 4, se aprecia que la actitud de los docentes frente a la dificultad de déficit de atención está dividida (37.5%) entre crear técnicas de trabajo que beneficien al niño y dialogar con la familia para trabajar conjuntamente. Lo que significa que la mayoría de los maestros consideran importante tomar acciones que fortalezcan en los niños la atención y concentración y que es fundamental contar con los padres de familia para superar esta dificultad. Una parte de los maestros consideran que solamente se debe observar e informar.

**Gráfica 5.** Resultados pregunta 5

Según su criterio, seleccione las manifestaciones dentro del aula de un niño con déficit de atención.

(8 respuestas)



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

De acuerdo a la gráfica 5, se aprecia que la mayoría de los maestros (87.5) consideran que todas las manifestaciones presentadas se observan en los niños con déficit de atención y un 12.5% considera que tienen dificultad para mantener la atención incluso en los juegos. Lo cual nos permite concluir que los maestros tienen claridad sobre los indicadores en los niños con déficit de atención.

### **3.5 Diagnóstico**

Teniendo en cuenta las apreciaciones y el resultado obtenido por la encuesta realizada por los estudiantes de Jardín A, es evidente que la mayoría se sienten felices en su salón de clase, pero hay factores que inciden para que se distraigan y no logren con éxito el desempeño de las actividades indicadas por los maestros, esto indica una necesidad apremiante y es la falta de atención y concentración de la mayoría de ellos, siendo este factor el punto de partida para la elaboración de una estrategia didáctica que aportaría a la solución de la problemática; se tomaría como referente que los niños(as) expresan el gusto por la clase de tecnología e informática y de trabajar y jugar en el computador. Observar la imagen No. 12 donde se evidencia una encuesta realizada por una estudiante.

A partir de los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los profesores de preescolar, se evidencia que la mayoría tienen conocimiento sobre el déficit de atención, los mecanismos para detectar esta dificultad, sus causas, así como las diferentes estrategias que se pueden implementar para fortalecer la atención y concentración siendo relevante la creación de estrategias de trabajo que beneficien al niño vinculando a los padres de familia en este proceso. Observar la imagen No. 13 y 14 donde se evidencia una encuesta y una entrevista realizada por dos profesoras de preescolar.

De la observación realizada al iniciar el proyecto y las encuestas a maestros y estudiantes se pudo establecer la formulación del problema, descripción del problema, el objetivo general que se llevara a cabo para dar solución a esta dificultad por medio de la creación de una página web.

## **Capítulo 4. Propuesta**

### **4.1 Título de la propuesta**

Página web “Retolandia”

### **4.2 Descripción**

La presente propuesta educativa Página web “Retolandia”, pretende fortalecer la atención y concentración de los niños y niñas del grado Jardín del Colegio Santa Luisa, haciendo uso de algunas de las herramientas digitales de la contemporaneidad. Se crearon, los personajes “Súper atentos” quien se encargan de motivar y conducir al niño (a) por cada una de las actividades planteadas. En primer lugar, realizarán la narración de un cuento, el cual lo introducirá en las temáticas para el desarrollo de éstas, además tendrán la oportunidad de explorar y navegar por diferentes escenarios que presentan variedad de actividades que invitan a descubrir semejanzas, diferencias, fuga de detalles, apareamiento, laberintos, entre otros, respetando el ritmo de trabajo de cada estudiante. También, “Súper atentos” guiarán y acompañarán por diferentes espacios de diversión, como son los juegos en línea, donde debe participar y poner en evidencia sus capacidades a nivel interactivo. Se finalizará con un juego de retos y destrezas, donde demostraran sus habilidades y avances en el manejo de la atención y concentración.

### **4.3 Justificación**

Es de vital importancia para el maestro en todos los niveles o grados de educación, estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías e innovar en sus prácticas pedagógicas. La integración de las diferentes herramientas digitales en el ámbito educativo, permite tener múltiples campos de acción como en el social, económico, cultural, afectivo, entre otros; por lo que el valor pedagógico del recurso, la motivación de cada estudiante, la expectativa que provoca y la facilidad de acceder y contar con estos, enriquece o contribuye para que el proceso de aprendizaje sea más significativo.

Adicionalmente, la utilización de recursos educativos digitales para afianzar la atención y concentración fortalece la competencia comunicativa y aumenta la motivación e interés hacia las diferentes asignaturas. Autores como Burton y Brown (1982), Carbonell (1970), López y Sánchez (2009) y Martin y Van Lehn (1995) han investigado la utilización de los recursos digitales como complemento al tratamiento de la atención y concentración al igual que en los procesos matemáticos. El uso de las estrategias didácticas digitales permite respetar la variedad de ritmos y estilos de aprendizaje de los niños y niñas, así como ofrece la posibilidad de utilizar varios formatos y soportes para trabajar la atención y concentración, involucrando los contenidos de las áreas curriculares.

En un orden de ideas, un estudiante con dificultades de atención y concentración, puede ir adaptando sus motivaciones y conocimientos previos. De esta manera, la tecnología puede ser usada de una forma más productiva para promover un aprendizaje significativo entre estudiantes.

#### **4.4 Objetivo**

Diseñar una página web donde se implementen juegos interactivos que permitan desarrollar y evaluar los procesos de atención y concentración de los niños de Jardín A.

#### **4.5 Estrategia y actividades**

Para el desarrollo de las estrategias de la propuesta se utilizará la metodología de la formación semipresencial, aprendizaje flexible o Blended Learning (BL) el cual combina funciones, métodos, estrategias y medios de la enseñanza basada en la educación a distancia y el método presencial. Este método se aplicará para que los niños desarrollen diferentes actividades que los ayuden a fortalecer su nivel de concentración y atención.

La puesta en marcha de la propuesta tendrá dos momentos; en la parte presencial el maestro tiene la oportunidad de desarrollar actividades como juegos de mesa, laberintos, rompecabezas, modelado en plastilina, lectura de cuentos (Imagen No. 15). En la parte de e-learning (no

presencial), el niño puede ingresar por sí mismo bajo la orientación de un adulto y navegar en la página según sus intereses. El maestro utilizará la página para presentarle al estudiante los diferentes espacios que ofrece donde se implementarán Videos, video juegos, juegos interactivos y Juegos de retos y destrezas (Imagen No. 16).

A continuación se presenta una tabla, en donde se definen para cada estrategia un conjunto de actividades y se señalan los recursos que la conforman.

**Tabla 1.** Estrategias para el desarrollo de la propuesta

Estrategias	Actividades	Recursos
Las ilustraciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Creación de un personaje que invite y conduzca al estudiante a participar y navegar en la propuesta “¡No te distraigas! Aprende jugando”</li> <li>* A partir de imágenes encontrar similitudes y diferencias entre objetos.</li> <li>* Juegos de coincidencia buscando imágenes similares u opuestas.</li> <li>* Puzzeles o rompecabezas de 6 fichas en adelante.</li> <li>* Laberintos sencillos de uno o dos caminos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Personaje “Súper Atento”</li> <li>* Imágenes tomadas de internet.</li> <li>* Juegos didácticos en línea.</li> <li>* Juegos elaborados en J clic.</li> <li>* Rompecabezas en línea. <a href="http://www.primeraesuela.com/rompecabezas-en-linea/">http://www.primeraesuela.com/rompecabezas-en-linea/</a></li> <li>* Juegos de laberintos en Power point. <a href="http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/laberintos-online/juegos_laberinto_autos.php">http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/laberintos-online/juegos_laberinto_autos.php</a></li> </ul>
Videos educativos	*Video-juegos: como elementos de	* Juegos en línea como: Cyberkidz <a href="http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juegos.php">http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juegos.php</a> ,

	<p>contextualización o motivación a un tema específico.</p> <p>*Video-juegos para el afianzar el manejo del mouse. (señalar, arrastras figuras, doble clic y clic sostenido)</p>	<p>Educa peques <a href="http://educapeques.com/los-juegos-educativos/juegos-de-memoria-logica-habilidad-para-ninos/portal.php">http://educapeques.com/los-juegos-educativos/juegos-de-memoria-logica-habilidad-para-ninos/portal.php</a>.</p> <p>* Juegos en línea.  <a href="http://www.vedoque.com/juegos/muevelamano.html">http://www.vedoque.com/juegos/muevelamano.html</a>  <a href="http://www.funbrain.com/brain/SweepsBrain/sweepsbrain.html">http://www.funbrain.com/brain/SweepsBrain/sweepsbrain.html</a></p>
El cuento	<p>* Narración de cuentos para motivar e introducir a cada una de las actividades que se proponen.</p>	<p>* Cuentos ilustrados y en línea.</p>
El Juego	<p>* Juegos de mesa</p> <p>* Laberintos</p> <p>* Rompecabezas</p> <p>* Loterías</p>	<p>* Parques, domino, damas chinas.</p> <p>* Fichas o guías con los laberintos</p> <p>* Rompecabezas del salón</p> <p>* Loterías de 4 a 6 cartones.</p>
Página Web.	<p>* Creación página web.</p>	<p>Plataforma Wix</p>

**Fuente:** Propiedad de las autoras.

#### 4.6 Contenidos

Para la ruta de la propuesta pedagógica se tendrá en cuenta los pasos que establece el Paradigma Pedagógico Ignaciano, los cuales ayudan a un aprendizaje significativo por medio del juego.

En el cual incluye 5 unidades que describen el paso a paso de la forma como se puede abordar la propuesta.

En primer lugar se presentará una contextualización que introducirá al niño en las temáticas que lo invitan y a la vez lo motivan para que explore la página web “Retolandia” acompañados de dos personajes llamados “Súper Atentos”.

En la segunda unidad, se tendrá en cuenta la experiencia como un momento de interacción con diferentes juegos de mesa, laberintos, rompecabezas y video juegos.

En la tercera unidad de reflexión, el niño tiene la oportunidad de explorar cada una de las herramientas de la página para interactuar a su gusto y según sus intereses.

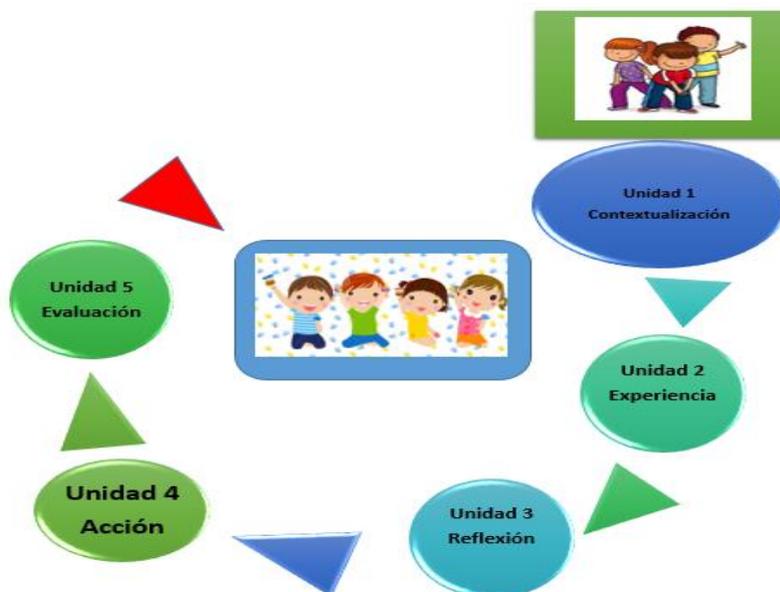
En la cuarta unidad de acción, se invita al niño a ingresar a la página explorar y divertirse en cada uno de sus juegos y actividades.

En la quinta unidad de evaluación, el niño pone en juego sus destrezas y habilidades con el fin de alcanzar nuevas metas.

En el anexo No. 6 se presenta la Guía de aprendizaje donde se bosqueja todo el desarrollo de la propuesta de la página web “Retolandia”

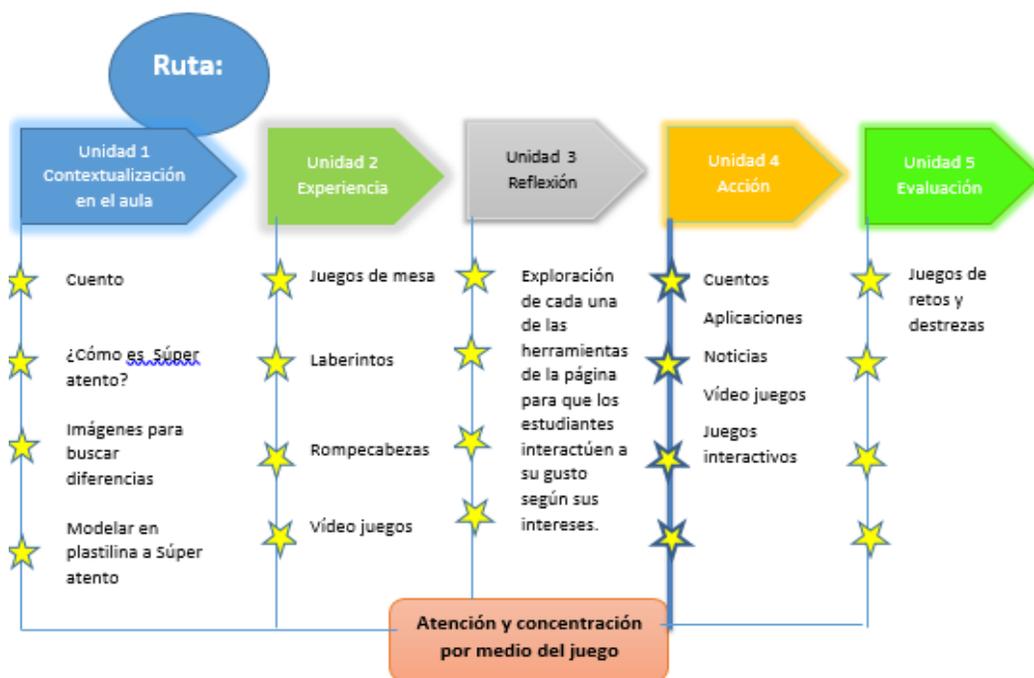
A continuación se presentan las imágenes de las unidades de la propuesta y de la ruta a seguir para el desarrollo de ésta.

**Imagen 5.** Unidades de la propuesta



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

**Imagen 6.** Ruta de la propuesta pedagógica.



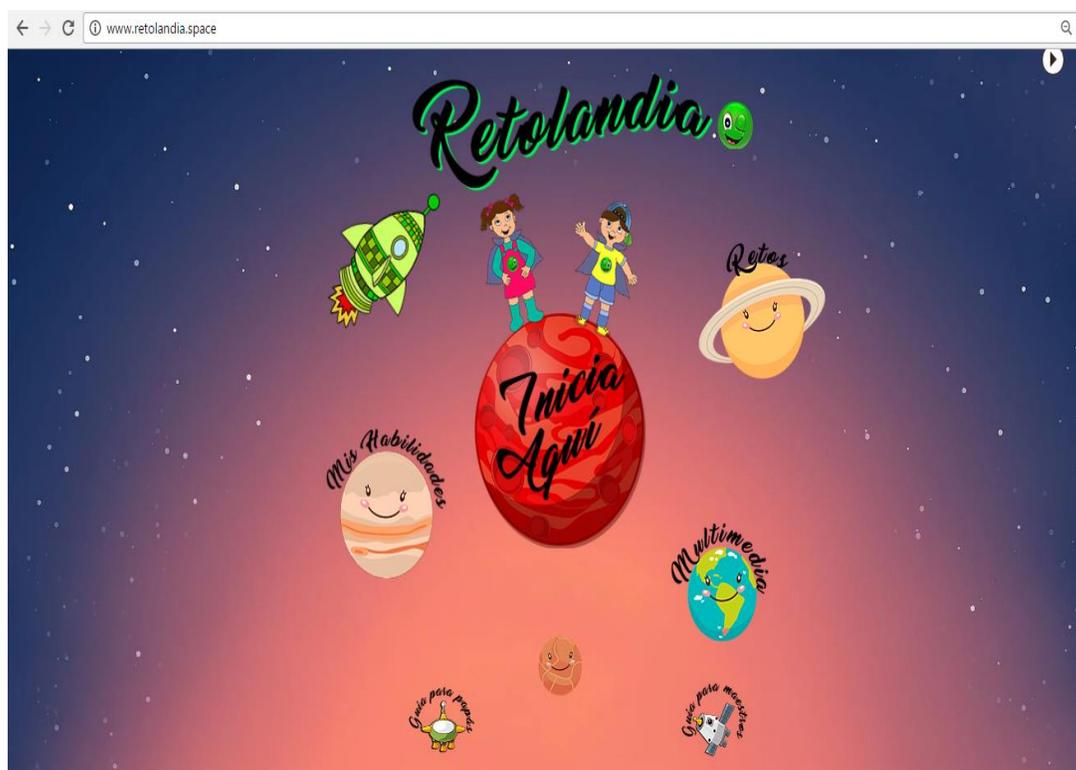
**Fuente:** Propiedad de las autoras.

A continuación se presenta la URL de la página web “Retolandia” donde se concreta toda la propuesta anteriormente mencionada.

<http://www.retolandia.space/>

En las siguientes imágenes se aprecian la pantalla principal de Retolandia a partir de la cual el niño (a) dará inicio e interactúa según sus intereses en cada uno de los botones de navegación y algunas páginas dentro de ella.

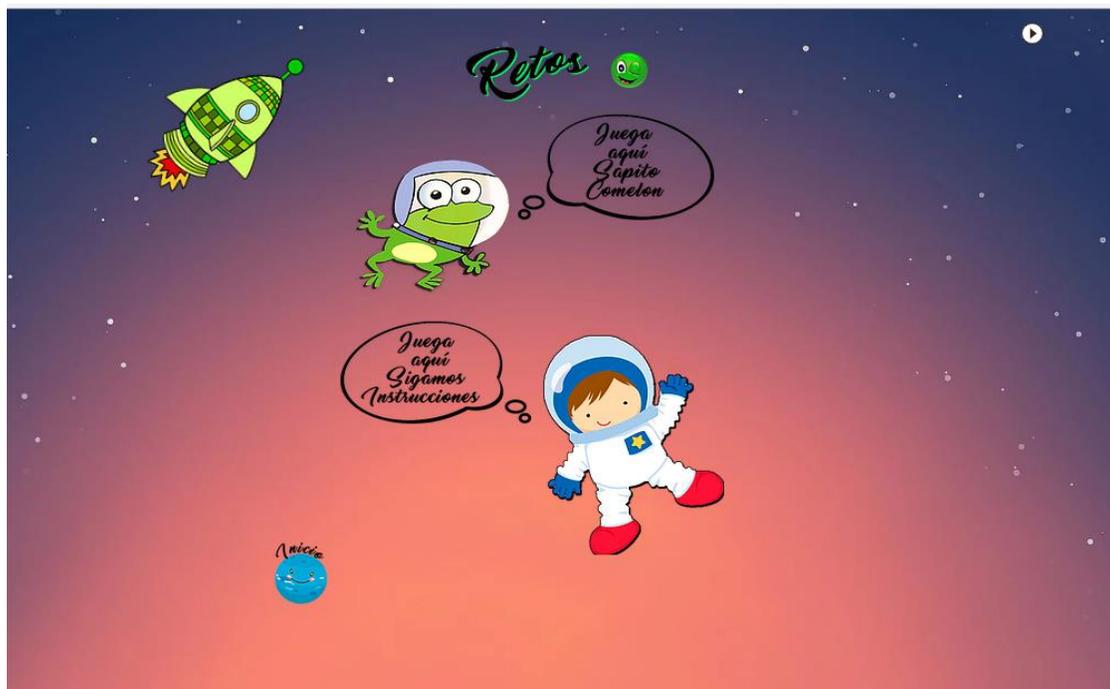
**Imagen 7.** Página principal de Retolandia.



**Fuente:** Propiedad de las autoras

En esta imagen se encuentra la pantalla principal de la página web Retolandia; en ella están los dos Súper atentos “Nacho y Luisa” quienes a través del planeta rojo invitan a conocerla e interactuar en ella. También se encuentran tres planetas “Mis habilidades”, “Retos” y “Multimedia” para que los niños ingresen en el que más le llaman la atención. Además hay dos naves espaciales una guía para papás y otra guía para maestros.

**Imagen 8.** Pestañas de navegación de Retolandia “Retos”.



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

En esta pantalla de Retos hay dos juegos elaborados en Scratch; uno “El Sapito Saltarín” y otro “Sigamos instrucciones”.

**Imagen 9.** Pestañas de navegación de Retolandia “Mis habilidades”



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

En la página Mis habilidades se encuentran actividades o juegos que pueden desarrollar los niños con la opción de descargar en físico para colorear.

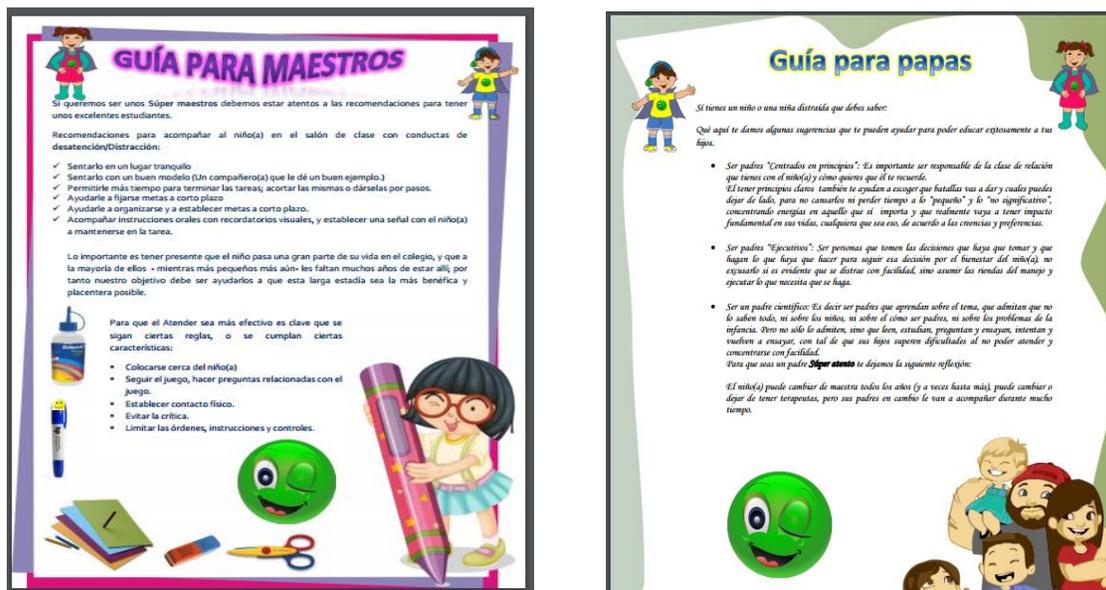
**Imagen 10.** Pestañas de navegación de Retolandia “Multimedia”



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

En esta imagen tenemos la página de Multimedia donde se encuentran tres opciones de navegar; Cuentos, videos y juega aquí.

**Imagen 11.** Pestañas de navegación de Retolandia “Guía para papás y para maestros”



**Fuente:** Propiedad de las autoras.

Dentro de la estrategia de la página web Retolandia proponemos una guía para padres de familia y otra para maestros.

#### **4.7 Personas responsables**

María Juana Rabía Sierra

Blanca Inés Romero Rojas

Vianey Judith Vargas Parra

#### **4.8 Beneficiarios**

Estudiantes del grado Jardín A del Colegio Santa Luisa.

#### **4.9 Recursos**

A continuación se presentan los siguientes recursos utilizados:

##### **4.9.1. Recursos humanos:**

Dentro de los recursos humanos contamos con los estudiantes del grado Jardín A, los maestros de preescolar, las directivas que dieron el aval para el desarrollo del proyecto y la colaboración de asesores en la elaboración y soporte de la página web.

##### **4.9.2. Recursos físicos o materiales:**

Los recursos físicos que se han utilizado como apoyo en la propuesta son:

- Parqués, dómimo, damas chinas.
- Fichas o guías con los laberintos.
- Rompecabezas del salón.
- Loterías de 4 a 6 cartones.

##### **4.9.3. Recursos tecnológicos:**

A nivel tecnológico para materializar la propuesta de la página web se utilizaron los siguientes recursos:

- Plataforma Wix.
- Sala de informática con red a internet.
- Imágenes tomadas de internet.
- Juegos didácticos en línea.
- Juegos elaborados en J clic.
- Rompecabezas en línea.
- Juegos de laberintos en Power point.
- Cuentos ilustrados y en línea.

#### **4.10 Evaluación y seguimiento**

La evaluación se realizará de manera integral, teniendo en cuenta el desarrollo de todas las capacidades, actitudes, destrezas y habilidades de cada estudiante. De forma continua, ya que se hará permanentemente a lo largo de las diferentes unidades propuestas haciendo seguimiento a cada estudiante para observar el progreso y las dificultades que se presenten en su proceso de formación. Además, será de forma cualitativa identificando las características, los intereses y ritmos de aprendizaje, favoreciendo el desarrollo individual de las capacidades y habilidades del estudiante.

A partir de lo anterior la evaluación se realizará por medio de la autoevaluación, donde el estudiante reconocerá sus fortalezas y debilidades y la coevaluación en la cual conjuntamente el

maestro y estudiante analizarán y reconocerán los avances o dificultades en el desarrollo del proyecto.

Al finalizar las cuatro primeras unidades se plantea la evaluación del módulo por medio de juegos de retos y destrezas, donde demostraran sus habilidades y avances en el manejo de la atención y concentración.

En el anexo No. 5 Se presenta la plantilla de evaluación del recurso digital propuesto.

## Capítulo 5. Conclusiones

### 5.1 Conclusiones

Durante el proceso de la Implementación de una “Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín a del colegio Santa Luisa”, evidencia que la innovación en las prácticas educativas desde el nuevo contexto digital afianzan los procesos de aprendizaje y contribuyen al mejoramiento de la atención y concentración de los niños.

Con el análisis de la información se lograron las siguientes conclusiones:

- En el momento que los maestros observen en sus estudiantes dificultad en el manejo de la atención y concentración deben actuar de inmediato diseñando un plan de acción para superarlas aprovechando las diferentes herramientas que tienen en su contexto.
- Es importante fortalecer en preescolar la atención y concentración en los niños como punto de partida en los procesos de aprendizaje.
- Si bien es claro, la atención pone de manifiesto la estrecha relación entre el aprendizaje y el comportamiento de los niños(as), por lo tanto, al detectarse dificultades en los procesos atencionales van a afectar de la misma medida el desempeño y el ambiente escolar de los estudiantes.
- Teniendo en cuenta la importancia que tiene para el niño el juego y el mundo digital el maestro puede vincularlos constantemente en su práctica pedagógica utilizando las diferentes herramientas especialmente los juegos interactivos.
- Según los resultados obtenidos en la encuesta a maestros y la puesta en marcha de la propuesta se llega a la conclusión que es fundamental el trabajo conjunto con los padres

de familia para orientar las diferentes actividades lúdicas e interactivas y contribuir en los procesos de atención y concentración en sus hijos.

- La propuesta fue orientada a comprender el proceso de atención de los niños de Jardín A del Colegio Santa Luisa y a su diagnóstico a través de la implementación de la página web “Retolandia”
- La página web Retolandia es una propuesta llamativa que cumple con su objetivo de implementar juegos interactivos que aportan al mejoramiento de los procesos de atención y concentración.
- Con el trabajo realizado se establece la necesidad de seguir implementando las actividades en cada práctica para permitir un cambio significativo en los niños y niñas

## **5.2 Recomendaciones**

- Continuar alimentando la página web con videos, cuentos y juegos para que cada vez más llamativa y divertida.
- Implementar la página web con niños de otros grados tanto en preescolar como en primaria, ya que es una propuesta donde sus actividades son motivadoras e innovadoras que van a aportar a mejorar procesos de atención y concentración pero a la vez cumplir con el propósito de divertir.
- Seguir alimentando la página con los juegos para que cada vez sea más accesible a su uso, buscando herramientas para realizar las actividades directamente en la página Mis Habilidades o si lo desea el niño descargarlas e imprimirlas para colorear directamente o en físico.

### Lista de referencias

- Alsina, Á. (2008) “Juegos Educativos” Revista aula de infantil. Ámbito 0-6.  
 Ambiente de aprendizaje. Recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Aparicio, R. Seminario: Representación y participación en la teoría y práctica educomunicativa. UNED. España
- Aroca B. M. y otros. (2015). La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1416>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo.
- Ballester, A. (2002). El aprendizaje significativo en la práctica.  
 Constructivismo. Recuperado de <file:///C:/Users/User/Downloads/Conectivismo.pdf>
- Cuadro comparativo de las diferentes teorías de aprendizaje. Recuperado de [https://3.bp.blogspot.com/-20\\_yBEY97Fg/VGJLnIil-YI/AAAAAAAAAVQ/IKW-BOVJgxo/s1600/cuadro-paradigmas-y-estilos-de-aprendizaje.png](https://3.bp.blogspot.com/-20_yBEY97Fg/VGJLnIil-YI/AAAAAAAAAVQ/IKW-BOVJgxo/s1600/cuadro-paradigmas-y-estilos-de-aprendizaje.png)
- Delgado, I. (2011). Juego Infantil y su metodología. Ediciones Paraninfo. Primera Edición. Madrid, España. Recuperado de: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=+definicion+del+juego+&ots=xEFC2xMLb5&sig=Ji7iC2hIGC1Ad3b6-IVoXqvCvdU#v=onepage&q=definicion%20del%20juego&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=+definicion+del+juego+&ots=xEFC2xMLb5&sig=Ji7iC2hIGC1Ad3b6-IVoXqvCvdU#v=onepage&q=definicion%20del%20juego&f=false)
- Evaluación de recursos educativos. Plan maestro. Capacitación año 2. Enlaces.
- Guzmán R. G. y otros. (2011). Caracterización familiar en población escolar con déficit de atención e hiperactividad en Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/2358>
- Jiménez, C. (2004) Neuropedagogía lúdica y competencias” Colombia  
 Ley 1341 de 2009. Recuperado de [https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707\\_documento.pdf](https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf)
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis de grado de la Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Manual de estrategias didácticas.

Márquez, P. (2012) Impacto de las tic en la educación: funciones y limitaciones, Departamento de Pedagogía Aplicada - Facultad de Educación Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>

Mascetti, R. (2012) “Ejercicios interactivos en internet” Argentina

Mur, F., Serrano, C. (2006). Recuperado de

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/software/software-educativo/610-diseno-de-paginas-web-educativas-en-centros-educativos>

Petrus, A. (1997). Pedagogía social. Ariel educación, España, P. 387.

Prasca M. M. y otros. (2016). Implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo mixto nuevo siglo Soledad – Atlántico – Colombia. Recuperado de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/3031/1/proyecto%20final%20pedagogia%20infantil%20abril-2016.pdf>

Rincones, P. L. El conectivismo en la capacitación del docente virtual: Un desafío del e-learning, <http://www.reddolac.org/profiles/blogs/el-conectivismo-teor-a-de-aprendizaje-propia-de-la-sociedad-de-la>

Saquina O. N. (2015). El déficit de atención y su incidencia en el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Lago Agrio Amazónico” de la parroquia nueva Loja, cantón lago agrio, provincia de Sucumbíos. Periodo lectivo 2014-2015”. Lineamientos alternativos. Recuperado de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/13172>

Silva S. (2005) usos educativos de internet, ideas propias editorial.

Tecnología de la información. Recuperado de

<http://repositoriocdpd.net:8080/handle/123456789/351>

Tecnología multimedia como mediador del aprendizaje de vocabulario inglés en preescolar.

Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/2863>

**Anexos**

	Pág.
Anexo 1. Estado del arte .....	75
Anexo 2. Ficha de observación.....	91
Anexo 3. Encuesta para estudiantes del grado Jardín A. ....	92
Anexo 4. Encuesta para docentes de Preescolar .....	93
Anexo 5. Entrevista para docentes de Preescolar.....	94
Anexo 6. Formato de evaluación de recurso educativo.....	95
Anexo 7. Guía de aprendizaje.....	102

**Anexo 1 Estado del arte**  
**Resumen analítico especializado (RAE)**

**Ficha RAE Internacional No.1**

<b>RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)</b>	
<b>Título</b>	El déficit de atención y su incidencia en el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Lago Agrio Amazónico” de la parroquia nueva Loja, cantón lago agrio, provincia de Sucumbíos. Periodo lectivo 2014-2015”. Lineamientos alternativos
<b>Autor</b>	<b>Saquina Ortega, Nelly Lucia</b>
<b>Fuente</b>	<a href="http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/13172">http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/13172</a>
<b>Fecha de publicación</b>	22 de julio de 2015.
<b>Palabras Claves</b>	Psicología infantil y educación Parvularia Déficit de atención Desarrollo cognitivo
<b>Descripción</b>	Tesis de la MED (Modalidad de estudios a distancia) Universidad Nacional de Loja- Ecuador. Carreras Educativas. Carrera de Psicología infantil y Educación Parvularia.
<b>Fuentes donde ha sido citado</b>	Burke Beltrán, M. T. (1989) ¿Cómo continuar en el hogar el trabajo que realiza la escuela? En: Conoces a tus alumnos, La Habana, Ed. Pueblo y Educación. Gardener, H. (2001). Actividades de aprendizajes en la Educación inicial. México. Paidós Mounoud. P. (1996) El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. Conferencia Universidad Rovira y Virgili, Tarragona. Petrovski, A. (1986) Psicología evolutiva y pedagógica, Managua, Ed. Imelsa Mounoud. P. (1996) El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. Conferencia Universidad Rovira y Virgili, Tarragona Recuperado <a href="http://artemmanual.foros.ws/t180/juegos-y-estimulos/">http://artemmanual.foros.ws/t180/juegos-y-estimulos/</a>
<b>Resumen</b>	El documento inicia con una definición acerca de la definición que Petrovski, A. (1986, pág. 79) propone sobre el déficit de atención, tomando como referencia a los niños que por falta de atención tienen dificultad en el colegio y con sus relaciones en la familia y compañeros, además, el desarrollo cognitivo que se ve afectado. El objetivo que plantean es analizar la incidencia del Déficit de Atención en el Desarrollo Cognitivo en las Niñas y Niños de Primer Año de Educación Básica. En el marco teórico se abordaron los contenidos concernientes al déficit de atención y desarrollo cognitivo retomando el papel de la escuela ante el déficit de atención. A partir de los resultados obtenidos se propone buscar, seleccionar, planificar, ejecutar y evaluar actividades relacionadas con el Déficit de Atención, con la finalidad de aplicar estrategias metodológicas didácticas para mejorar el desarrollo cognitivo de los educandos.
<b>Problema de investigación</b>	¿Cómo incide el Déficit de Atención en el Desarrollo Cognitivo de las niñas y niños de primer año de educación básica de la unidad educativa particular “Lago Agrio Amazónico” de la parroquia Nueva Loja, cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos, período lectivo 2014-2015?

<b>Metodología</b>	Los métodos utilizados para la elaboración del trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo-Deductivo, Analítico-Sintético, y Modelo Estadístico
<b>Principales Resultados (Hallazgos)</b>	El 67% de las maestras encuestadas manifiestan que sí conocen lo que es Déficit de Atención, el 33% no. El 73% de las niñas y niños observados cumple con todas y cada una de las actividades de Destrezas Cognitivas relacionadas con la: Percepción Motriz, Percepción Auditiva, Percepción Háptica, Habilidad Mental no Verbal, Rompecabezas, Concentración, Expresión Verbal de un Juicio Lógico, Noción de Conservación, Noción de Seriación y Noción de Inclusión, mientras que el 27% no cumple.
<b>Conclusiones</b>	Las operaciones mentales en esta investigación llevaron a los niños a concebir el concepto de número. Las capacidades cognoscitivas de los niños investigados son de particular importancia en las situaciones no bien definidas y que están abiertas por los mismos.
<b>Comentarios</b>	En esta tesis se plantea la forma como el déficit de atención incide en los niños de primer año teniendo en cuenta la conceptualización que poseen las maestras sobre el tema y los hallazgos encontrados sobre el cumplimiento de los estudiantes en las actividades de destrezas cognitivas. A partir de ellas proponen realizar algunas actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo. Sin embargo, considero que no hay una propuesta innovadora que presente una estrategia pedagógica diferente a las ya conocidas para fortalecer este aspecto.

Adaptado de: Andrés Zapata (2012).

## Ficha RAE Internacional No.2

<b>RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Distractibility and Concentration of Attention in Children's Development
<b>Autor</b>	Anne T. Higgins and James E. Turnure
<b>Fuente</b>	Jstor journal. Taken from: <a href="https://www.jstor.org/stable/1129927?seq=1#page_scan_tab_contents">https://www.jstor.org/stable/1129927?seq=1#page_scan_tab_contents</a>
<b>Fecha de publicación</b>	October, 1984
<b>Palabras Claves</b>	<a href="#">Child psychology</a> , <a href="#">Child development</a> , <a href="#">Grade levels</a> , <a href="#">Preschool education</a> , <a href="#">Cognitive psychology</a> , <a href="#">Preschool children</a> , <a href="#">Children</a> , <a href="#">Analysis of variance</a> , <a href="#">Developmental psychology</a> , <a href="#">Psychology</a>
<b>Descripción</b>	Research article created by the Graduate School of the University of Minnesota Anne T. Higgins and James E. Turnure in partial fulfillment of the requirements of Ph.D degree of the first autor under the advisement of the second autor.
<b>Fuentes donde ha sido citado</b>	Brainerd, C. J. Working memory systems and cognitive development. In C. Brainerd (Ed.), Recent advances in cognitive developmental theory. Berlin: Springer-Verlag, 1983. Flavell, J. H. Cognitive development. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1977. Hale, G. A., & Flaughner, J. Distraction effects in tasks of varying difficulty: Methodological issues in measuring development of

	<p>distractibility. Journal of Experimental Child Psychology, 1977, 24, 212-218.</p> <p>Moon, E., &amp; Harlow, H. F. Analysis of oddity learning by Rhesus monkeys. Journal of Comparative and Physiological Psychology, 1955, 48, 188-194.</p> <p>Samuels, S. J., &amp; Edwall, G. The role of attention in reading with complications for the learning disabled student. Journal of Learning Disabilities, 1981, 14, 353-361.</p>
<b>Resumen</b>	<p>This article is based on an extraneous stimulation for students for preschool, second and sixth grade, in which this stimulation was divided into two levels for young learners and older learners; these levels allowed the students to have two challenges in which the first one was difficult for them to develop the activities proposed, however, in the second level they had the ability to develop the activities.</p> <p>Learning process was significantly in the academic students' development, in which they focus on concentration through extraneous stimulation and direct attention to the assigned task. At the same way, the importance to research the features of attending to an arbitrary task and the theories of concentration.</p>
<b>Problema de investigación</b>	<p>This study researches about "developmental changes in ability to direct attention to arbitrarily assigned tasks in the presence of potentially distracting, irrelevant auditory information"</p>
<b>Metodología</b>	<p>It was developed through an experimental design of an equal number of students of preschool, second and sixth grade. This research obtained 216 samples in which elementary girls and boys had a specific task in one of the three factors proposed; quiet, low sound or high sound. For doing the experimental design, house projectors of different sizes were used to identify the changes in the stimulation of the students depending on the factors.</p> <p>To implement the experimental design, the students were divided into three classrooms with "social distractions" like posters, music and elements that are used in other contexts and the authors presented different activities using the house projectors to identify how the extraneous stimulus influence concentration and attention.</p>
<b>Principales Resultados (Hallazgos)</b>	<p>The results obtained showed that, first; preschool students had a notable change in their attention in 99.8% depending on the conditions presented. In sixth grade was presented 92% due to the conditions presented to the students and finally in second grade 90%.</p> <p>With these results it is notable that the influence of extraneous stimulation in younger and older students presents different kinds of effects; for example, in younger learners it was more difficult to carry on the activities presented with the stimulation, and with the older students was presented facilities.</p>
<b>Conclusiones</b>	<p>The authors conclude: "The effects of extraneous stimulation on children's performance with tasks of their own choosing and interest is obviously called for. But insofar as societies necessarily, as in schools and in the work place, people must be trained to adapt to these instructions on alternative preferred activities and direct their attention to the task at hand. Given the "noisy" conditions of most situations where these demands are imposed, skills in focusing attention must be</p>

	<p>developed, and our research indicates that such a skill development is an incrementally progressive process...” likewise, based on Samuels and Edwall (1981). They list, five aspects of attention: these are the following: arousal, alertness, vigilance, capacity and selectivity. The authors refer to the importance to increase these abilities in the Young and older learners in academic context, but these could be developed taking into account the working memory and cognitive system.</p>
<b>Comentarios</b>	<p>It is important to highlight that it is an article in which the authors experiment with audiovisual aids in preschool, second and sixth grade children and taking as main features 3 factors (being silent, listening to sounds at a moderate level, listening to sounds at high levels), from these factors the students develop different activities like coloring, answer questions from text or general knowledge depending on the grade.</p> <p>Thus, it is evidenced that children of preschool and second evidenced difficulties to carry out activities with sound and children of sixth grade acquire influence from the sounds to improve the development of activities. The importance to implement these kind of projects into the classroom allow to improve and innovate in the teaching way, helping the learners to learn taking into account their interest and recognize in which levels could work different strategies to maintain the attention and concentration in learners.</p>

Adaptado de: Andrés Zapata (2012).

### Ficha RAE Nacional No. 1

<b>RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)</b>	
<b>Título</b>	La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué
<b>Autor</b>	Aroca Barrios, Maira Alejandra Delgadillo Parra, Daniela Alejandra
<b>Fuente</b>	<a href="http://repository.ut.edu.co/handle/001/1416">http://repository.ut.edu.co/handle/001/1416</a>
<b>Fecha de publicación</b>	Marzo - 2015
<b>Palabras Claves</b>	Atención Concentración Lúdica Motivación Intervención.
<b>Descripción</b>	Proyecto de Investigación Formativa. Universidad del Tolima. Instituto de educación a distancia. Licenciatura en pedagogía infantil. Ibagué 2014.
<b>Fuentes donde ha sido citado</b>	Calderón & Suarez. (2009). Diseño y aplicación de estrategias didácticas para mejorar la atención de los niños del grado segundo y tercero de la escuela Normal Superior María Auxiliadora de Girardot-Cundinamarca sede Manuela Beltrán y sede Diamante. Informe final de investigación para optar por el título de Normalista Superior. Institución educativa Escuela Normal Superior, María Auxiliadora de Girardot. García, Hernández, Pineda (2008). La motivación escolar y su influencia en el aprendizaje. (Proyecto de investigación) Facultad de filosofía y letras, Colegio de Pedagogía. Universidad Nacional Autónoma de México.

	<p>Santos J. (2008). Aproximación a los problemas de atención en la edad escolar a partir de la evaluación neuropsicológica y su relación con el trastorno de aprendizaje del cálculo. Orientación de programas de intervención educativa. (Tesis doctoral) Facultad: Psicología, Sociología y Filosofía. Universidad de León, León-España.</p> <p>Marietan, H. (1994). Atención y memoria. Obtenido de <a href="http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/atencionymemoria_1156.pdf">http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/atencionymemoria_1156.pdf</a>, p.1</p> <p>Vila, I. (1995). La participación de padres y madres en la escuela, Familia y escuela: Dos contextos y un solo niño.</p>
<b>Resumen</b>	<p>El proyecto surge a partir de la problemática de la falta de atención en los niños de grado primero del Colegio Americano de Ibagué, siendo el punto de partida la edad preescolar y a la vez trayendo como consecuencia desempeño bajo y por consiguiente problemas de aprendizaje. Por lo anterior, se crearon estrategias lúdicas llamativas e integradoras que involucrarán tanto a los niños, como a los padres de familia, docentes y directivos, para que a partir de la concientización y el apoderamiento del problema de las dificultades de atención, fueran agentes protagonistas y así de esa manera crear los espacios, tanto en la casa como en el aula de clase, para que se logrará abordar a toda cabalidad la problemática y obtener mejores resultados en los procesos de aprendizaje.</p>
<b>Problema de investigación</b>	<p>¿Cómo favorecer procesos atencionales en niños y niñas de 5 a 7 años del Colegio Americano, a partir del juego como estrategia pedagógica que permita su desarrollo integral?</p>
<b>Metodología</b>	<p>La investigación se orienta metodológicamente hacia la investigación acción, comprendiéndola como aquella destinada a buscar soluciones a problemas de una institución y a una muestra específica que en este caso es el grado primero. En el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil la investigación formativa es un elemento articulador del aula universitaria, con el mundo de la institución educativa, para este caso tomando poblaciones de cero a siete años. El proyecto se divide en dos fases de investigación, adoptando los principios del método cualitativo, orientados bajo el diseño metodológico de la investigación acción y como una segunda fase los sentidos de los proyectos de intervención plantea a su vez instrumentos cuantitativos que ayudan a corroborar la información que se obtiene a partir de la observación.</p>
<b>Principales Resultados (Hallazgos)</b>	<p>A través de la investigación acción se reconocieron los roles de cada uno de los agentes educativos, de igual manera cómo era la participación de los niños en su contexto educativo y social. A manera de síntesis se presentan los principales momentos en el proceso de desarrollo de la investigación desde su validez y confiabilidad.</p>
<b>Conclusiones</b>	<p>A través del proyecto pedagógico de aula, se involucró a los niños de grado primero en actividades lúdicas, y por medio de estas se estimuló su atención en el aula y esto permitió evidenciar que este tipo de actividades son de su agrado y constantemente le motivan frente a los procesos académicos que se le plantean. Se efectuaron avances significativos con los docentes de la sección primaria entre los cuales se resalta la elaboración del rincón lúdico con el fin de optimizar su pedagogía en procesos de atención en los niños, en el desarrollo de sus actividades escolares.</p>
<b>Comentarios</b>	<p>Tener claridad sobre todos los aspectos relacionados con los procesos de atención en los niños que se encuentran en la primera etapa de preescolar y así de esa manera determinar las dificultades y las estrategias que permitan generar</p>

	soluciones alternativas y ponerlas en práctica a partir del proyecto de investigación.
--	----------------------------------------------------------------------------------------

Adaptado de: Andrés Zapata (2012).

### Ficha RAE Nacional No.2

<b>RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo mixto nuevo siglo Soledad – Atlántico - Colombia
<b>Autor</b>	Maricela Prasca Medina María victoria Pedroza Villarreal Diana Carolina Peña Zúñiga
<b>Fuente</b>	<a href="http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/3031/1/proyecto%20final%20pedagogia%20infantil%20abril-2016.pdf">http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/3031/1/proyecto%20final%20pedagogia%20infantil%20abril-2016.pdf</a>
<b>Fecha de publicación</b>	Marzo de 2016
<b>Palabras Claves</b>	Lúdica-Pedagógicas Memoria Motivación
<b>Descripción</b>	Proyecto de Investigación para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil Universidad de Cartagena Facultad de Ciencias Sociales y Educación Licenciatura en Pedagogía Infantil Cartagena de Indias D.T. y C.
<b>Fuentes donde ha sido citado</b>	(s.f.). Obtenido de <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1Js2XM4rmTTvOhbEiWa9G1EM8nzoilB_NppYQUQsE8k/edit?pli=1#slide=id.p19">https://docs.google.com/presentation/d/1Js2XM4rmTTvOhbEiWa9G1EM8nzoilB_NppYQUQsE8k/edit?pli=1#slide=id.p19</a> , <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa">http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa</a> (s.f.). Obtenido de <a href="http://definicion.de/pensamiento-logico/">http://definicion.de/pensamiento-logico/</a> (julio de 2010) (s.f.). Obtenido de <a href="http://ludicaenlaescuela.blogspot.com.co/2010/10/la-ludica-definicion.html">http://ludicaenlaescuela.blogspot.com.co/2010/10/la-ludica-definicion.html</a> (s.f.). Obtenido de <a href="http://psicopedagogico.webnode.es/pedagogia/">http://psicopedagogico.webnode.es/pedagogia/</a> Azcoaga, J. E. (1973). Sistema nervioso y aprendizaje. Bs. As, CEL. Sistema nervioso y aprendizaje. Bs. As, CEL 1973. Citado por: CASAS, Regina Martínez. Aprender a leer y escribir: ¿es lo mismo para todos los niños? Revista Universidad de Guadalajara. Dossier. El cerebro y el comportamiento humano. Cliffort, M. (s.f.). Libro Pedagógico y Psicológico.
<b>Resumen</b>	El estudio parte de la aspiración por lograr un cambio de conducta, a través de la lúdica, juegos, rondas y manualidades así como el desarrollo de actividades de concentración y la percepción para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de Transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo, ya que se observa en ellos falta de atención o “desatención” en el desarrollo de las diferentes actividades educativas propuestas dentro del aula de clase. Además se establece que los niños y niñas integrantes de este grupo no cuentan con los conocimientos suficientes que especifican los estándares de calidad para los estudiantes de esta edad. Se plantea como objetivo implementar actividades lúdicas mediante estrategias pedagógicas para mejorar la atención y aprendizaje de los niños y niñas del grado de Transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo, del municipio de Soledad Atlántico. En el marco Referencial se realiza una selección de las teorías que explican el proceso investigativo y en el referente teórico se retoman diferentes autores que explican el desarrollo cognitivo del niño, la influencia del juego y la importancia del ambiente para estimular este proceso.

<b>Problema de investigación</b>	¿Cómo implementar actividades Lúdico Pedagógicas, para mejorar la atención y el aprendizaje de los niños y niñas del grado de Transición en el Liceo Mixto Nuevo Siglo de Soledad Atlántico-Colombia?
<b>Metodología</b>	La metodología de investigación es fundamentalmente de tipo descriptivo que implica observar y describir las situaciones, durante el proceso de enseñanza de los estudiantes. Como primer paso se hizo una investigación de tipo exploratorio con base en la observación, lo que permitió identificar y recolectar la información correspondiente a las variables de comportamiento que presentan los estudiantes en su entorno familiar y escolar. En el segundo paso se elaboran una encuesta a los estudiantes y una a los padres de familia y una entrevista a los docentes.
<b>Principales Resultados (Hallazgos)</b>	En la encuesta realizada a los estudiantes del grado de transición se evidencia que el 40% se distraen durante la clase, el 20% entregan las actividades después del tiempo, el 30% no se interesan por la clase, el 45% se le llama la atención frecuentemente y 40% hablan demasiado en clase. En la encuesta a los padres de familia se observó en los niños que el 75% hay que obligarlo a trabajar las actividades en casa, el 60% lo ve motivado a ir al colegio diariamente, el 100% se distrae en el momento que hace sus actividades, al 95% tiene que manipularlo para que realice sus actividades escolares y el 70% llora cuando lo coloca a estudiar.
<b>Conclusiones</b>	Con la realización de actividades lúdicas se pudo ayudar a los niños que tienen falta de atención dentro del aula escolar. Se deben identificar las dificultades de atención que repercuten en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas. Es importante analizar y diseñar un plan de acción para superar las dificultades de atención y aprendizaje. Los docentes y padres de familia deben evaluar y controlar el proceso de aplicación de las estrategias lúdicas pedagógicas y el desarrollo de la atención y el aprendizaje de los niños y niñas
<b>Comentarios</b>	En este estudio se plantea identificar las dificultades de atención que afectan el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de transición y propone la implementación de actividades lúdicas pedagógicas para superarlas, tomando como mecanismo significativo el trabajo conjunto que deben realizar los docentes y padres de familia al monitorear el proceso de aplicación de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención y el aprendizaje en los niños.

Adaptado de: Andrés Zapata (2012).

### Ficha RAE Nacional No.3

<b>RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Implementación de un plan de mejoramiento didáctico para niños de 5 años con problemas de déficit de atención en el jardín mí pequeño taller de Bucaramanga Santander
<b>Autor</b>	Roa Aza, Yeimi Tatiana
<b>Fuente</b>	<a href="http://porticus.usantotomas.edu.co:8080/xmlui/handle/11634/1771">http://porticus.usantotomas.edu.co:8080/xmlui/handle/11634/1771</a>
<b>Fecha de publicación</b>	2016
<b>Palabras Claves</b>	Déficit de Atención. Plan.

	Didáctica. Problemas.
<b>Descripción</b>	Trabajo para optar el título de licenciatura en educación preescolar, Universidad Santo Tomas – Usta, Universidad abierta y a distancia licenciatura en preescolar Bucaramanga. 2016
<b>Fuentes donde ha sido citado</b>	American Psychiatric Association (2001) Diagnostic and tsatistical Manal off Mental disorders (4-R) Washington. Masson. Armstrong, T (2001) síndrome de déficit de atención con o con hiperactividad, estrategias en el aula, México. Paidós. Ley 115 general de educación (1994) ley general de educación, Colombia El arte de crear actividades en el aula, s, f. <a href="http://www.monografias.com/trabajos15/dibujo-preescolar/dibujo-preescolar.shtml">http://www.monografias.com/trabajos15/dibujo-preescolar/dibujo-preescolar.shtml</a> <a href="http://www.pedregal.org">www.pedregal.org</a> Escudero, Mariana; Fernández, María; Sosa, Marina; villamayor, Natalia. 04 de Julio del 2.003. Programas Educativos. Educación Plástica. Evolución de la Creación Plástica Infantil.
<b>Resumen</b>	El presente proyecto surge a partir de la presencia de la problemática del déficit de atención, por medio de la observación en clase de los niños de 5 años del Jardín Mí pequeño taller de Bucaramanga Santander, donde se evidenció que nunca están atentos, se distraen con facilidad y no atienden órdenes a menos que se les llame la atención alzando la voz. Siendo diferentes las causas que lo originan tales como la tendencia familiar, factores genéticos, factores ambientales y específicamente en el grupo observado se detectan problemas afectivos, bajo rendimiento en las áreas, falta de atención en las clases y rebeldías. El objetivo principal de la propuesta de trabajo es implementar un plan de mejoramiento didáctico para niños en edades de 5 años con problemas de déficit de atención, que los motiven y permitan una mejor concentración y a la vez se logre la sensibilización de los docentes y padres de familia para que complementen en la cotidianidad el plan de mejoramiento.
<b>Problema de investigación</b>	Sin duda el papel que juega la educación y el desarrollo integral son de suma importancia por eso el jardín infantil Mí Pequeño Taller del municipio de Bucaramanga pretende ofrecer un aprendizaje didáctico, sensible, pero con resultados exitosos ayudando a mejorar la problemática, hallando la solución de los problemas junto con los padres de familia, gracias a esto surge la implementación de un plan creativo, didáctico que se acomode a la necesidad de cada niño.
<b>Metodología</b>	La investigación participativa es un enfoque participativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas. Como enfoque se refiere a una orientación teórica (filosófica, marco teórico) en torno a cómo investigar. Como metodología hace referencia a procedimientos específicos para llevar a delante una investigación, es una manera concreta de seguir los pasos de la investigación de acuerdo a su enfoque. Se trata de una metodología que le permite desarrollar un análisis participativo donde los niños y niñas son los protagonistas del proceso de construcción del conocimiento de la realidad, en la detección de problemas y necesidades y en la elaboración de propuestas y soluciones.

<b>Principales Resultados (Hallazgos)</b>	Luego de llevar a cabo las actividades durante un año fue muy satisfactorio encontrar a los estudiantes motivados y atentos, mejorando su proceso educativo dispuestos a aprender cada día, los niños que presentaban problemas de déficit de atención mostraron sus acumulativos resultados excelentes, demostrando que la implementación del plan de mejoramiento fue todo un éxito. El colegio y los padres de familia al ver estos resultados decidieron implementar el plan de mejoramiento en toda la primaria, las aulas del jardín fueron modificadas para evitar distractores en las clases y las docentes por su parte incluyeron en sus planeadores actividades y juegos para los niños de acuerdo a su edad para lograr que obtengan una mayor concentración en sus clases.
<b>Conclusiones</b>	Después de la implantación del plan de mejoramiento para niños con déficit de atención en el Jardín Infantil Mi Pequeño Taller y con base al objetivo propuesto de lograr que los niños mejoren al realizar estas actividades, se puede concluir que los niños y niñas avanzaron en su proceso educativo al realizar juegos y actividades de concentración y gracias a la responsabilidad, solidaridad, creatividad, carisma, confianza y el optimismo de las docentes que ayudaron a que la implementación del plan fuera llevado al diario vivir de los estudiantes. Con el trabajo realizado se establece la necesidad de seguir implementando las actividades en cada área para permitir un cambio constructivo en nuestros niños y niñas que se desarrollan y se forman en nuestro Jardín Infantil Mi Pequeño Taller.
<b>Comentarios</b>	Concientizar a todos los agentes implicados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños que se encuentran en edad preescolar, como son los docentes, padres de familia e instituciones educativas, de las necesidades que se puedan presentar en los procesos de atención, las dificultades, la manera de abordar dicho problema y la puesta en marcha del plan de mejoramiento didáctico para niños con problemas de atención dispersa.

Adaptado de: Andrés Zapata (2012).

### Ficha RAE Local o Regional No. 1

<b>RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Caracterización familiar en población escolar con déficit de atención e hiperactividad en Bogotá, Colombia.
<b>Autor</b>	Guzmán Ramírez, Gina Melissa; Zamora Miramón, Irina Paola; Rojas Farfán, Marcela Ibeth.
<b>Fuente</b>	<a href="http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/2358">http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/2358</a>
<b>Fecha de publicación</b>	04 de Abril del 2011
<b>Palabras Claves</b>	Trastorno por déficit de atención, hiperactividad, Impulsividad, Inatención, DSM IV, Wender Utah, conducta
<b>Descripción</b>	Tesis del grupo de investigaciones en neurociencias (neuros) línea neurociencias cognitivas y epilepsia, Universidad del Rosario - Universidad CES Escuela de Medicina y Ciencias de la Salud Facultad de Medicina Especialización en Epidemiología
<b>Fuentes donde ha sido citado</b>	American Psychiatric Association, 2002, Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, Barcelona: Masson. Cornejo JW, Osio O, Sanchez Y, et al, 2005; [Prevalence of attention deficit hyperactivity disorder in Colombian children and teenagers]. Rev Neurol

	<p>Pastor PN, Reuben CA, 2008; Diagnosed attention deficit hyperactivity disorder and learning disability: United States, 2004-2006. Vital Health Stat 10</p> <p>Velez van MA, Talero-Gutierrez C, Gonzalez-Reyes R, et al. 2008 Prevalencia de trastorno por déficit de atención con hiperactividad en estudiantes de escuelas de Bogotá, Colombia. Acta Neurol Colomb.</p> <p>Velez van MA, Talero-Gutierrez C, Gonzalez-Reyes R, 2007, Prevalence of delayed neurodevelopment in children from Bogotá, Colombia, South America. Neuroepidemiology</p>
<b>Resumen</b>	<p>La presente investigación, nace de la necesidad de establecer la etiología del trastorno por déficit de atención, teniendo en cuenta que se han realizado varios estudios sin establecer claramente su causa, se partió de la observación de niños con evidencia del trastorno, en donde uno o más de sus familiares presentan los mismos síntomas, sugiriendo un componente familiar y genético en la enfermedad. El objetivo principal del trabajo es establecer la asociación entre la presencia de síntomas de déficit de atención y concentración en niños y niñas de diferentes instituciones educativas de Bogotá y el antecedente de síntomas de en sus padres utilizando el Cuestionario Wender Utahde. Se pudo establecer que a pesar que el déficit de atención y concentración se ha asociado a un componente familiar, otros factores podrían estar involucrados en la génesis del trastorno.</p>
<b>Problema de investigación</b>	<p>¿Cuál es la asociación entre la presencia de síntomas de TDAH en niños escolares de cinco instituciones educativas de Bogotá y el antecedente de síntomas de TDAH en sus padres utilizando el Cuestionario Wender Utah?</p>
<b>Metodología</b>	<p>Estudio de casos y controles seleccionados de 5 instituciones participantes, de acuerdo con los criterios DSM-IV para TDAH, escala BASC para padres y maestros y escala WISC-IV1 para descartar déficit cognitivo. A los padres se les aplicó un cuestionario de Wender-Utah para identificar de manera retrospectiva síntomas de TDAH en su infancia.</p>
<b>Principales Resultados (Hallazgos)</b>	<p>De 202 niños disponibles, 117 fueron casos y 85 controles. El subtipo combinado fue el más en los casos (52,2%). No relación entre el antecedente paterno y el TDAH en niños fueron encontradas, pero si con el antecedente materno y la presencia de TDAH con un OR de 2.36 y un IC 95% (1.05 a 5.36) <math>p=0,02</math>.</p>
<b>Conclusiones</b>	<p>Se encontró una asociación de niños que tienen Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad, con la mayor posibilidad de tener un padre (la madre) con TDAH con un OR de 2.36 con un IC del 95% (1.05 a 5.36) <math>p=0,02</math>, indicando que cuando alguno de los padres es positivo para el TDAH se incrementa el riesgo en 2.36 veces de que sus hijos lo presenten. Medidos a través de la escala de Wender Utah rating Scale1; 70; 72, la cual se encuentra como una alternativa útil para la evaluación del TDAH del adulto.</p>
<b>Comentarios</b>	<p>En este trabajo de investigación se pone a consideración un tema muy importante como es evaluar la asociación de niños que tienen Déficit de Atención y concentración , con la mayor posibilidad de tener un padre con este trastorno permitiendo generar estrategias escolares para limitar el daño tanto en niños como en sus padres y generando pautas académicas asertivas, los factores genéticos y del desarrollo han estado fuertemente implicados en la causa de este trastorno al igual que los factores ambientales y sociales; cabe resaltar que estos componentes pueden precipitar y agravar los síntomas del TDAH, dentro de los cuales se encuentran los entornos familiares con adversidades psicosociales como la pobreza, la presencia de psicopatología parental, las relaciones conflictivas y el desempleo.</p>

	Es importante establecer que se debe realizar la detección, reconocimiento y tratamiento del déficit de atención y concentración en todos los niveles de desarrollo, no sólo en la infancia. Esta condición presenta un impacto significativo en todos los miembros de la familia y no solo en el individuo afectado.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Adaptado de: Andrés Zapata (2012).

## Ficha RAE Local o Regional No. 2

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)	
<b>Título</b>	Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder “A” del jardín infantil los Amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico-Pedagógica
<b>Autor</b>	Gandy Milena Rodríguez Hormaza
<b>Fuente</b>	<a href="http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/5629">http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/5629</a>
<b>Fecha de publicación</b>	Bogotá D.C., 18 noviembre 2010
<b>Palabras Claves</b>	Potenciar, atención, lúdico-pedagógico, aprendizaje significativo, didáctica, estrategia.
<b>Descripción</b>	Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en pedagogía infantil, de la Universidad Libre Facultad de Ciencias de la Educación Licenciatura en Pedagogía Infantil Bogotá 2010
<b>Fuentes donde ha sido citado</b>	Caicedo M. Sanabria Aristizabal, Martha Liliana, 2010, <a href="#">Estilos de aprendizaje: auditivo, visual y kinestesico como estrategia pedagógica en el jardín infantil los amigos de Paulita en el grado transición.</a> Díaz D. Duarte Vanegas, Claudia Lisbeth; Guancha Zuñiga, Diana Nathalie, 2011; <a href="#">El juego, patrimonio privilegiado de la infancia</a> Candela Guerrero, Carlos Javier; González Martínez, Daniel Ignacio; Pico Quiroga, Juan Carlos, 2010, <a href="#">Implicaciones pedagógicas de las relaciones entre las tres unidades funcionales y el coeficiente emocional.</a> Díaz Beltrán, Diana Carolina; Duarte Vanegas, Claudia Lisbeth; Guancha Zuñiga, Diana Nathalie; Licenciado en pedagogía infantil, 2011, <a href="#">El juego, patrimonio privilegiado de la infancia.</a> Pulido Sanchez, Angelica; Lopez Jaimes, Deicy Yurley; Fiquitiva Perez, Heidi Viviana; Martinez Reinoso, Aura Lizeth, 2011 <a href="#">Un espacio creativo y mágico en el desarrollo del afecto</a>
<b>Resumen</b>	El presente trabajo de investigación, nace de la necesidad de establecer, una propuesta lúdico-pedagógica para potenciar la atención de niños y niñas de 3 y 4 años, se teniendo en cuenta el aprendizaje significativo como enfoque para superar la enseñanza tradicional por una enseñanza donde se favorezca la lúdica como medio de aprendizaje para favorecer la racionalidad de la práctica educativa, incorporando aportes de diversos campos del saber y además atiende a las perspectivas e intereses de los estudiantes. El objetivo de esta es lograr potenciar la atención a través del desarrollo de las actividades lúdicas, para que de esta manera los estudiantes disminuyan su atención dispersa y fortalezcan su capacidad de concentración, sus particulares

	concepciones, los contextos y situaciones específicas que dichas herramientas tienen lugar.
<b>Problema de investigación</b>	¿Cómo lograr potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder “A” del jardín infantil “Los Amigos de Paulita” a través de una propuesta lúdico -pedagógica?
<b>Metodología</b>	La metodología que se aplicó para el trabajo fue, revisión bibliográfica para aclarar la concepción sobre propuesta lúdico-pedagógica en general y la atención en particular. También la caracterización de las diferentes disciplinas ligadas al trabajo de potenciar la atención, búsqueda e implementación de las actividades incluidas en la propuesta para los estudiantes del grado kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita, al igual que análisis de fortalezas y debilidades de las actividades lúdico-pedagógicas y la influencia que tiene en el proceso de potenciar la atención.
<b>Principales Resultados (Hallazgos)</b>	Los principales hallazgos frente a la propuesta fueron los siguientes, de acuerdo a la gráfica anterior se deduce que el 40% de los estudiantes del grado kínder “A” presentan dificultades de atención dispersa, 71% de las docentes consideran que algunas veces sus estudiantes presentan atención dispersa durante la ejecución de las actividades establecidas, las docentes que ocupó el 100% de la totalidad, allí Identificaron la importancia de la implementación de actividades lúdico -pedagógicas para fortalecer la atención, el 57% de las docentes opinaron que algunas veces, esto implica que se hace una buena labor pero hay mucho trabajo por hacer; y un 43% consideran que realmente la atención dispersa puede ser tratada por medio de actividades que involucre la lúdica, el juego y los trabajos manuales, el 71% no conocen actividades lúdico-pedagógicas que contribuyan y apoyen su labor docente para potenciar la atención de los niños y niñas. El 23% si tiene conocimiento de actividades lúdico-pedagógicas que dan apoyo a la atención en las actividades.
<b>Conclusiones</b>	A partir del desarrollo del trabajo se concluye que este se encuentra constituido por cambios significativos que se proyectan y aportan mejorando en cada momento su nivel. Las actividades de carácter lúdico generan agrado y satisfacción tanto personal como social. Además este elemento posee herramientas facilitadoras de su expresión, tangible e intangible. La primera de ellas es la imaginación y la segunda es la presente en los procesos que llevan al producto final. Los elementos que conforman las actividades son considerados como momentos de esparcimiento y entretenimiento que generan la posibilidad de compartir el entorno que en ocasiones requieren de dispositivos facilitadores o potenciadores de dichas acciones.
<b>Comentarios</b>	En este trabajo de investigación se pone a consideración un tema muy importante como es evaluar la incidencia que tiene la lúdica como herramienta para mejorar la atención y concentración de los “niños y niñas del grado kínder a del jardín infantil los amigos de paulita a través

	<p>de una propuesta lúdico-pedagógica”, permitiendo generar estrategias escolares lúdicas para facilitar el aprendizaje y la concentración de los y las niñas para un mayor aprendizaje generando pautas académicas asertivas, teniendo en cuenta que, la lúdica puede potenciar los siguientes procesos: Capacidad de ligar lo operativo con lo emocional y con lo cognitivo, capacidad de manejar y procesar información no de memorizar, capacidad de producir nuevos conocimientos.</p> <p>Es importante establecer que se debe realizar espacios o momentos lúdicos donde se implementen las actividades propuestas en esta investigación; también es importante establecer que los periodos de aplicación sean de mayor contacto con los estudiantes para lograr mejores resultados.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Adaptado de: Andrés Zapata (2012).

### Ficha RAE Local o Regional No. 3

<b>RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO (RAE)</b>	
<b>Título</b>	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS POR LAS DOCENTES DE JARDÍN, PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN COMO HABILIDAD DE PENSAMIENTO.
<b>Autor</b>	Vanessa Vélez Berrio
<b>Fuente</b>	<a href="http://repository.lasallista.edu.co/dspace/handle/10567/314">http://repository.lasallista.edu.co/dspace/handle/10567/314</a>
<b>Fecha de publicación</b>	Bogotá D.C., 16-mayo del 2012
<b>Palabras Claves</b>	Potenciar, atención, promover, aprendizaje significativo, didáctica, estrategia.
<b>Descripción</b>	Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en preescolar, de la Corporación Universitaria Lasallista Facultad de Ciencias Sociales y Educación Licenciatura en Preescolar Bogotá 2010
<b>Fuentes donde ha sido citado</b>	<p>Calle Lemos, Juan Fernando. Manual de apoyo diagnóstico y tratamiento del trastorno por Déficit de atención/hiperactividad. Medellín; editorial Universidad pontificia Bolivariana, 1999.p.240</p> <p>Gonzalez Celdran, Alfredo. Técnicas para el tratamiento psicopedagógico. Madrid; CINCEL, 1987.p. 380</p> <p>Luria. A. R. atención y Memoria: Breviarios de Conducta Humana. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1983 p. 134</p> <p>Orejales Villar, Isabel. Déficit de Atención con Hiperactividad: Manual para padres y educadores. 10 ed. Madrid. CEPE, 1998.p. 439</p> <p>Vygotsky, Liev Semionovich. Psicología pedagógica: Un curso breve. Buenos Aires; Aique, 2001.p. 502</p>
<b>Resumen</b>	El presente trabajo de investigación, nace de la necesidad de poner a consideración un tema muy importante como es el proceso atencional no como herramienta que utiliza el docente para favorecer una conducta sino más bien, como factor fundamental en el proceso de aprendizaje y en dicha medida el docente debe potenciarla e implementar estrategias que en buena medida orienten dicho proceso, se tuvo en cuenta la investigación de tipo cualitativo, así mismo se enfatiza en la pedagogía – didáctica, igualmente se desarrolla el referente teórico – conceptual, donde se establece dentro de los

	<p>diferentes núcleos, la atención, sus causas, las clases que se presentan y el desarrollo que se puede dar a partir de la propuesta para la adquisición de nuevos aprendizajes en los niños y niñas. La orientación de la atención, importancia de la motivación, el aprendizaje y como estos están ligados a nuevas estrategias pedagógicas que facilitan el desarrollo de la atención en los niños de preescolar así como el papel del maestro y los padres de familia para superar esta dificultad. El objetivo principal de este trabajo de investigación es lograr describir las diferentes estrategias que utilizan las docentes de transición para promover el desarrollo de la atención como habilidad de pensamiento en los niños de 5 a 6 años.</p>
<b>Problema de investigación</b>	<p>¿Qué tipo de estrategias utilizan los docentes para favorecer el proceso de atención en los niños de transición??</p>
<b>Metodología</b>	<p>La metodología que se tuvo en cuenta para el trabajo fue la investigación de tipo cualitativo, así mismo se enfatizó en la pedagogía – didáctica, igualmente se desarrolló el referente teórico – conceptual, donde se estableció dentro de los diferentes núcleos, la atención, sus causas, las clases que se presentan y el desarrollo que se puede dar a partir de la propuesta para la adquisición de nuevos aprendizajes en los niños y niñas. La orientación de la atención, importancia de la motivación, el aprendizaje y como estos están ligados a nuevas estrategias pedagógicas que facilitan el desarrollo de la atención en los niños de preescolar así como el papel del maestro y los padres de familia para superar esta dificultad.</p>
<b>Principales Resultados (Hallazgos)</b>	<p>Se realizó una entrevista semiestructurada, la cual está compuesta por 13 preguntas, las cuales fueron realizadas, pensando en la muestra previamente seleccionada y observada con anterioridad, las entrevistas están encaminadas a reconocer los sentimientos que surgen en los docentes de transición frente a la atención, las estrategias que utilizan para el logro de la misma y las ayudas que les gustaría recibir. Los principales hallazgos frente a la propuesta fueron los siguientes, cuando se habla de las vivencias dentro del aula saltan a la vista las dificultades que, para enseñar encuentra el docente, su principal y primera referencia es la falta de atención por parte de los estudiantes ,dentro del sentir del docente se pueden ver reflejados dos aspectos respecto a las estrategias que ellos utilizan, lo que ellos esperan de los alumnos de forma grupal e individual y lo que reciben, si tiene conocimiento de actividades lúdico-pedagógicas que dan apoyo a la atención en las actividades, Los docentes saben que la atención es un proceso que deber ser motivado desde su acción pedagógica, provocando en el niño un interés por lo que se va a realizar.</p>
<b>Conclusiones</b>	<p>A partir del desarrollo del trabajo se concluye que el diseño de estrategias más allá de las efectuadas por los docentes, que generen motivación e interés por el objeto, es importante considerar la implementación de recursos como por ejemplo, talleres de filosofía para niños, en los cuales se podrá generar un pensamiento crítico y auto reflexivo que favorece también procesos de atención, ya que es necesario mantener los sentidos orientados hacia un mismo objeto el cual desarrolla habilidades de pensamiento que ayudan a los estudiantes</p>

	<p>a ser más autocríticos y menos superficiales. Al requerir las actividades de mayor esfuerzo mental y raciocinio, el niño deberá realizar un esfuerzo por centrar la atención en aquellos objetos que le pueden brindar respuestas y seleccionar conocimientos que le sean significativos. Por tal motivo, la propuesta de la implementación del proyecto de filosofía para niños sería enriquecedora para los niños de transición del Colegio Canadiense.</p>
<p><b>Comentarios</b></p>	<p>En este trabajo de investigación pone a consideración un tema muy importante como es evaluar y reflexionar desde el sentir como docente y desde los conocimientos que se tienen para mejorar en la implementación de estrategias que favorezcan los procesos atencionales y al mismo tiempo el desarrollo integral del niño, favoreciendo a su vez la formación del docente.</p> <p>Igualmente considerar el proceso atencional no como herramienta que utiliza el docente para favorecer una conducta sino más bien, como factor fundamental en el proceso de aprendizaje y en dicha medida el docente debe potenciarla e implementar estrategias que en buena medida orienten dicho proceso, permitiendo generar estrategias escolares lúdicas para facilitar el aprendizaje y la concentración de los y las niñas para un mayor aprendizaje generando pautas académicas asertivas, teniendo en cuenta que, la lúdica puede potenciar los procesos: en lo emocional y con lo cognitivo, capacidad de manejar y procesar información no de memorizar, capacidad de producir nuevos conocimientos.</p> <p>Es importante establecer que se debe realizar espacios o momentos lúdicos donde se implementen las actividades propuestas en esta investigación; también es importante establecer que los periodos de aplicación sean de mayor contacto con los estudiantes para lograr mejores resultados.</p>

Adaptado de: Andrés Zapata (2012).

## Anexo 2. Ficha de Observación



**PROGRAMA:**

**ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE EN RED**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**GRADO JARDÍN A COLEGIO SANTA LUISA**

Objetivo: Establecer la falta de atención y concentración en los niños y niñas del grado Jardín A del Colegio Santa Luisa.

**INSTRUCCIONES:**

Marcar con una X la casilla que considere según lo observado, aplicando la siguiente escala:

SIEMPRE (S)

AVECES (AV)

NUNCA (N)

OBSEVACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN		
	S	AV	N
1. Prestan atención el tiempo necesario en cada actividad			
2. Se distraen con facilidad y no terminan lo que se les pide según la actividad propuesta			
3. Se observa dificultad para seguir instrucciones sencillas.			
4. Discriminan nociones en forma concreta y gráfica.			
5 Presentan dificultad para esperar su turno en el juego.			
6. Hablan en el momento inapropiado, sin pedir la palabra.			
7. Terminan a tiempo sus actividades en clase.			
8. Se concentran en las tareas y trabajos asignados.			
9. Son inquietos, se levantan del puesto sin ningún motivo en el salón de clases			
10. Comete errores por falta de atención			

### Anexo 3. Encuesta para estudiantes del grado Jardín A

## Encuesta para estudiantes del Grado Jardín A

Hola amiguito (a):

Estamos muy felices de trabajar contigo, por eso queremos conocer cómo te sientes en tu colegio Santa Luisa, y qué es lo que más te gusta hacer.

Te invitamos a que observes las siguientes imágenes y así conoceremos tu opinión.

Marca o selecciona la cara que muestra cómo te sientes cuando estás en el salón de clase.



Alegre



Triste



Miedoso



Disgustado

Otro:

<https://docs.google.com/a/colegiosantaluisa.edu.co/forms/d/1UQDaSMBTbR4gCbPB-S1DARxazu2oWosd-DcEjZikPU/edit?usp=sharing>

## Anexo 4. Encuesta para docentes de Preescolar

---

# Encuesta para docentes de Preescolar sobre Déficit de atención en los niños de Jardín A

Como docentes del colegio Santa Luisa, estamos realizando un proyecto de investigación sobre el déficit de atención y concentración en los niños del grado jardín A. Por tal motivo les solicitamos, nos colabore contestando la siguiente encuesta, agradecemos sus valiosos aportes.

\*Obligatorio

¿Conoce usted que es Déficit de atención? \*

Si

No

¿Cuáles considera usted, son causas de déficit de atención en los niños de preescolar?

Genéticas

Problemas Neurológicos

Factores biológicos

---

<https://docs.google.com/a/colegiosantaluisa.edu.co/forms/d/1UOooJatLvri1SSmetnDkp16impQQgZh2s7rPo7sfh6U/edit>

## Anexo 5. Entrevista para docentes de Preescolar

Entrevista para docentes de preescolar sobre Déficit de atención en los niños de Jardín A



**Especialización**

**en Informática**

**para el aprendizaje en red  
Proyecto de investigación**

**Objetivo:** Identificar mediante el análisis y reflexión sobre la percepción que tienen los maestros sobre los avances y desempeños de los niños de 4 y 5 años del grado Jardín A, con atención dispersa.

Nombre del docente: \_\_\_\_\_

Área: \_\_\_\_\_

1. ¿Cree Ud. que es favorable la implementación de la tecnología para uso de la herramienta en la educación en los niños del grado Jardín A?
2. A partir de la implementación de los recursos educativos en los niños de Jardín A, ¿Ud. ha notado cambios en los niveles de atención y concentración en su clase?  
Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_  
Porque
3. Qué respuesta se ha observado por parte de los estudiantes. ¿La esperada?
4. ¿Qué estrategia metodológica utiliza usted cuando los estudiantes no prestan atención o se distraen con facilidad?
5. ¿Cree usted, qué es importante continuar implementando herramientas digitales que contribuyan al fortalecimiento de la atención y concentración en los niños de Jardín A?
6. Qué sugerencia puede dar como docente de preescolar, como aporte a contribuir al mejoramiento de la atención y concentración de los niños de Jardín A.

### Anexo 6. Formato de evaluación de recurso educativo

Tomado de “Evaluación de recursos educativos, Plan maestro capacitación año 2”

Recuperado de: [https://blackboard.libertadores.edu.co/bbcswebdav/pid-567432-dt-content-rid-3652577\\_1/courses/OE003400220162/Evaluacion%20de%20Recursos%20Educativos.pdf](https://blackboard.libertadores.edu.co/bbcswebdav/pid-567432-dt-content-rid-3652577_1/courses/OE003400220162/Evaluacion%20de%20Recursos%20Educativos.pdf)

#### Título del Recurso Educativo a Evaluar:

<b>Objetivo de aprendizaje de la actividad:</b>								
<b>Descripción de la actividad:</b>								
<b>El Recurso Educativo es de Tipo:</b>								
Ejercitación	Tutorial	Simulación	Juego Educativo	Material de Referencia	Edutainment	Historias o cuentos	Editor	Hiperhistoria

Criterio de Evaluación	Sí	No	¿Por qué?
¿Permite que el aprendiz construya, la actividad?			
¿Es adaptable al nivel de mis aprendices?			
¿El contenido de este recurso educativo es coherente con el modelo de aprendizaje que			
¿El recurso educativo apoya los contenidos que trato en mi actividad?			
¿El tipo de recurso educativo a que corresponde este título permite alcanzar el logro de			
¿Este recurso educativo permite que mis aprendices usen y desarrollen las destrezas que espero en esta actividad?			
¿Es fácil para mis aprendices usar este recurso educativo en la Actividad propuesta?			
¿El uso de este recurso educativo hace que la actividad resulte más entretenida?			

Título de recurso educativo

#### I. Antecedentes del profesor

Nombre:

Título:

Cursos o niveles con los que trabaja:

Años de servicio:

Establecimiento donde trabaja:

Fecha de la evaluación del recurso educativo:

Experiencia en el uso de recurso educativo:      **SÍ**                      **NO**

2. Especifique para qué nivel y en qué cursos considera apropiado usar este recurso educativo.

- a. Pre-escolar                      cursos:
- b. Básico                            cursos:
- c. Medio                            cursos:
- d. Superior                        cursos:

3. ¿Para qué tipo de contenidos considera apropiado el uso de este recurso educativo?

- a. Lenguaje
- b. Ciencias
- c. Artes
- d. Matemáticas
- e. Idiomas
- f. Otros

**¿Por qué?**

---



---



---

4. Señale qué destrezas se desarrollan o qué procesos se estimulan a través del uso de este recurso educativo.

- a. Cognitivas, ¿cuáles?
- b. Afectivas, ¿cuáles?
- c. Motoras, ¿cuáles?

5. Mencione dos aplicaciones educativas que Usted daría a este recurso educativo.

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

6. A su juicio este recurso educativo:

- a. Presenta información y conocimiento
- b. Representa información y conocimiento
- c. Ayuda a construir información y conocimiento
- d. Todas

7. Al usar este recurso educativo en su clase ¿qué rol considera que debería desempeñar el profesor?

- a. Instructor
- b. Orientador
- c. Facilitador
- d. No es necesaria su intervención

8. ¿Considera actualizados los temas que trata este recurso educativo?

**SÍ**                      **No**

**¿Por qué?**

---



---

9. Cree que al utilizar este recurso educativo el alumno (a) lo considera:

- a. Fácil de utilizar
- b. Con un normal nivel de complejidad
- c. Difícil de utilizar

10. ¿Requiere de experiencia computacional el uso de este recurso educativo?

**Sí**                      **No**

**¿Por qué?**

---

---

11. ~~¿Produce la imagen de pantalla del recurso educativo un ambiente cálido y agradable para el usuario?~~

**Sí**                      **No**

**¿Por qué?**

---

---

12. Señale ~~Cuál o cuáles de las siguientes características:~~

- I. Clara
- II. Precisa
- III. Concreta
- IV. Atractiva
- V. Correcta
- VI. Pertinente

representa a cada uno de los medios usados en el recurso educativo

- a. texto                      \_\_\_\_\_
- b. Sonido                      \_\_\_\_\_
- c. Imagen                      \_\_\_\_\_
- d. Voz                      \_\_\_\_\_

13. ¿Qué aspectos le gustan de este recurso educativo?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

14. ¿Qué aspectos No le gustan de este recurso educativo?

a) \_\_\_\_\_

a) \_\_\_\_\_

15. ¿Qué agregaría a este so recurso educativo para enriquecer su finalidad educativa?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

16. ¿Posee el recurso educativo una guía metodológica que oriente al profesor en su uso pedagógico?

**Sí**

**No**

17. En caso que su respuesta sea afirmativa ¿Considera pertinente y enriquecedora esta guía?

**Sí**

**No**

**¿Por qué?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

18. Al utilizar este recurso educativo ¿ Siente que fue Usted quién decidió las acciones a realizar?

**Sí**

**No**

**¿Por qué?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

19. Se entiende por interactividad, la relación que se establece entre el usuario y el recurso educativo permitiendo al usuario establecer diálogos, manejar situaciones, retroalimentarse y mantener el control del software. ¿Cree Usted que este software es interactivo?

**Sí**

**NO**

20. ¿Es posible adaptar los contenidos del recurso educativo a sus requerimientos pedagógicos?

**Sí**

**No**

**¿Por qué?**

---



---

21. ~~¿Considera que este recurso educativo resulta motivador para los alumnos después de haberlo usado varias veces?~~

**Sí**

**No**

**¿Por qué?**

---



---

22. ¿Le recomendaría este recurso educativo a otro profesor?

**Sí**

**No**

**¿Por qué?**

---



---

23. ~~¿Ha trabajado este recurso educativo con sus alumnos?~~

**Sí**

**No**

24. Si lo ha aplicado. ¿Cómo definiría los resultados?

- a. Muy buenos
- b. Buenos
- c. Regulares
- d. Malos
- e. No se visualizan resultados

**Comente su experiencia**

---



---

25. Elija una de las dos opciones según corresponda

a. ¿Seguiría usando este recurso educativo con sus alumnos?

**Sí**

**No**

**¿Por qué?**

---



---

b. ¿Lo usaría en caso que aún no lo haya hecho?

**Sí**

**No**

**¿Por qué?**

---



---

26. Después de haber desarrollado esta pauta y considerando sus respuestas, en una escala de 1 a 7, ¿qué nota le colocaría a este recurso educativo?

---

---

---

---

**III. Observaciones**

Tiene algún otro comentario, opinión o juicio en relación con el recurso educativo y su experiencia pedagógica al utilizarlo

---

---

---

## Anexo 7. Guía de aprendizaje

<p><b>Guía de aprendizaje</b></p> <p><b>Retolandia</b></p> <p><b>Ciclo: Preescolar</b>  <b>Curso o semestre: Grado Jardín</b>  <b>Estudiantes (edades): Entre 4 y 5 años</b></p>
<p><b>Consideraciones previas</b></p>
<p>María Juana Rabía Sierra            Blanca Inés Romero Rojas            Vianey Judith Vargas Parra</p>
<p><b>Descripción de la problemática seleccionada</b></p>
<p>La problemática que se ha visto en el grado Jardín A del Colegio Santa Luisa es la dificultad para centrar la atención y el adecuado seguimiento de instrucciones dadas por la maestra lo cual afecta, el comportamiento y un mejor desempeño académico.</p> <p>De igual manera se ha observado que aún no hay normas claras en casa, los padres de familia no ejercen su autoridad, muestran dependencia e inseguridad, aún no poseen hábitos de trabajo escolar, no culminan con éxito las actividades propuestas, se distraen con facilidad, es necesario repetir varias veces la instrucción para que la sigan adecuadamente, los tiempos de atención y concentración de algunos estudiantes son muy cortos, de acuerdo a la edad en que se encuentran. Fuera de la jornada escolar normalmente los niños y niñas están bajo la supervisión de los abuelos y hermanos mayores y en algunos casos en jardines infantiles (donde los cuidan mientras los recogen sus padres cuando llegan del trabajo), lo cual dificulta en algunos casos el adecuado refuerzo de los procesos de formación y académicos de los (as) estudiantes.</p> <p>A partir de los aspectos mencionados anteriormente, específicamente los relacionados con la dificultad en la atención y concentración se pueden generar en los estudiantes inconvenientes al seguir una instrucción, al cumplir reglas o normas y bajo rendimiento académico, los cuales pueden afectar su vida escolar.</p> <p>Teniendo en cuenta que son niños y niñas que inician su etapa de educación preescolar es necesario crear hábitos de trabajo personal que fortalezcan la escucha, la atención y concentración a través de estrategias innovadoras, llamativas y cercanas a su realidad como son los <b>Recursos Educativos Digitales</b>; para la puesta en marcha del proyecto se dispone con la maestra acompañante del grado Jardín quien orienta la mayor parte del tiempo las actividades correspondientes al grado y la maestra de Tecnología e informática, quien según el horario guía esta clase 2 horas a la semana.</p>
<p><b>Descripción de la población objeto</b></p>

El proyecto será desarrollado en el colegio Santa Luisa, ubicado en la localidad octava de “Kennedy” específicamente en la parte sur – occidental de la ciudad de Bogotá, Carrera 73 No.42G- 25 sur.

Se implementará con los 23 estudiantes del grado Jardín A, cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años, quienes se encuentran en la etapa de Educación Preescolar.

De forma general las familias de los niños y niñas del grado Jardín A del colegio Santa Luisa están constituidas en gran parte por familias nucleares (papá, mamá e hijos) y una minoría por madres cabeza de Hogar; sus ingresos económicos en un 80% son superiores al salario mínimo y con un nivel de educación en su gran mayoría universitario.

### **Datos generales de la Guía didáctica**

**Nombre de la Guía Didáctica:** Retolandia

**Nivel de Formación:** Preescolar

**Área a la que pertenece la Guía Didáctica:** PEPPA (Plan de Estudios de Preescolar por ámbitos): Desarrollo del pensamiento; Atención y concentración.

### **Bienvenida del Curso**

Para dar la bienvenida de los niños y niñas, a la página web, se realizará un audio el cual será interpretado por los personajes de Nacho y Luisa los Súper (estos personajes reciben sus nombres en honor a los patronos del colegio los cuales son Santa Luisa y San Ignacio de Loyola) Atentos, invitándolos a participar de cada una de las actividades de esta, según el siguiente texto.

¡Hola amiguitos!

Qué alegría que se puedan divertir y encontrar diversas actividades, con la ayuda de nosotros Luisa y Nacho los SUPER ATENTOS para recorrer RETOLANDIA Bienvenid@s.

De igual forma se colocarán las imágenes de los dos personajes principales Luisa y Nacho para que los niños y niñas los puedan reconocer.

### **Introducción del curso**

Esta página Web dará a conocer a los estudiantes una manera diferente de interactuar con las nuevas tecnologías, motivando a los niños a realizar actividades a partir de imágenes, textos, juegos retos y destrezas, para fortalecer la atención y concentración, con la ayuda de Nacho y Luisa, los Súper atentos, quienes serán los encargados de guiarlos por cada una de las actividades de RETOLANDIA.

### **Justificación del curso**

Es de vital importancia para el maestro en todos los niveles o grados de educación, estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías e innovar en sus prácticas pedagógicas. La integración de las diferentes herramientas digitales en el ámbito educativo permite tener múltiples campos de acción como en el social, económico, cultural, afectivo, entre otros; por lo que el valor pedagógico del recurso, la motivación de cada estudiante, la expectativa que provoca y la facilidad de acceder y contar con estos, enriquece o contribuye para que el proceso de aprendizaje sea más significativo.

Adicionalmente, la utilización de recursos educativos digitales para afianzar la atención y concentración fortalece la competencia comunicativa y aumenta la motivación e interés hacia las diferentes asignaturas. Autores como Burton y Brown (1982), Carbonell (1970), López y Sánchez

(2009) y Martin y Van Lehn (1995) han investigado la utilización de los recursos digitales como complemento al tratamiento de la atención y concentración al igual que en los procesos matemáticos. El uso de las estrategias didácticas digitales permite respetar la variedad de ritmos y estilos de aprendizaje de los niños y niñas, así como ofrece la posibilidad de utilizar varios formatos y soportes para trabajar la atención y concentración involucrando los contenidos de las áreas curriculares.

En un orden de ideas un estudiante con dificultades de atención y concentración, puede ir adaptando sus motivaciones y conocimientos previos. De esta manera, la tecnología puede ser usada de una forma más productiva para promover un aprendizaje significativo entre estudiantes.

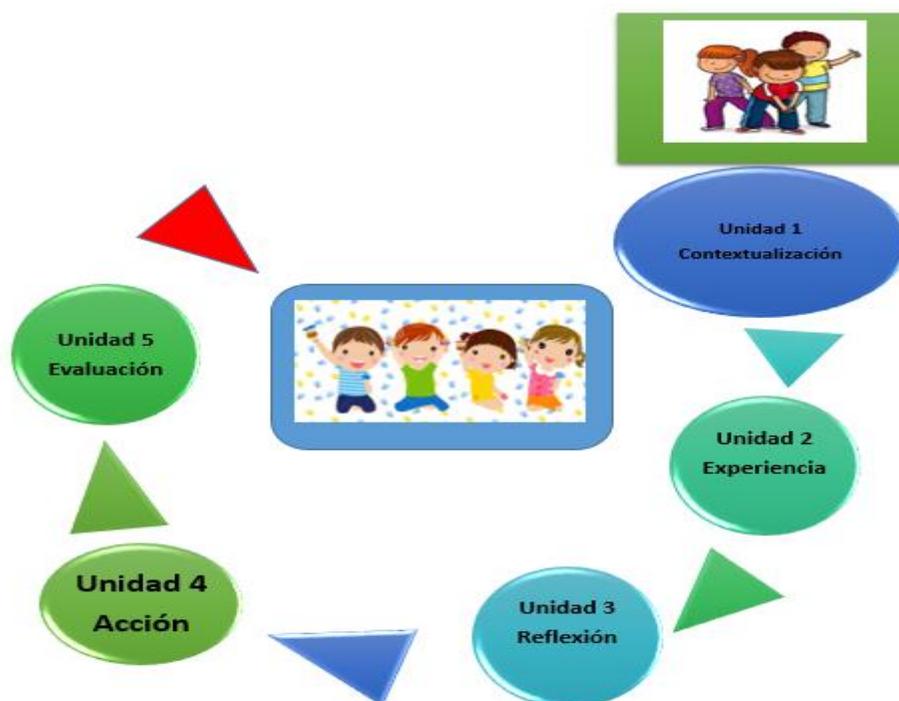
### **Competencias a desarrollar en el estudiante (listado general de competencias)**

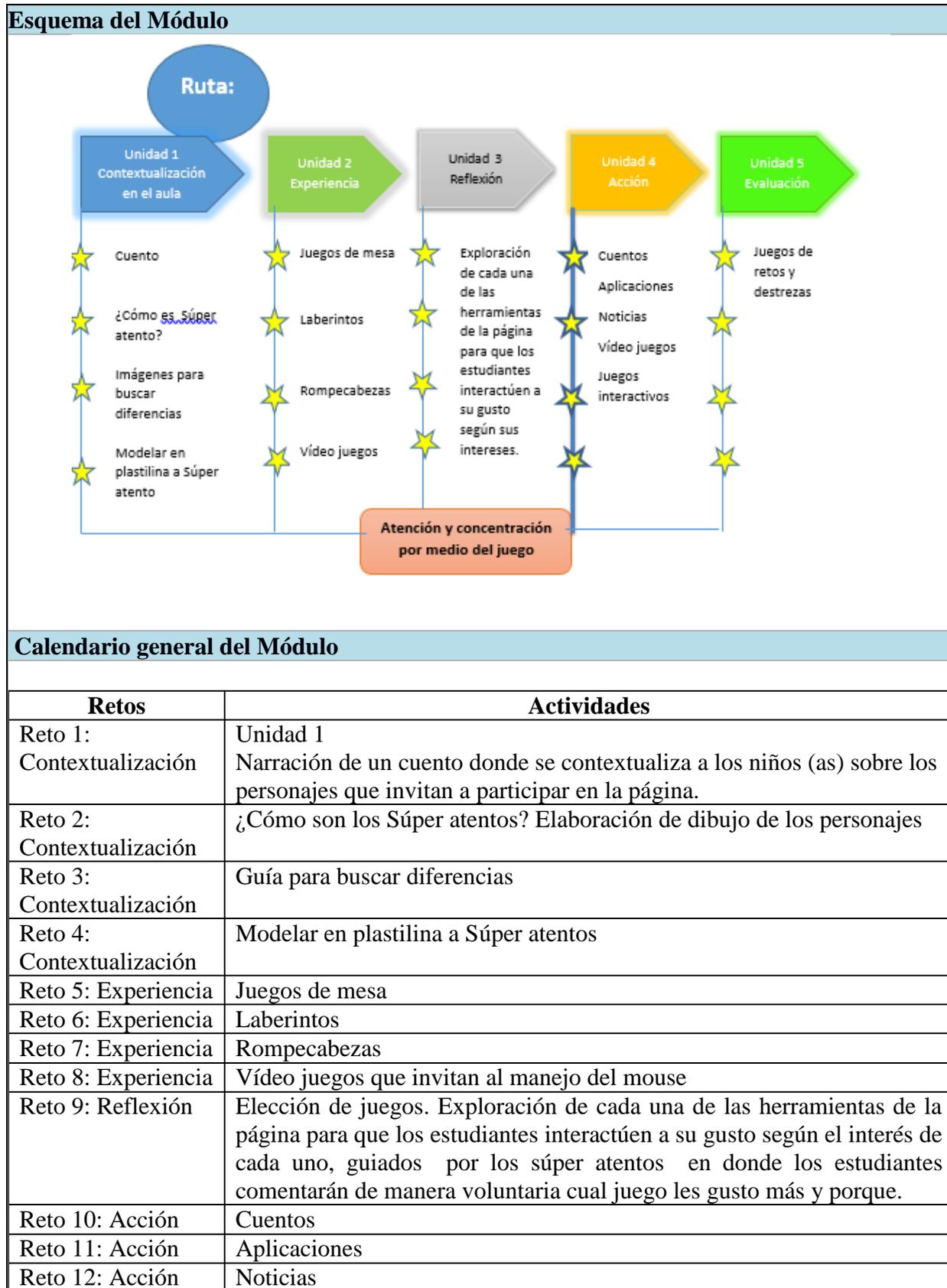
Teniendo en cuenta el plan de estudios de preescolar del colegio Santa Luisa, condensado en el PEPPA (Plan de Estudios de Preescolar por ámbitos), se parte para el desarrollo del proyecto los lineamientos propuestos en “**El Ámbito Exploración, conocimiento y comprensión del mundo**”, las competencias a desarrollar en el proyecto “Retolandia “ son:

1. Establecer relaciones lógicas, posibilitando la comprensión de los conceptos, así como su apropiación y su aplicación en la resolución de situaciones cotidianas.
2. Construir sus conocimientos a partir de la re-significación de la información y la experiencia que le ofrece el entorno en donde se desarrolla.

### **Temario**

#### Retolandia





Reto 13: Acción	Vídeo juegos
Reto 14: Acción	Juegos interactivos
Reto 15: Evaluación	Juegos de retos y destrezas
Nota: Se realizarán retos semanales y progresan de acuerdo a los avances de cada estudiante.	
<b>Metodología</b>	
<p>La metodología que se utilizará para la elaboración de la propuesta será La formación semipresencial, aprendizaje flexible o Blended Learning (BL) el cual combina funciones, métodos, estrategias y medios de la enseñanza basada en la educación a distancia y el método presencial. Este método se aplicará para que los niños desarrollen diferentes actividades que los ayuden a fortalecer su nivel de concentración y atención, no se quiere decir con esto que es una mezcla sin sentido y con constantes rupturas. Todo lo contrario, es un “aprendizaje integrado y significativo. Esta propuesta implica una reflexión profunda en términos didácticos, tecnológicos y pedagógicos, sobre todo porque la integración interpela cómo se debe armonizar y complementar las distintas metodologías, técnicas, recursos, materiales, etc. que se presenta como formato de la propuesta.</p> <p>Para el desarrollo de la propuesta en la parte presencial se desarrollarán actividades como juegos de mesa, laberintos, rompecabezas, modelado en plastilina, lectura de cuentos.</p> <p>En la parte de Learning, se implementarán Videos, video juegos, juegos interactivos y Juegos de retos y destrezas.</p> <p>Permitiendo que los y las estudiantes fortalezcan la atención y concentración de una manera lúdica por medio de diferentes estrategias.</p> <p>A partir de lo anterior el juego se toma como instrumento de motivación para el aprendizaje, con unos objetivos pedagógicos, como un fin en sí mismo y una actividad natural en el niño que promueve el desarrollo cognitivo, social y afectivo.</p>	
<b>Criterios de evaluación</b>	
<p>La evaluación se realizará de manera integral; teniendo en cuenta el desarrollo de todas las capacidades, actitudes, destrezas y habilidades de cada estudiante. De forma continua; ya que se hará permanentemente a lo largo de las diferentes unidades propuestas haciendo seguimiento a cada estudiante para observar el progreso y las dificultades que se presenten en su proceso de formación y cualitativa identificando las características, los intereses y ritmos de aprendizaje favoreciendo el desarrollo individual de las capacidades y habilidades del estudiante.</p> <p>A partir de lo anterior la evaluación se realizará por medio de la autoevaluación donde el estudiante reconozca sus fortalezas y debilidades y la coevaluación en la cual conjuntamente el maestro y estudiante analizan y reconocen los avances o dificultades en el desarrollo del proyecto.</p> <p>Al finalizar las cuatro primeras unidades se plantea la evaluación del módulo por medio de juegos de retos y destrezas, donde demostraran sus habilidades y avances en el manejo de la atención y concentración.</p>	
<b>Políticas de interacción y trabajo en el curso</b>	
<p>LEY N°1341 30 DE JULIO DE 2009 "Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones - TIC-, se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones”</p> <p><a href="http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf">http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf</a></p> <p>Uso responsable de las TIC</p> <p><a href="http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2013/04/04-Uso-Responsable-de-las-TIC.pdf">http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2013/04/04-Uso-Responsable-de-las-TIC.pdf</a></p>	

Política anti plagio - Normatividad académica para el estudiante. Universidad nacional abierta y a distancia.

[http://datateca.unad.edu.co/contenidos/90022/Ejemplo\\_Milena/EXE/politica\\_antiplagio\\_normatividad\\_acadmica\\_para\\_el\\_estudiante.html](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/90022/Ejemplo_Milena/EXE/politica_antiplagio_normatividad_acadmica_para_el_estudiante.html)

Lineamientos de calidad para la verificación de las condiciones de calidad de los programas virtuales y a distancia

[http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-338171\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-338171_archivo_pdf.pdf)

### **Rol del tutor**

Teniendo en cuenta la metodología que se utilizará el rol del maestro es guiar y acompañar al estudiante en cada una de las unidades propuestas a nivel presencial o virtual, fomentando el trabajo colaborativo para reforzar las capacidades que le permitan enfrentar, comprender y asimilar las situaciones que se presenten. Además, el tutor debe analizar y evaluar los elementos o actividades que fortalecen con mayor éxito la atención y concentración.

### **Referencias bibliográficas**

Enriquecer con recursos TIC. Referenciar de acuerdo a la Norma APA

Ausubel, David. (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo.

Ballester, Antoni. (2002). El aprendizaje significativo en la práctica.

Estrategias didácticas para la enseñanza.

Delgado, Inmaculada. (2011). Juego Infantil y su metodología. Ediciones Paraninfo. Primera Edición. Madrid, España. Recuperado de:

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=+definicion+del+juego+&ots=xEFC2xMLb5&sig=Ji7iC2hIGC1Ad3b6-IVoXqvCvdU#v=onepage&q=definicion%20del%20juego&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=+definicion+del+juego+&ots=xEFC2xMLb5&sig=Ji7iC2hIGC1Ad3b6-IVoXqvCvdU#v=onepage&q=definicion%20del%20juego&f=false)

Leyva, Ana María. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis de grado de la Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Manual de estrategias didácticas.

## **Tema 1. Unidad Didáctica: Contextualización**

### **Introducción**

Por medio de Nacho y Luisa “Los súper atentos” se invita a los niños a participar en Retolandia a partir del siguiente texto

Amiguitos:

Retolandia es un espacio que tendrás para divertirte y aprender en compañía de dos personajes llamados Súper Atentos, quienes te llevarán por una aventura que iniciaremos con cuentos, videos y juegos muy divertidos.

Te retamos a que visites y explores Retolandia.

<b>Metas de Aprendizaje y/o Competencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer relaciones lógicas, posibilitando la comprensión de los conceptos, así como su apropiación y su aplicación en la resolución de situaciones cotidianas.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de personajes</li> <li>• Identificación de características y cualidades de los Super Atentos</li> </ul>
<b>Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narración de un cuento “<b>Adivina adivinador</b>” donde se contextualiza a los niños (as) sobre los personajes que invitan a participar en la página.</li> <li>• ¿Cómo son los Súper atentos? Elaboración de dibujo de los personajes</li> <li>• Guía para buscar diferencias</li> <li>• Modelar en plastilina a Súper atentos</li> </ul> <p>De forma presencial a partir de la narración del cuento: “<b>Adivina adivinador</b>” se les presentará a los estudiantes los personajes “<b>Súper atentos</b>” y quienes a través de una historia son los encargados de invitar a los niños a que participen y exploren la página web.</p> <p>Posteriormente se indaga sobre las características de cada uno de los personajes ¿Cómo son los Súper atentos? para que en una hoja los dibujen, resaltando lo que más les llamó la atención y expongan las cualidades que observaron en cada uno de ellos. Posteriormente se invita a que en plastilina realicen el modelado de estos dos personajes.</p> <p>Como cierre a la actividad los niños buscarán en una imagen de los Super Atentos las diferencias entre ellos.</p>
<b>Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad</b>
Para la superación de los retos propuestos en la contextualización se sugiere 2 semanas aproximadamente.
<b>Recursos Bibliográficos</b>
Cuento y ficha guía de buscar diferencias son elaborados por María Juana Rabía Sierra, Blanca Inés Romero Rojas y Vianey Judith Vargas Parra.
<b>Fecha de Inicio</b>
<b>Fecha de Cierre</b>
<b>Forma de Entrega</b>
Desarrollo y entrega de las actividades en clase. (En físico las guías y modelado)
<b>Criterios de Evaluación</b>
<p>La evaluación se realizará de manera cualitativa por medio de la observación e interés que demuestre el estudiante durante el desarrollo de los retos propuestos.</p> <p>Los criterio a tener en cuenta para evaluar las diferentes actividades son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguimiento de instrucciones de acuerdo a las indicaciones del maestro.</li> <li>• En la elaboración del dibujo se deben evidenciar los personajes del cuento.</li> <li>• Creatividad en la elaboración del trabajo en plastilina.</li> <li>• Encontrar mínimo 4 diferencias en los dibujos de Nacho y Luisa.</li> </ul>

<b>Rol del Tutor</b>
Motivar, guiar y orientar al estudiante durante el recorrido por los diferentes retos.
<b>Fecha de Retroalimentación</b>

<b>Tema 2. Unidad Didáctica: Experiencia</b>
<b>Introducción</b>
Amiguito: Nacho y Luisa los Súper Atentos quieren saber que tan hábil eres para los juegos de mesa y te retan a que con tus compañeros te diviertas jugando.
<b>Metas de Aprendizaje y/o Competencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer relaciones lógicas, posibilitando la comprensión de los conceptos, así como su apropiación y su aplicación en la resolución de situaciones cotidianas.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo del pensamiento lógico <ul style="list-style-type: none"> <li>Construcción de juegos</li> </ul> </li> <li>Manejo del mouse</li> </ul>
<b>Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos de mesa en físico</li> <li>Laberintos</li> <li>Rompecabezas</li> <li>Juegos en línea que invitan al manejo del mouse.</li> </ul> <p>En la cotidianidad se le propone a los estudiantes juegos de mesa, rompecabezas y laberintos, con el propósito de permitir un acercamiento a actividades donde se requiere del seguimiento de instrucciones y se destinen tiempos de atención y concentración para realizar el ejercicio solicitado.</p> <p>En clase de Tecnología visitarán la sala de informática y teniendo en cuenta la explicación de la maestra, exploran y practican paso a paso como ingresar a video juegos que inviten al manejo del mouse.</p> <p><a href="http://www.vedoque.com/juegos/muevelamano.html">http://www.vedoque.com/juegos/muevelamano.html</a>  <a href="http://www.funbrain.com/brain/SweepsBrain/sweepsbrain.html">http://www.funbrain.com/brain/SweepsBrain/sweepsbrain.html</a></p> <p>Una vez que se ha tenido la práctica correspondiente con el manejo del mouse los estudiantes realizarán los pasos para ingresar a la página Web para que puedan reconocer y explorar su entorno; se espera que en su mayoría lo puedan hacer solos y una vez estando en ésta, explorarán libremente cada una de sus herramientas.</p> <p><a href="http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juegos.php">http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juegos.php</a></p>
<b>Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad</b>

Para la superación de los retos propuestos en la Experiencia se sugiere 2 semanas aproximadamente.

#### Recursos Bibliográficos

<http://www.vedoque.com/juegos/muevelamano.html>

<http://www.funbrain.com/brain/SweepsBrain/sweepsbrain.html>

<http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juegos.php>,

#### Fecha de Inicio

#### Fecha de Cierre

#### Forma de Entrega

Se desarrollaran las actividades de los juegos de mesa en clase y evidenciaron en la sala de informática el uso y manejo del mouse a través de juegos en línea.

#### Criterios de Evaluación

La evaluación se realizará de manera cualitativa por medio de la observación e interés que demuestre el estudiante durante el desarrollo de los retos propuestos.

Los criterios a tener en cuenta en esta unidad son:

- Habilidad al armar rompecabezas de diferentes fichas.
- Atención y concentración al jugar con loterías, dominós y laberintos.

#### Rol del Tutor

Guiar y orientar al estudiante durante el recorrido por los diferentes retos.

#### Fecha de Retroalimentación

### Tema 3. Unidad Didáctica: Reflexión

#### Introducción

Nacho y Luisa invita a los niños a explorar la página con el siguiente mensaje:

En este nuevo reto te invitamos a explorar los diferentes videojuegos para que elijas el que más te llama la atención explicando las razones de tu elección.

#### Metas de Aprendizaje y/o Competencias

- Construir sus conocimientos a partir de la re-significación de la información y la experiencia que le ofrece el entorno en donde se desarrolla.

#### Contenidos

- Concéntrate y aprende jugando: Reflexión
- Exploración y reconocimiento de cada una de las herramientas y aplicaciones de la página.

#### Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

Elección de juegos: Exploración de cada una de las herramientas de la página para que los estudiantes interactúen a su gusto según el interés de cada uno, guiados por los súper atentos en donde los estudiantes comentarán de manera voluntaria cual juego les gusto más y porque.

#### Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

Se destinará para este reto de una semana.

<b>Recursos Bibliográficos</b>
<a href="http://www.primeraescuela.com/rompecabezas-en-linea/">http://www.primeraescuela.com/rompecabezas-en-linea/</a> <a href="http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/laberintos-online/juegos_laberinto_autos.php">http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/laberintos-online/juegos_laberinto_autos.php</a> <a href="http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juegos.php">http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juegos.php</a>  <a href="http://www.vedoque.com/juegos/muevelamano.html">http://www.vedoque.com/juegos/muevelamano.html</a>  <a href="http://www.funbrain.com/brain/SweepsBrain/sweepsbrain.html">http://www.funbrain.com/brain/SweepsBrain/sweepsbrain.html</a>
<b>Fecha de Inicio</b>
<b>Fecha de Cierre</b>
<b>Forma de Entrega</b>
En este reto se tiene en cuenta la participación y exploración del estudiante en cada juego interactivo propuesto, por lo tanto no hay entrega o evidencias virtuales.
<b>Criterios de Evaluación</b>
<p>La evaluación se realizará de manera cualitativa por medio de la observación e interés que demuestre el estudiante durante el desarrollo de los retos propuestos.</p> <p>En este reto los criterios que se tendrán en cuenta son la interacción en la página y los argumentos o razones que exprese en la elección de los juegos.</p>
<b>Rol del Tutor</b>
El maestro dará una explicación paso a paso de la forma de ingresar a los diferentes juegos y guiará el proceso que se debe realizar en cada uno.
<b>Fecha de Retroalimentación</b>

## Tema 4. Unidad Didáctica: Acción

### Introducción

Nacho y Luisa invitan a los niños a explorar la página con el siguiente mensaje:

Llegó el momento de interactuar con nosotros por eso te invitamos a ingresar a la página, explorar y divertirte en cada uno de sus juegos y actividades.

### Metas de Aprendizaje y/o Competencias

- Establecer relaciones lógicas, posibilitando la comprensión de los conceptos, así como su apropiación y su aplicación en la resolución de situaciones cotidianas.
- Construir sus conocimientos a partir de la re-significación de la información y la experiencia que le ofrece el entorno en donde se desarrolla.

### Contenidos

- Manejo de nociones espaciales
- Desarrollo de pensamiento lógico (atención y concentración)

### Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

En este momento de la guía se espera que los estudiantes manejen las herramientas básicas de la página siendo la intención que ellos solos puedan realizar la acción sin la ayuda de la maestra y finalmente la interioricen y pongan en práctica; por lo tanto se propone que comiencen a practicar y jugar de manera secuencial, aplicando los ejercicios de atención y concentración.

<https://scratch.mit.edu/projects/21979031/#editor>

Exploración y reconocimiento del entorno de la página web: **Retolandia**

- Herramientas y aplicaciones Básicas de la página **web**

### Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

Se propone en esta reto para interiorizar y manejar las herramientas de Retolandia de 3 semanas aproximadamente.

### Recursos Bibliográficos

Programa Wix

### Fecha de Inicio

### Fecha de Cierre

### Forma de Entrega

En este reto se tiene en cuenta la participación y exploración del estudiante en cada juego y actividad interactiva propuesta, por lo tanto no hay entrega o evidencias virtuales.

### Criterios de Evaluación

La evaluación se realizará de manera cualitativa por medio de la observación e interés que demuestre el estudiante durante el desarrollo de los retos propuestos.

En este reto los criterios que se tendrá en cuenta son la exploración e interacción en la página.

### Rol del Tutor

Orientar y acompañar al estudiante en la exploración de la página.

### Fecha de Retroalimentación

## Tema 5. Unidad Didáctica: Evaluación

### Introducción

Amiguito:

Felicitaciones porque has alcanzado varios retos.

Ahora te invitamos a que pongas en juego tus destrezas y habilidades y alcances nuevas metas.

### Metas de Aprendizaje y/o Competencias

- Establecer relaciones lógicas, posibilitando la comprensión de los conceptos, así como su apropiación y su aplicación en la resolución de situaciones cotidianas.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir sus conocimientos a partir de la re-significación de la información y la experiencia que le ofrece el entorno en donde se desarrolla.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de nociones espaciales</li> <li>• Desarrollo del pensamiento lógico</li> <li>• Ejercicios de atención y concentración.</li> </ul>
<b>Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de retos y destrezas.</li> </ul> <p>La maestra observará y acompañará el proceso de cada estudiante para que, a partir de la exploración y práctica, manejen las herramientas básicas de la página y puedan desarrollar las actividades y juegos propuestos a nivel personal, donde se evidencie un adecuado desempeño y participación en los juegos y a nivel general los ejercicios propuestos en la página web Retolandia y direccionen a los niños(as) para que mejoren los tiempos de atención y concentración.</p>
<b>Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad</b>
Para alcanzar los retos y destrezas se dispondrá de 2 semanas aproximadamente.
<b>Recursos Bibliográficos</b>
Página Web. Retolandia
<b>Fecha de Inicio</b>
<b>Fecha de Cierre</b>
<b>Forma de Entrega</b>
En este reto se tiene en cuenta la participación y destrezas del estudiante en cada juego y actividad interactiva propuesta, por lo tanto no hay entrega o evidencias virtuales.
<b>Criterios de Evaluación</b>
Los criterio a tener en cuenta son los logros obtenidos por el estudiante al desarrollar cada juego de destreza y cada estudiante será consciente de sus fortalezas y debilidades.
<b>Rol del Tutor</b>
Acompañar al estudiante en el proceso analizando los logros o dificultades presentadas en los diferentes retos.
<b>Fecha de Retroalimentación</b>

**Imagen No. 12.** Encuesta desarrollada por una estudiante de Jardín A.

fabriela g.  
**Encuesta para estudiantes del Grado Jardín A**

Hola amiguito (a)  
 Estamos muy felices de trabajar contigo, por eso queremos conocer cómo te sientes en tu colegio Santa Luisa y que es lo que más te gusta hacer. Te invitamos a que observes las imágenes y nos des tu opinión.

**Marca o selecciona la cara que muestra cómo te sientes cuando estas en el salón de clase.**

Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4



**Da clic sobre la imagen que represente lo que más te gusta realizar dentro del salón de clase.**

Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4



Opción 5



Opción 6



Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

**Marca las acciones o elementos que te distraen para realizar las actividades del colegio.**

Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4



Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

**Elige la clase que más te gusta.**

Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4



Opción 5



Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

**Fuente:** Propiedad de las autoras.

**Imagen No. 13.** Encuesta desarrollada por una maestra de preescolar.

laura.blanco@colegiosantaluisa.edu.co    2 de 8

No se pueden editar las respuestas

### Encuesta para docentes de Preescolar sobre Déficit de atención en los niños de Jardín A

Como docentes del colegio Santa Luisa, estamos realizando un proyecto de investigación sobre el déficit de atención y concentración en los niños del grado jardín A. Por tal motivo les solicitamos, nos colabore contestando la siguiente encuesta, agradecemos sus valiosos aportes.

**\*Obligatorio**

¿Conoce usted que es Déficit de atención? \*

Sí

No

¿Cuáles considera usted, son causas de déficit de atención en los niños de preescolar?

- Genéticas
- Problemas Neurológicos
- Factores biológicos
- Desequilibrio de neurotransmisores
- Todas las anteriores
- No tengo conocimiento

**PREGUNTAS    RESPUESTAS    8**

No tengo conocimiento

Ninguna de las anteriores.

Otros: hábitos, mala alimentación

Teniendo en cuenta la experiencia en el aula, ubique cuántos niños aproximadamente del grado Jardín A, observa con dificultad de atención y concentración.

- De 0 a 20 %
- De 21 a 40%
- De 41 a 60 %
- De 61 a 80 %
- De 81 a 100%

¿Según su criterio, qué actitud deben tener los docentes frente a esta dificultad de aprendizaje?

- Observar e informar
- Crear técnicas de trabajo que beneficien al niño.
- Dialogar con la familia y trabajar conjuntamente con el colegio
- Ignorar la dificultad y continuar con la clase habitualmente.

Según su criterio, seleccione las manifestaciones dentro del aula de un niño con déficit de atención.

- Tienen dificultad para mantener la atención incluso en los juegos.

**PREGUNTAS    RESPUESTAS    8**

Según su criterio, seleccione las manifestaciones dentro del aula de un niño con déficit de atención.

- Tienen dificultad para mantener la atención incluso en los juegos.
- No finalizan tareas o actividades propuestas
- No siguen indicaciones ni ordenes
- Todas las anteriores.

Gracias



Enviado el 28/3/17 12:49

**Fuente:** Propiedad de las autoras.

### Imagen No. 14 Entrevista realizada a una maestra de preescolar

**Los Libertadores**  
Especialización en Informática para el aprendizaje en red  
Proyecto de Investigación

**Objetivo:** Identificar mediante el análisis y reflexión sobre la percepción que tienen los docentes sobre los avances y desventajas de los niños de 4 y 5 años del grado Jardín A, con atención dispersa.

Nombre del docente: Diana Marcela Ortega Ruiz  
Área: Castellano

- ¿Cree Ud. que es favorable la implementación de la tecnología para uso de la herramienta en la educación en los niños del grado Jardín A?  
Si es muy importante?
- A partir de la implementación de los recursos educativos en los niños de Jardín A. ¿Ud. ha notado cambios en los niveles de atención y concentración en su clase?  
Si X No  
Porque: Porque ayuda a controlar lo aburrido en los niños más inquietos.
- ¿Qué respuesta se ha observado por parte de los estudiantes. ¿La esperada?  
Si es muy grato.
- ¿Qué estrategia metodológica utiliza usted cuando los estudiantes no prestan atención o se distraen con facilidad?  
Volter a recordar lo que se está trabajando
- ¿Cree usted, qué es importante continuar implementando herramientas digitales que contribuyan al fortalecimiento de la atención y concentración en los niños de Jardín A?  
Si, claro muy importante y es muy grato  
Ver avances en los niños
- ¿Qué sugerencia puede dar como docente de preescolar, como aporte a contribuir al mejoramiento de la atención y concentración de los niños de Jardín A.  
Como aporte el trabajo manual y el trabajo con ayuda del computador o con otras elementos tecnológicos ayuda mucho.

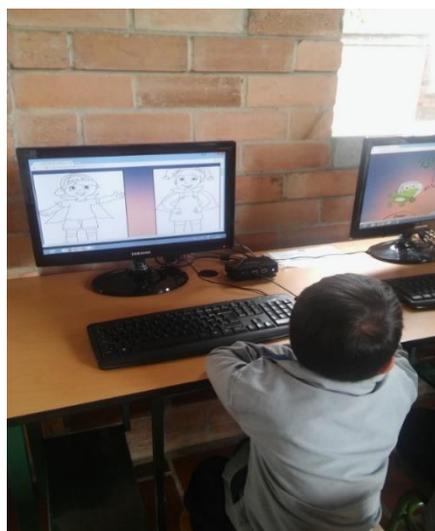
Fuente: Propiedad de las autoras.

### Imagen No. 15. Niños con juegos de mesa.



Fuente: Propiedad de las autoras.

**Imagen No. 16. Niños interactuando en Retolandia**



**Fuente:** Propiedad de las autoras.