LOS JUEGOS TRADICIONALES COLOMBIANOS MODIFICADOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS DE EDAD DEL GRADO 203 DE LA JORNADA DE LA TARDE DEL I.E.D RODOLFO LLINAS.

IVONNE AMEZQUITA CHALA
MARCELA GARAY VERGARA
EDWIN JAIR GRISALES MURILLO

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
BOGOTA
2014

LOS JUEGOS TRADICIONALES COLOMBIANOS MODIFICADOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS DE EDAD DEL GRADO 203 DE LA JORNADA DE LA TARDE DEL I.E.D RODOLFO LLINAS.

IVONNE AMEZQUITA CHALA
MARCELA GARAY VERGARA
EDWIN JAIR GRISALES MURILLO

Obtener el título de:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES

ASESOR
RAUL INSUASTY BASTIDAS

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
BOGOTA 2014

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

Firma Presidente de Jurados

_____

Firma Jurado

_____

Firma Jurado

Bogotá. D. C. 2014

CONTENIDO

Pág.

TITULO 6
INTRODUCCIÓN 7
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 9
1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 9
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 18
1.3. OBJETIVOS 21
Objetivo General 21
Objetivos Específicos 21
1.4. JUSTIFICACIÓN 22
2. MARCO TEORICO 24
2.1. ATENCIÓN 24
2.1.1 Tipos de Atención 24
2.1.2 Consecuencias de la falta de atención 29
2.2. PROCESOS COGNITIVOS 29
2.3. CARACTERIZACIÓN DEL NIÑO DE LOS 7 A 8 AÑOS DE EDAD 31
2.3.1 Definición de desarrollo 31
2.3.2 Desarrollo Humano 32
2.3.3 Desarrollo Físico o Madurez Fisiológica 32
5.3.1 Desarrollo cognitivo 33
2.3.5 Desarrollo cognoscitivo social 33
2.4. EL JUEGO 34
2.4.1 Características Del Juego 36
2.4.2 Ventajas que aporta el Juego 37
2.4.3 Clases de juego 38
2.4.4 Carácter Pedagógico del Juego 40
2.5. LOS JUEGOS TRADICIONALES 45
3. METODOLOGIA 48
3.1. METODOS Y TECNICAS DE LA INVESTIGACION ACCIÓN 51
3.2. INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN DE DATOS 55
3.3. POBLACION DE TRABAJO 57
4. PROPUESTA DIDACTICA 58
4.1. SUPUESTOS EPISTEMOLÓGICOS DE LA PROPUESTA 59
4.2. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DIDACTICA 60
4.2.1 Objetivo General 60
4.2.2 Objetivos Específicos 60
4.3. METODOLOGÍA 61
4.4. CONTENIDOS 64
4.4.1 Unidad Didáctica 1 68
4.4.2 Unidad Didáctica 2 69
4.4.3 Unidad Didáctica 3 70
4.4.4 Juegos tradicionales modificados 71

5. RESULTADOS 81
5.1. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS (DOCENTES 81
5.2. ANALISIS DE RESULTADOS DEL TEST DEL DIAGNOSTICO 84
5.2.1 Normas de puntuación 86
5.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL TEST FINAL 88
5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LOS DIARIOS DE CAMPO 91
6. CONCLUSIONES 92
BIBLIOGRAFIA 94
ANEXOS 98
Anexo 1 98
Encuesta para determinar la viabilidad de la investigación 98
Anexo 2 Planes de clase 100
Anexo 3 Diarios de campo 109

TITULO

Los Juegos Tradicionales Colombianos Modificados como estrategia didáctica y su incidencia en la atención sostenida en niños de 7 y 8 años de edad del grado 203 de la jornada de la tarde del I.E.D Rodolfo Llinás.

INTRODUCCIÓN

En la primera parte de este proyecto se hará referencia a la situación problémica, denominada los juegos tradicionales colombianos modificados como estrategia didáctica y su incidencia en la atención sostenida en niños de 7 y 8 años de edad del grado 203 de la jornada de la tarde del I.E.D Rodolfo Llinás, también se presentarán los objetivos generales y específicos de este proyecto, enfocados principalmente en determinar, identificar, diseñar y verificar diferentes metodologías implementadas por los docentes en formación, de esta manera aplicar las didácticas convenientes por medio de juegos tradicionales que permitirán determinar su incidencia en la atención sostenida. Los antecedentes pertinentes a la atención y al juego también se encontraran en este capítulo, estudios que muestran cómo se afecta este proceso cognitivo por diferentes factores y la incidencia que tiene en los diferentes ejes temáticos.

En la segunda parte del proyecto se encuentra la conceptualización y aportes de diferentes autores al presente ejercicio investigativo, de esta manera tener claro en qué aspectos se pueden relacionar los juegos tradicionales colombianos y la atención sostenida.

En el tercer capítulo se encuentra el enfoque investigativo que se utilizó para el desarrollo de la propuesta didáctica, además se identifica el tipo de población que se intervino y se contextualiza la institución educativa I.E.D. Rodolfo Llinás, de igual manera se muestran los instrumentos utilizados para la recolección de información que posteriormente arrojara los resultados, que permitirán concluir si hubo o no incidencia en la atención sostenida, después de la implementación de las unidades didácticas.

Para finalizar en la cuarta parte de este ejercicio investigativo se encuentran las planeaciones de las unidades didácticas y las respectivas intervenciones implementadas para el desarrollo de la investigación, también se referencia el

test que se utilizó para el procesamiento y la recolección de datos relevantes para el proyecto investigativo.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para la elaboración del trabajo, se tomaron referencias de diversos estudios que tuvieran relación con la investigación de la atención, se encontraron diferentes autores que hablan en sus estudios de la atención en diferentes escenarios. Por ejemplo, Mayo, W.J. (1993)[1] habla de la atención como una aplicación de la mente a un objeto de manera exclusiva y durante un tiempo determinado.

Para Hardy, T (1998)[2], la atención es un proceso temprano de la secuencia de procesamiento de la información.

Jorge Yarce, dice que la atención es considerada como un mecanismo de alerta general estrechamente vinculada con la actividad del sistema nervioso autónomo… En su estudio, esta referencia habla que la atención está dentro de las funciones cognitivas, constituye una serie de procesos que abarcan desde el estado de alerta de la conciencia hasta la capacidad de controlar el procesamiento de la información en el cerebro. [3]

No son muchos los estudios encontrados acerca del desarrollo de la atención en niños de edad escolar, pero varios autores hacen referencia a la clasificación de la atención, la cual sirve como punto de partida para este trabajo y encontrar la estrategia pedagógica adecuada para mejorar los niveles de atención en los niños.

---

[1] MAYO, W.J., Cómo leer, estudiar y memorizar rápidamente, Madrid, Editorial Playor, edición cedida a Editorial Norma para América Latina, 1993, p. 100.
[2] HARDY, T., JACKSON, R., Aprendizaje y Cognición, 4ª edición, Madrid, Prentice Hall, 1998, p.118.
[3] ÁLVAREZ, M., TRÁPAGA, M., Principios de Neurociencias para Psicólogos, 1ª edición, Buenos Aires, Editorial Piados, 2005.

Según Dale Shunk[4], la atención se divide en determinantes internos como la atención espontanea que es involuntaria y libre. La atención voluntaria que es la gobernada por el sujeto, quien busca su atención con el fin de satisfacer necesidades personales y la selectiva que es cuando el sujeto voluntariamente se enfoca en un estímulo especifico.

Existen factores que inciden en la atención que son por objetos o personas, sonidos o colores y tamaños y movimientos. Acá en donde la importancia del juego interviene en la atención del niño, por medio de juegos donde se desarrolle esta capacidad aprovechando las características propias tanto del juego en especial como de la atención.

El estudio más aproximado a esta investigación que se encontró fue el de estrategias pedagógicas para mejorar la atención y la concentración de los niños de la sede la humareda de la institución educativa técnica bolívar de santa Isabel Tolima en el año 2012, a través de las TIC.

Este estudio propone actividades escolares para mejorar la atención de los niños de edad escolar. A partir de las definiciones de atención dadas anteriormente, se crean estrategias como test de atención, concentración y percepción para determinar la capacidad de atención del niño y de ahí se aplican los test que son de escritura y verbales. Este estudio se acerca mucho al del juego debido a que los dos pretenden mejorar la atención pero desde diferentes tipos de estrategias, uno escrito y el otro jugado y lo mejor es que es también hecho en Colombia.

De ese estudio, el autor concluyo que se reconocieron las debilidades y fortalezas de las prácticas pedagógicas en las aulas de clase. Se captó la

[4] SCHUNK, Dale, Teorías del Aprendizaje, 2° edición, Madrid, Prentice-Hall Hispanoamericana, S. A.,
1997.

atención de los estudiantes debido a la implementación de las actividades que permitieron a los estudiantes, ser los protagonistas de su propio aprendizaje.

El proyecto permitió reconocer de una forma más cercana, los intereses y expectativas de los estudiantes, para complementar el proceso de aprendizaje con actividades lúdicas.

Pero la conclusión más acertada fue que la aplicación de ese proyecto fue primordial porque indicó, que el niño centro su atención en un área específica, recordó, recibió instrucciones y realizo las actividades en las áreas estudiadas y esto demostró que la capacidad de atención de los estudiantes aumentó luego de los test propuestos.

Esto quiere decir que aplicando la misma metodología pero direccionada hacia los juegos tradicionales, la atención del niño se verá estimulada gracias a las formas jugadas, los colores, los tamaños y el interés que este le ponga tanto al juego como al objetivo general que en este caso es la atención.

La siguiente tesis de grado es uno de los referentes fundamentales de esta investigación. Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del colegio francisco José de caldas. Daniel Alejandro plazas daza Wilson Alexander Ramírez Wiesner. Universidad Libre de Colombia. Proyecto de grado. Bogotá. Colombia. 2012.

Este proyecto se refiere a la necesidad de fortalecer en la fase sensible el aprendizaje motor, las habilidades y destrezas que demandan los niños implica también un compromiso en los escenarios académicamente institucionalizados. La educación básica primaria en Bogotá se ha caracterizado por la ausencia de una persona que cuente con las capacidades teóricas y prácticas en el campo de la educación física, provocando una serie de falencias reflejadas en el sector público, observando la educación preescolar y la falta de interés por el

desarrollo motriz en los niños, por lo tanto en los colegios distritales no se observa un docente del área de educación física.

.

Los resultados que se pretenden en esta investigación son muy importantes ya que quisieron fortalecer los lazos de amistad, elevar su autoestima, mejorar sus relaciones sociales, compañerismo y buen trato con la comunidad en general.

Entrando en el tema de los juegos tradicionales se encontraron diferentes autores que trabajan con este tema y se relacionó con el presente trabajo; los juegos tradicionales colombianos modificados como estrategia pedagógica y su incidencia en la atención sostenida en niños de 7 y 8 años de edad del grado 203 de la jornada de la tarde del I.E.D Rodolfo Llinás.

Se dará una breve descripción de cada uno de los proyectos e investigaciones que fueron implementadas en los juegos tradicionales y la atención, a nivel internacional, nacional y local.

Una de las referencias estudiadas es la investigación de Maestro, F (2000)[5], que trata de averiguar las posibilidades del desarrollo de estrategias metodológicas a partir de juegos tradicionales para facilitar el aprendizaje. Se trata de una investigación descriptiva, dado que se estudiaron las situaciones prácticas y directas con relación al objeto de estudio, por medio de trabajo de campo realizando una investigación directa teniendo una relación con la realidad del estudio del juego tradicional.

De esta investigación se concluyó que los juegos tradicionales que se podrían modificar e incorporar a las estrategias de enseñanza aprendizaje son el trompo, cometa, canicas y pirinola, así como también los juegos cantados

[5] Maestro, F. (2000). Los Juegos Tradicionales en la Educación Primaria en Jornadas sobre los Juegos Tradicionales en Educación. Aragón, España.

como arroz con leche, pollos de mi cazuela y rondas como el gato y el ratón y la gallina ciega.

Otra referencia encontrada investigación es la de Mezones y Ramones (1999)[6], donde se plantea una propuesta de apoyo al currículo nacional venezolano. El objetivo del trabajo fue elaborar un programa de capacitación docente sobre el juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje. Pero este no solo se centró en estudiantes, también tuvo una intervención en los docentes de la primera etapa de educación básica del municipio de San Felipe, estado Yaracuy, Venezuela.

De este se concluyó que el juego no solo se utiliza para diversión, también es un medio por el cual se desarrolla el contacto cognitivo-social con el niño, por lo que se puede percibir la necesidad del juego dentro de las aulas de clase como estrategia para el desarrollo de habilidades y destrezas para el crecimiento del ser humano.

Continuando con las referencias utilizadas para la elaboración de este proyecto se haya la siguiente intervención, se revisó la propuesta realizada por Pérez (2002)[7], en la unidad educativa nacional “El mirador” en el estado de Anzoátegui. De los resultados de esta investigación se concluyó, que la formación de valores propios de identidad cultural a través del uso de los juegos tradicionales sugeridos en la literatura infantil presenta deficiencias y fallas. A partir de esta conclusión, se evidencia que las problemática relacionada con el proceso de educación ponen al alumno en situaciones y vivencias salidas del contexto de la realidad sociocultural.

[6] Mezones y Ramones. (1999). El Juego como Estrategia Metodológica en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.
[7] Pérez, Y. (2002). Propuesta para la Utilización de la Literatura Infantil como Estrategia para la Formación de Valores de la Identidad Regional en los alumnos de la Primera Etapa de Educación Básica. Barcelona, Venezuela

De igual forma, Vallejo (2005)[8] toca el tema desde una metodología dividida en tres partes: documental, de campo y modalidad de proyectos especiales. De este estudio se concluyó que los juegos tradicionales señalan tradiciones culturales de diferentes regiones, por lo que las escuelas, docentes y comunidades tienen la responsabilidad de transmitir la identidad cultural a través de la difusión de los juegos tradicionales.

Mora y Rojas (2006)[9], plantearon diseñar, aplicar y evaluar un proyecto pedagógico dirigido a la primera etapa de educación básica. En este se destaca la importancia del juego como enseñanza y aprendizaje, ya que al realizar juegos dentro del aula de clase, el alumno tiene acceso a un proceso educativo ajustado a sus intereses según su edad y desarrolla su aprendizaje a través de las experiencias del juego como tal. En ese sentido, la investigación tiene una relación directa con el trabajo planteado en cuanto a la importancia de la utilización del juego tradicional como estrategia para mejorar los niveles de atención de los niños, debido a la utilización continua y permanente de actividades jugadas en el desarrollo de los procesos de aprendizaje que se llevan a cabo dentro del aula de estudio, buscando favorecer el desarrollo de las capacidades reflexivas y creativas, así como llegar a la meta de adquirir conocimiento que servirá para la vida común, de una forma divertida y social donde no solo aprenderá sino que socializara con los demás estudiantes, simulando relaciones a las cuales se va a enfrentar en su vida escolar, académica y social.

[8] Vallejo (2005). Los Juegos Tradicionales de Ciudad Bolívar (Libro Complementario).
[9] Mora y Rojas. (2006). El Juego como Estrategia de Enseñanza en el diseño de un Proyecto Pedagógico de Aula.

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La propuesta, “Los Juegos Tradicionales Colombianos Modificados como estrategia pedagógica y su incidencia en la atención sostenida en niños de 7 y 8 años de edad del grado 203 de la jornada de la tarde del I.E.D Rodolfo Llinás”, se origina a partir de la inquietud que nos generó la actitud de los niños en el espacio practico -pedagógico de la clase de Educación Física, el común denominador era el desinterés y la distracción. Partiendo de esta situación se realizaron encuestas a las cuatro docentes de la institución, que trabajan con el grado 203 desde distintos ejes temáticos, (Roció Guaca - sociales y educación física, Magda Duran Suarez – Lenguaje y Tecnología, Luz Victoria Pérez – inglés, Maribel Rincón- Matemáticas. Los resultados permiten verificar la viabilidad de la investigación, además de ser positivos para una posible intervención.

El cuestionario consta de 8 preguntas cada pregunta tiene un valor de 5 para Si y un valor de 0 para No, un puntaje de 40 equivale al 100% de la escala. Cada pregunta tiene un valor de 12.5 % dentro de la escala máxima.

En la primera pregunta se indago si los alumnos mostraban interés durante el desarrollo de las clases, la respuesta fue negativa por parte de tres docentes (0) y positiva para una docente (5), la segunda pregunta indagaba acerca de la presencia de dificultades de atención por parte de los alumnos para realizar determinada actividad, la respuesta por parte de las cuatro docentes fue positiva (20), en la pregunta tres se cuestiona acerca de considerar la falta de atención como aspecto disruptivo en los espacios académicos, la respuesta fue positiva por parte de las cuatro docentes (20), la pregunta cuatro se refiere a los llamados de atención repetitivos a los alumnos en el aula, el total de encuestados respondió si (20), la pregunta cinco se refería a la influencia de los espacios físicos en la falta de atención, tres docentes respondieron si (15) y una respondió no (0), en la pregunta seis tres docentes respondieron

positivamente (15), acerca de delegar funciones específicas a los niños con dificultades atencionales, mientras que una docente respondió no (0), la pregunta 7 indaga sobre la percepción por parte del docente a la aparente ausencia del estudiante, es decir la falta de escucha cuando este le habla, tres docentes respondieron si (15) y una no (0), el ultimo interrogante de la encuesta buscaba saber si en el aula de clase hay alumnos a los que se les dificulta seguir instrucciones, la respuesta fue positiva por parte del total de encuestados (20). (VER ANEXO 1 ENCUESTA DOCENTE pág. 100-101)

Los comportamientos observados que los estudiantes presentan con mayor frecuencia, según los diarios de campo aplicados en el diagnóstico son: desinterés, distracción, apatía, entre otros y afectan la atención de algunos niños y la de sus compañeros de clase, por tal motivo, los resultados son poco satisfactorios en la práctica pedagógica tanto para los docentes en formación como para los otros niños que si manifiestan un gran interés en la clase de Educación Física.

La desatención evidenciada en la práctica pedagógica investigativa desde la clase de Educación Física, en el curso 203, jornada tarde del IED Rodolfo Llinás, es una situación problémica que se presenta también en los otros ejes temáticos según lo manifiesta la docente titular del curso Licenciada Roció Guaca. Teniendo en cuenta que los estudiantes permanecen seis horas del día en el aula de clase estudiando, es de esperarse que este tiempo sea aprovechado al máximo con atención sostenida para que puedan dar razón de los conocimientos que se plantean en clase, motivo suficiente para tomar medidas al respecto, tratando de lograr por medio de los juegos tradicionales modificados una mejora en la atención sostenida y por ende mayor rendimiento académico.

Se esperan que los estudiantes atiendan las indicaciones dadas en clase pero, frecuentemente esto no ocurre debido a diferentes situaciones que se cree tener la capacidad de controlar y que en muchas ocasiones se salen de las

manos, esto conduce a un replanteamiento en la metodología que se está implementando en los contenidos de las sesiones de clase.

Lo expuesto anteriormente se puede originar por diferentes factores, como por ejemplo el horario. En una prueba de atención de Gates en 1916, realizada en un grupo de 10 a 11 años de edad, el experimento consistía en cuatro aplicaciones por día, en las cuales debían tachar en 30 segundos un máximo de números de tres cifras entre 150 números de dos, tres, cuatro o cinco cifras dispuestas en línea, los resultados obtenidos fueron "un aumento de la atención a lo largo de la mañana con un punto máximo al final de esta. La atención baja al comienzo de la tarde, lo que denomina también vacío postprandial, es decir, que tiene lugar después de una comida, dicho vacío puede aumentar al final de la tarde"[10]. Son los mismos desde siempre en este y el entorno entre otros, ya que, la clase de Educación Física es el último bloque del día jueves después del descanso, por tal motivo, los niños llegaban a la clase muy dispersos y con ansias de tener esparcimiento libre. El clima y el entorno eran otros factores determinantes para la clase, porque, a pesar de llevar un plan B en algunas ocasiones se dificultaba captar la atención de los alumnos.

[10] BOUJON, Christophe. y QUAIREAU, Christophe. Atención, aprendizaje y rendimiento escolar p74.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Para los docentes es relevante indagar y conocer los factores que pueden ser causales de la situación problémica de la falta de atención en clase, pues es algo que afecta significativamente el desempeño escolar de los estudiantes y sus relaciones interpersonales dentro y fuera de una institución educativa.

"En el ámbito escolar los problemas atencionales son un factor de riesgo significativo para el fracaso escolar, afectando el desempeño académico y social del niño. A partir de esta consideración la evaluación de las habilidades atencionales en niños, mediante la utilización de instrumentos válidos, confiables y adaptados a nuestra población escolar, resulta relevante a los fines de precisar el diagnóstico y adecuar programas de intervención psicoeducativos que interrumpan el ciclo de fracaso y frustración y contribuyan a aumentar el sentimiento de autoeficacia en el escolar."[11]

Para que los estudiantes desarrollen diferentes procesos educativos es necesario que presten atención, de no ser así se presentan algunas dificultades a la hora de conseguir unas metas o finalidades escolares, por consiguiente se genera un alto grado de indisciplina que impide la atención y la concentración en las actividades propuestas por el docente. "Las tareas escolares requieren dos tipos de atención: la atención selectiva (seleccionar un estímulo entre otros) o atención sostenida (mantener la atención ante un mismo estímulo durante un tiempo prolongado). Teniendo en cuenta esto, el proceso que influye en que el niño no complete sus tareas bien podría ser el siguiente: si la tarea es lo suficientemente novedosa, el rendimiento inicial podría ser bueno deteriorándose a medida que la tarea se volviera monótona. Mantener la atención en estas condiciones durante mucho tiempo requiere un esfuerzo

[11] ISON, Mirta y ANTA, Fernando. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-70272006000200004#t2. Consultado el día 30 de septiembre de 2014

grande que estos alumnos no son capaces de mantener o realizar, lo que les lleva a abandonar la tarea."[12]

[12] MATA, José. Mata www.psicopadagogia.com/articulos/?articulo=456.consultado Consultado el día 30 de septiembre de 2014

Pregunta Investigativa

Teniendo en cuenta la anterior descripción, se plantea la siguiente pregunta:

¿Qué modificaciones se generan en la atención sostenida implementando los Juegos Tradicionales Colombianos Modificados a los niños de 7 y 8 años de edad del grado 203, jornada tarde del I.E.D Rodolfo Llinás?

1.3. OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la incidencia que tienen los Juegos Tradicionales Colombianos Modificados en la atención sostenida de los niños de 7 y 8 años de edad del grado 203 jornada de la tarde del IED Rodolfo Llinás.

Objetivos Específicos

Identificar las características de la falta de atención en los estudiantes del grado 203, jornada tarde del IED Rodolfo Llinás.

Diseñar y aplicar una estrategia didáctica con juegos tradicionales colombianos modificados para el desarrollo de la atención sostenida.

Verificar los cambios que hay en la atención sostenida de los estudiantes del grado 203, jornada tarde del IED Rodolfo Llinás.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Los niños en edades tempranas son muy inquietos, para los docentes es todo un reto atrapar su atención y lo más importante, sostenerla; por tal motivo, esta estrategia didáctica surge, gracias a la necesidad de determinar qué incidencia pueden tener los juegos tradicionales colombianos modificados en la atención de los niños.

La continua falta de atención que se presenta en el espacio pedagógico de la clase de Educación Física, evidenció la necesidad de una intervención, por tal motivo se consideró la implementación del juego tradicional colombiano en los contenidos de este trabajo investigativo, no solo para que ellos jueguen y se diviertan sino para que también conozcan la cultura de nuestro país.

Según el autor Alberca[13] existen diferentes estímulos que influyen a la hora de prestar atención tales como, lo novedoso, lo que presenta matices diferentes, lo que no es monótono, lo que es más complejo por ende se necesita más atención para percibir todas sus partes y por último lo que está en movimiento; las actividades propuestas en las unidades didácticas buscan reunir los anteriores estímulos para de esta manera tratar de sostener la atención en los estudiantes.

Se busca dar respuesta a la pregunta problemica por medio de la implementación de la estrategia didáctica cuyo contenido principal son los juegos tradicionales colombianos modificados, esto se hace con el fin de que los niños los conozcan y los investigadores puedan trabajar la situación problemica de la falta de atención

Al implementar esta estrategia didáctica se busca dar unos aportes positivos en la atención de los niños del curso 203, esto se puede lograr manteniendo la atención por un tiempo más prolongado y haciendo que el estudiante ignore

[13] ALBERCA, Fernando. Todos los niños pueden ser Einstein.p116.

diferentes estímulos externos de esta manera se facilitara el proceso de enseñanza - aprendizaje.

2. MARCO TEORICO

2.1. ATENCIÓN

García-Ogueta[14], define la atención desde la psicología cognitiva como:

Un estado cognitivo dinámico que favorece el comportamiento selectivo en una situación específica de la tarea; es la selección de la información relevante a la situación o la selección del proceso cognitivo o respuesta motriz adecuada para la acción. Consiste en la distribución de valores de activación sobre esquemas y acciones; así mismo, posibilita la adecuada orientación del comportamiento a los requisitos de la tarea.

2.1.1 Tipos de Atención

Ogueta[15], considera los diferentes tipos de atención como dimensiones las cuales menciona como Atención Sostenida, Atención Selectiva y Atención Dividida.

La Atención Sostenida es la capacidad de mantener el estado de selectividad atencional durante un periodo prolongado en la realización de una tarea.

La Atención Selectiva es la capacidad para seleccionar, de entre varias posibles, la información relevante que se va a procesar o el esquema de acción apropiado.

[14] http://biblioteca.clacso.edu.ar/subida/uploads/FTP-test/Colombia/alianza-cinde-umz/uploads/20091118031108/TESIS%20JUAN%20BERNARDO%20ZULUAGA.pdf
[15] Ibid.

La Atención Dividida es la capacidad de realizar la selección de más de una información a la vez o de más de un proceso o esquema de acción simultáneamente.

Para los autores Boujon y Quaireau “la atención sostenida no se puede mantener indefinidamente sin cierta fatiga que se traduce en una disminución de la eficacia de las acciones que se realizan sobre el entorno. Esta constante ha conducido a la creación de los test que miden dicha disminución en el transcurso de la acción. Con bastante frecuencia, esta forma de atención ha sido confundida con la vigilancia, ya que las variaciones a las que están sometidas van relacionadas con fluctuaciones diarias en el nivel de alerta, de vigilancia” [16].

La atención sostenida se caracteriza por ser “un estado de preparación para detectar y responder a ciertos cambios en el entorno que aparecen a intervalos de tiempo aleatorios” (Mackworth, 1957) [17].

Tomando como referencia lo anterior se entiende que la atención sostenida, es un estado de preparación, cuando se emplea un determinado esfuerzo por un tiempo prolongado. La atención sostenida decrece y se empiezan a evidenciar que la eficacia en la tarea o la acción de prestar atención se ve en gran parte afectada y distorsionada, por acción del tiempo.

En los estudiantes del grado 203 del colegio Rodolfo Llinas cuyas edades se encuentran entre los 7 y 8 años de edad, el tema de prestar atención es algo muy fugaz, lo cual se evidencio o se le dio relevancia en el momento de la práctica docente. Por medio de la experiencia se ratificó que la atención sostenida, o mantener la atención en una sola cosa o acción no tiene mucho sentido, pues los diferentes distractores externos y la fatiga mental se interponen en el desarrollo de una determinada acción.

[16] BOUJON, Christophe. y QUAIREAU, Christophe. Atención, aprendizaje y rendimiento escolar p14.
[17] Ibid.

La atención dividida según Boujon y Quaireau se presenta cuando hay varias informaciones de las cuales no todas generan un nivel en el interés, se deben realizar varias operaciones al mismo tiempo para que la respuesta adaptada sea el resultado de haber tenido en cuenta todos y cada uno de los elementos de una situación determinada. Por lo tanto en una situación compleja, con gran variedad de información y para la cual se deben implementar diferentes operaciones intelectuales o de un orden perceptivo y motor.

"Para evaluar la atención divida existe un test llamado "tarea dual" este test se utiliza para obtener una medición en la disminución de la precisión o el retraso de las respuestas en la atención dividida, la prueba consiste en hacer dos actividades al mismo tiempo una es resolver unas sumas y simultáneamente decir si un sonido es grave o agudo. "Estas dos tareas al mismo tiempo. Generalmente, la primera situación no presenta ninguna dificultad. Sin embargo, la realización conjunta de las dos pruebas conlleva una disminución importante o un retraso de las respuestas correctas, tanto en una como en la otra tarea, ya que la acción se divide en las dos tareas.

En el caso del niño, parece que la atención dividida ocasiona menos problemas a los alumnos de los últimos cursos de escuela primaria que a los más jóvenes"[18].

Para (Rothbart y col 1990) sugiere que las personas mayores no emplean tanto esfuerzo para la realización de la tarea primaria, de hecho se hace de forma automática, para que de esta manera se pueda centrar más la atención en la segunda tarea.

Según Luria[19], La atención consiste en un proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos.

[18] Ibid.,p. 16-17.

Según este autor, se pueden dar dos tipos de atención:

La Atención involuntaria Es el tipo de atención producida por un estímulo intenso, nuevo o interesante para el sujeto; equivale al reflejo de orientación. Sus mecanismos son comunes a los hombres y a los animales.

Atención voluntaria Implica concentración y control, está relacionada con la voluntad y consiste en la selección de unos estímulos independientemente de otros. Responde a un plan y es exclusiva del hombre.

El autor Alberca, define la atención como "la facultad del cerebro por la que se puede dirigir la actividad hacia algo concreto, de manera voluntaria. La atención es un estado afectivo.

No se suele marcar, grabar, nada en el cerebro, sin que previamente haya despertado el interés, sin que afecte. De la misma manera, no se puede recordar algo sin haberle prestado atención al observarlo o vivirlo. Para recordar algo hay que haber prestado atención al observarlo o vivirlo. Para recordar algo hay que haber prestado atención al percibirlo. Solo se pueden fijar en el cerebro las cosas y situaciones que han interesado, agradables o desagradables**"** [20]

Por lo anterior se puede deducir que en la atención juegan un papel fundamental los sentidos, la percepción y la experiencia que queda de un acontecimiento vivido ya sea positivo o negativo.

Partiendo de esta reflexión se puede asociar el interés que se puede despertar en los niños a través de los juegos tradicionales colombianos modificados con la atención sostenida, dándoles la oportunidad de potenciar su dimensión lúdica.

---

[19] http://formavil.es/modulo3.pdf
[20] ALBERCA, Fernando. Todos los niños pueden ser Einstein.p115.

Lo expuesto por el autor Alberca es un gran aporte a nuestro proyecto investigativo, ya que nos permite comprender todo lo que implica el proceso atencional, la importancia que tienen en dicho proceso los sentidos, las experiencias y el impacto positivo o negativo que en diferentes situaciones se pueda tener. Con los juegos tradicionales modificados se busca afectar de manera positiva dejando experiencias resultantes de la percepción de los sentidos en la población a intervenir.

Lo anterior ratifica que la atención no solo tiene que ver con el interés de la persona sino que se deben tener en cuenta la disposición para aprender algo, lo que sugiere que es algo netamente personal sin dejar de lado la importancia que tienen los factores externos.

El autor sostiene que sea la materia que sea desde que deba ser aprendida, el estudiante debe hacerlo con seriedad, concentración, cómo conseguir recordar mejor eso leído, visto o escuchado.

La atención no es favorecida por el contenido ni el significado de lo que ha de atenderse. Cuando un contenido tiene un significado que resulta familiar para quien ha de aprenderlo, tanto el interés, la atención como el afecto, son los que favorecen el aprendizaje y la memoria; no solo la atención; para lograr la atención en realidad bastaría una fuerte voluntad y actitud.
El autor Alberca[21] menciona los estímulos que influyen para prestar atención.

- Lo novedoso. Lo que vemos por primera vez.
- Lo que presenta matices diferentes a los que ya estábamos acostumbrados y nos resultan familiares y conocidos.
- Lo que se nos presenta con intervalos de tiempo más distanciados.
- Lo que muestra una mayor complejidad y necesita una mayor atención para percibir todas sus partes o elementos.
- Lo que está en movimiento.

[21]Ibid.;p. 115-116, 118-119.

2.1.2 Consecuencias de la falta de atención

La falta de atención conduce al estudiante a pensar en otra cosa y escapar psicológicamente, convirtiéndose en un sujeto desatento pasivo (no haciendo nada), activo (dedicándose a otra cosa: hablar, moverse, molestar) o esporádico (el caso de un alumno que se evade y se concentra, intermitentemente en una clase).

Las anteriores son las características que se presentan en una persona desatenta, dichas características se evidencian en los estudiantes del grado 203 de la jornada de la tarde del IED Rodolfo Llinás en la clase de Educación Física, es pertinente buscar la manera de motivarlos mediante clases que sean interesantes para ellos, innovadoras, que despierten su curiosidad de aprender cosas nuevas para que de esta manera presten atención constantemente y el aprendizaje en sus diferentes actividades sea óptimo.

2.2. PROCESOS COGNITIVOS

Los procesos cognitivos[22] son el conjunto de procesos y habilidades que orientan el desarrollo del pensamiento humano. En el contexto educativo es fundamental considerar el aprendizaje como una construcción de significados, dicho aprendizaje es posible alcanzarlo a través de los procesos cognitivos.
Cada individuo tiene sus propios procesos y su propia estructura cognitiva para de esta manera abordar el aprendizaje considerando también la manera de procesar y organizar la información.
Es importante que el docente considere los procesos cognitivos, más que como resultados, como el desarrollo de competencias necesarias para el aprendizaje.

[22]http://www.educativo.utalca.cl/medios/educativo/profesores/media/documentos/como_aprendemos.pdf

Según la Dra. Soledad Gallegos,citado por Caleño[23], los procesos cognitivos se dividen en:

- básicos o simples
  - Sensación
  - Percepción
  - Atención y concentración
  - Memoria
- Superiores
  - Pensamiento
  - Lenguaje- Inteligencia

Para los autores Boujon y Quaireau[24] El termino atención es con frecuencia confundido con los de concentración, vigilancia, interés, o más aun, abandonado en beneficio del empleo del termino distracción, es porque tiene diferentes sentidos. Los diccionarios ofrecen generalmente dos definiciones muy diferentes. Esta doble definición se refleja a su vez en dos expresiones diferentes que evocan dos tipos de comportamiento de una persona. Así diremos de una persona que "está atenta" cuando se concentra, y que es "atenta" cuando da muestra de interés.

Para nuestra investigación es importante tener en cuenta el tipo de comportamiento que mencionan los autores, es decir que una persona está atenta cuando tiene un cierto nivel de concentración.

[23] CALEÑO SANCHEZ, Nelson. (2009). Mejoramiento de la atención del estudiante en edades de 9 a 12 años por medio de las artes marciales como trabajo extracurricular, Tesis de Licenciatura, Bogotá: Universidad Libre de Colombia " sede Bosque Popular"
[24] BOUJON, Christophe. y QUAIREAU, Christophe. Atención, aprendizaje y rendimiento escolar p11.

2.3. CARACTERIZACIÓN DEL NIÑO DE LOS 7 A 8 AÑOS DE EDAD

El presente proyecto investigativo enfocado a determinar la incidencia que pueden tener los juegos tradicionales colombianos modificados en los niños del grado 203 del colegio Rodolfo Llínas, en la atención sostenida a través de los juegos pretende dar respuesta al objetivo general propuesto. Se deben conocer ciertos aspectos que son importantes en el desarrollo cognitivo, social, motriz y biológico en los niños de 7 a 8 años de edad, teniendo como referencia diferentes teorías expuestas por los autores que a continuación se mencionan.

Para los docentes es fundamental conocer e identificar las fases o etapas del desarrollo interno del ser humano. Tomando en cuenta no solo el ciclo de maduración que ya culminó sino el que se halla en formación. Por consiguiente es de suma importancia conocer las diferentes teorías expuestas a través del tiempo por los autores expuestos a continuación.

2.3.1 Definición de desarrollo

Según David R Shaffer el desarrollo se refiere a "continuidades y cambios sistemáticos en el individuo que ocurre entre la concepción y la muerte. Estos cambios son sistemáticos u ordenados, siguen un patrón relativamente duraderos, por lo tanto, se excluyen las oscilaciones temporales como el estado del ánimo y otros cambios transitorios en nuestra apariencia, pensamiento y comportamiento. Existe un interés en la continuidad del desarrollo o la forma en que seguimos o continuamos reflejando nuestro pasado".[25]

Se debe tener en cuenta que cuando se trata el tema de desarrollo humano para el presente proyecto investigativo, es un desarrollo que tiene en cierta medida una relevancia, no se enfoca en hechos y comportamientos que

[25] SHAFFER, David .Psicología del desarrollo infancia y adolescencia. Cengage Learning: Latin América, 2007.p.2

podrían llamarse superficiales como por ejemplo, la estatura, el estado emocional y afectivo. Pero si se tendrá en cuenta la maduración que es referida al desarrollo biológico, cognitivo, motriz y social.

2.3.2 Desarrollo Humano

Según Philip Rice[26], el desarrollo humano es un proceso complejo que generalmente se divide en cuatro dimensiones básicas: desarrollo físico, cognoscitivo, emocional y social. En este libro, se contemplan las cuatro bajo cada uno de los principales periodos de edad. Aunque cada dimensión subraya un aspecto particular del desarrollo, hay una interdependencia considerable entre las áreas. Por ejemplo, las capacidades cognoscitivas pueden depender de la salud física y emocional así como de la experiencia social. El desarrollo social está influido por la maduración biológica, la comprensión cognoscitiva y las reacciones emocionales. De hecho, cada dimensión refleja a las otras.

Según lo anterior todos los procesos de desarrollo humano están íntimamente ligados y dependientes uno del otro, por lo tanto para este trabajo investigativo se tiene en cuenta ciertos aspectos importantes en el desarrollo de los niños. Dichos aspectos tiene relevancia, porque se debe saber las caracterización de los niños de 7 a 8 años de edad y de esta manera tener nociones de su desarrollo en cada una de las dimensiones tratadas a continuación.

2.3.3 Desarrollo Físico o Madurez Fisiológica

Rice [27] afirma que los niños tienen una proporción del musculo mayor que las niñas y esa diferencia se mantiene durante todas las edades. Las diferencias sexuales en el crecimiento son importantes y puede decirse que el crecimiento

[26] RICE,Philip “Desarrollo humano: estudio del ciclo vital”p 97

[27] Ibid.,p 490.

de las niñas es más regular en todas las edades que el de los niños. Entre los aspectos del crecimiento se encuentra el desarrollo de los huesos.
Para este proyecto investigativo es conveniente saber o identificar los diferentes aspectos como por ejemplo. La talla y el peso no son tan adecuados para saber o identificar la edad fisiológica de un niño, pues estos índices varían demasiado de una persona a otra.

5.3.1 Desarrollo cognitivo

Según Piaget (1950; p53), definió la inteligencia como proceso vital básico de un organismo a adaptarse a su ambiente. Con adaptación; Piaget quiere decir que el organismo quiere afrontar las demandas de su situación inmediata".
Piaget propuso cuatro periodos importantes en el desarrollo cognitivo. Y para el presente proyecto se tomó en cuenta la etapa que Piaget denomino como operaciones concretas que comprende de los 7 años a 11 o 12 años de edad. En el periodo mencionado anteriormente, los niños no se dejan engañar tanto por las apariencias porque se basan más en las operaciones cognoscitivas, entienden las propiedades básicas y las relaciones entre objetos y eventos en su vida cotidiana.

Los niños en esta etapa ya no son tan egocéntricos, no todo tiene que girar en torno a ellos, además tienen la capacidad de ver más allá de las apariencias inmediatas. Pueden comprender que los objetos pueden cambiar su forma pero en si no cambia su esencia (conservación).

2.3.5 Desarrollo cognoscitivo social

Según el autor Shaffer, David[28] nuestra condición de seres sociales nos impone que interactuemos con otras personas, y es más probable que estas interacciones sean armoniosas si sabemos lo que nuestros interlocutores

[28] SHAFFER, David.Psicologia del desarrollo infancia y adolescencia.Cengage Learning: Latin America, 2007

sociales piensan o sienten y podemos predecir la probable forma en que se comportarán. El desarrollo del conocimiento de los niños sobre otras personas, sus descripciones de las características de los demás y las inferencias que extraen acerca de los pensamientos y comportamientos ajenos, constituyen quizás el área más grande de investigación cognoscitiva social.

Según Carl Barenboim[29] los niños entre los siete y 16 años comienzan a basarse menos en atributos concretos y a basarse más en descriptores psicológicos para caracterizar a sus amigos y conocidos.

En este sentido los niños que se escogieron para realizar y dar muestra del presente proyecto investigativo están entre los 7 y 8 años de edad, por lo tanto, son niños que escogen a sus compañeros de juego por las conductas más recientes, Barenboim, los denomina "comparaciones conductuales". Por ejemplo, cuando se realiza una actividad por parejas o grupos, los niños tienden a escoger a las personas tomando en cuenta sus habilidades (el que corre más rápido, o el que es más alto etc.).

2.4. EL JUEGO

El presente proyecto tiene como medio el juego para llegar al fin que en este caso es, determinar la incidencia de los juegos tradicionales en la atención sostenida de los niños, por tal motivo se toma el concepto del autor Oscar Incarbone que en su libro Del Juego a la Iniciación Deportiva[30] define el juego como un importante elemento natural que sirve sustancialmente para vivir en equilibrio psico - físico-social.

Cumple una función sociabilizadora y sirve para adquirir conocimientos, para relacionarse con el entorno, para adquirir y mantener la autoestima y para desarrollar la imaginación que conduce a la creatividad, y en nuestro campo

[29] Ibid.
[30] INCARBONE,Oscar Del Juego a la Iniciación Deportiva,Buenos Aires:Stadium.2003

favorece el desarrollo de las capacidades motrices. Cuando se juega se alcanza un momento de gran libertad y plenitud mediante un estado de abstracción que es tan necesario en el entorno actual. El juego comienza prácticamente en los primeros momentos de vida, se acentúa y se desarrolla plenamente durante la niñez y debería proyectarse a toda la vida.

Según Huizinga citado por Incarbone[31] , (en Del Juego a la Iniciación Deportiva, 2003, p65) el juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría, y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

Jean Piaget plantea que “pese a los pronósticos proféticos de los grandes educadores, la pedagogía tradicional ha considerado siempre al juego como una seudo-actividad carente de significación funcional y aun nociva para los niños, a quienes distrae de sus deberes”.

El juego para nosotros los docentes es un medio fundamental como parte de la recreación, ya que es una vía importante de comunicación social, la cual nos brinda la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.Es un instrumento para la estimulación para mejorar los movimientos motores básicos, las cualidades físicas, la aptitud física y finalmente en el caso de los juegos tradicionales, una forma de rescatar, mantener y preservar costumbres o tradiciones que tienden a desaparecer.

También decimos que el juego exige el cumplimiento de una o varias reglas, se puede considerar al juego como la actividad más importante de la infancia, hay autores que definen al niño como “ser que juega”. A través del juego se desarrollan una serie de hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales, etc. Por lo tanto tendrán trascendencia en toda la vida de un ser humano.

[31] Ibid., p. 65.

Hay muchos autores que han definido el juego, por lo cual sería interminable exponer una relación con todas las definiciones que del juego se han dado.
Por otro lado, el juego[32] en la educación ha utilizado tres maneras muy importantes:

- Instrumento de motivación: para el aprendizaje, intentando promover el interés de los alumnos hacia la tarea.

- Recursos didácticos: con unos objetivos pedagógicos. En este caso se trata de orientar el juego a la educación de un modo explícito como ocurre con los juguetes educativos.

- Actividad natural de la infancia: el niño no juega para aprender. El juego es una actividad para el desarrollo psicosocial del niño y no hace falta que éste instrumentalizada con contenidos pedagógicos, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda.

En la pedagogía el juego ha dejado de ser un simple recurso didáctico y se ha convertido en un ámbito y en un objetivo educativo en sí mismo, por tanto una de las finalidades de la Educación infantil será posibilitar que el niño juegue, en unas condiciones seguras, saludables y placenteras. Todas las corrientes psicológicas y pedagógicas modernas coinciden en afirmar que, para el niño, el juego es una necesidad vital que le ayuda en su proceso de desarrollo.

2.4.1 Características Del Juego

El juego[33] es libre placentero, divertido, se puede organizar sus acciones de un modo propio y especifico, aunque a veces no se manifiesten signos de alegría.

[32] http://es.slideshare.net/AGNNETA/aprendemos-jugando-28252213?next_slideshow=1

[33] INCARBONE, Oscar. Del Juego a la Iniciación Deportiva. Buenos Aires: Stadium, 2003.p.70-73

- Es voluntario y espontaneo. Ya que el niño decide si quiere jugar o no, con quien quiere jugar, cuales reglas tendrá y el tiempo de duración del juego.
- Permite al niño afirmarse
- Se puede realizar en cualquier ambiente
- Tiene una finalidad en sí mismo
- Favorece el proceso socializador
- En el juego el material no es indispensable
- Es expresivo, comunicativo comparativo y explorador

el autor también define que el juego es

- Ordenado e integrado: se tiene límites derivados a su tiempo y espacio para su desarrollo
- No corriente: se trata de una actividad distinta a lo cotidiano
- Desinteresado: no busca recompensa ni compensación
- Único: tiene sus propios conocimientos de la realidad
- Estético: sus movimientos y acciones son fluidas
- Sociabilizado: nos permite implementar la expresión y relación con otros
- Variable: se produce vértigo, seguridad, creatividad, repetición y seguridad

2.4.2 Ventajas que aporta el Juego

Según Oscar Incarbone la educación física, sirve para afianzar ciertas habilidades básicas, que permite en un futuro, la adquisición de otras

habilidades complejas, el juego se considera como generador de las modalidades deportivas.

Los docentes deben tener presente que los juegos hacen un aporte muy importante a la socialización y a la integración de los niños, por ejemplo:

- Ayudar a los participantes a obtener confianza en sí mismos
- Contribuyen a conseguir empatía con los otros
- Induce a desarrollar percepciones respecto de los demás
- Permite comprender los sentidos de la expectación y la tolerancia
- Ayudan a la socialización grupal.

2.4.3 Clases de juego

Juegos sensomotores

Ocupan el periodo de la infancia comprendido desde el nacimiento, hasta el segundo año de vida, etapa en la que el niño está adquiriendo el control de sus movimientos y aprendiendo a coordinar sus gestos y sus percepciones.

En ese estado el juego consiste en repetir y variar movimientos y de esta forma el niño obtiene placer por su dominio de las capacidades motrices y por experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido.

A través de los primeros contactos del niño con sus padres, ya son posibles de detectar los orígenes del juego.

Juegos simbólicos o representativos

Predominan desde los tres hasta aproximadamente los seis años. Durante este periodo el niño aprende a codificar sus experiencias en símbolos y ya puede recordar imágenes de acontecimientos. El niño comienza a jugar con símbolos y las distintas combinaciones entre estos.

Juegos sujetos a reglas

Se inician con los años escolares, etapa en que el niño empieza a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competencia y ya comienza a pensar y trabajar objetivamente. Este cambio se refleja en sus juegos cuando los enfoca sobre actividades lúdicas estructuradas sobre la base de reglas objetivas y que implican actuaciones en equipo o en grupo.

En condiciones educativas optimas, el juego no solo proporciona un auténtico medio de aprendizaje, sino que los propios docentes adquieran conocimientos respecto de sus alumnos y sus necesidades. En el contexto escolar esto significa que los docentes pueden comprender en qué periodo del aprendizaje se encuentra cada niño, lo que a su vez le señala al educador un nuevo punto de partida para la iniciación de otros aprendizajes, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo.

Los juegos contribuyen efectivamente al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño, porque, por tratarse de actividades regladas, los inician en la organización y en la disciplina, a la vez que les enseñan a someter su propio interés a la voluntad colectiva. Mediante el juego en grupo o equipo, el niño aprenderá a ser el mismo, a sentirse un individuo, a comprender que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

Los juegos semiconducidos

En este caso el docente puede optar por dos alternativas, además de indicar o disponer el material:

- Definir el objetivo del juego, pero no su estructura ni las acciones a realizar para concretarlo.
- Definir el contenido, dejando librada a los niños la propuesta de los objetivos.

Los juegos conducidos

Este es el planteo condicional, ligado a propuestas más ligadas, en la cuales la posibilidad de elección y participaciones previas, de proceso y de definición por parte de los alumnos es tan sensiblemente reducidas.

En este método el docente:

- Elige y propone los objetivos, claramente definidos.
- Sugiere directa o indirectamente los modos de actuación e inclusive, las formas técnicas de resolución.
- Define los materiales a utilizar.

2.4.4 Carácter Pedagógico del Juego

El juego[34] tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; el encanto que comporta este es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura; de este modo, los juegos

[34] CAMPO, Gladys. El Juego en la Educación Física Básica. Kinesis.2000.p.41-44

proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social.
Cabe anotar que el principal problema de aprovechar el potencial educativo del juego reside en el reto de incorporar el juego a la educación sin despojarlo de sus características fundamentales.

Juego y educación

El juego como forma de aprendizaje espontaneo, supone para el desarrollo no solo de las capacidades motrices sino también como medio social, cognitivo, y experiencial constituyendo por ello una opción pedagógica excepcional.
El juego es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, a la vez que le ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizaje. El juego como actividad esencial para el desarrollo integral del individuo, constituye un elemento de transcendental importancia para el aprendizaje, que el educador debe aprovechar con el fin de incidir en la formación integral de sus alumnos.

Juego y cultura

Si entendemos por cultura el conjunto de elementos materiales y no materiales, creados por el hombre, entonces, podemos afirmar sin ligar a dudas que el juego, es una manifestación cultural, pues este expresa el comportamiento humano objetivando la personalidad del hombre.

Juego y socialización

Se crea un significado personal de los valores, actitudes y normas que son susceptibles de ser revisados críticamente: ya que es la primera herramienta de interacción con el mundo que rodea al niño, este le ayuda a construir sus relaciones (como ya se había mencionado en otro apartado) constituyéndose

en una práctica que introduce paulatinamente al individuo en el mundo de los valores y las actitudes, tales como al respeto a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación, la superación, etc.

El cuadro 1 presenta de manera resumida el juego en las diferentes dimensiones del desarrollo humano

Cuadro 1. Del juego y desarrollo evolutivo

DESARROLLO COGNITIVO	DESARROLLO AFECTIVO	DESARROLLO ÉTICO Y SOCIAL	DESARROLLO MOTOR	CARACTERISTICAS DEL JUEGO
Subperiodo de las operaciones concretas (Piaget). Adquisición del pensamiento inductivo, integrando elementos en totalidades dotadas de sentido (Piaget). Reversibilidad en el pensamiento (Piaget).	Equilibrio emocional (Piaget-Freud). Fase de latencia de los impulsos sexuales (Freud). Adaptaciones del pensamiento moral y lógico al principio de realidad en sustitución del placer (Freud). Se profundiza en el mundo de las emociones positivas. Gran equilibrio emocional (Gesell). Actitud más reposada y con mayor discernimiento social en niñas que niños (Gesell).	Inclusión sucesiva en diferentes contextos con interés por lo novedoso y por la integración en grupos de iguales (Piaget). Creación de un sistema de valores relativamente fijo (Piaget). Ajuste a las normas sociales (Freud). Participación sosegada en la vida familiar (Gesell). Interés por las relaciones positivas con los demás (Gesell). Mayor tendencia a la formación de grupos numerosos en niños que niñas (Gesell). Interés por la vida escolar y por el aprendizaje	Dominio de la lateralidad. Independencia segmentaria. Comprensión espacio-corporal. Incremento de la capacidad de coordinación. Capacidad de relajación global y segmentaria. Mejora de la percepción y cognición vinculados a la realización de tareas motrices. Incremento cualitativo y cuantitativo de la capacidad de aprendizaje motor. Incremento moderado de la resistencia, fuerza y velocidad, vinculado al crecimiento.	Entrada en el juego social que implica regulación social y regulación marcada por reglas (Piaget). Cooperación creciente en el juego; se tiene más en cuenta la perspectiva del otro (Piaget). La regla se considera sagrada e intangible y no puede transgredirse (Piaget). Organización de grupos en el juego (Chateau). Aparición de juegos sociales de demostración y proeza (Chateau). Gusto por el juego colectivo (Gesell).

En el anterior cuadro vemos el desarrollo de los aspectos cognitivos, afectivos, morales y motrices dependiendo la edad se relacionan entre sí, la cual se basa en diferentes teorías en cuanto a los aspectos físicos y motrices con diferentes autores.

Es muy importante saber que se puede trabajar dependiendo de la edad y así cuando se escoge cualquier juego saber las capacidades motrices, cognoscitivas y afectivas ya que ellas determinaran principalmente el juego a aplicar y así ofrecer las posibilidades necesarias para que nuestros niños mejoren la atención movidos por el interés que les produce el juego. Por este motivo se hace una muy breve descripción acerca del desarrollo evolutivo, para que la selección y aplicación de los juegos siempre se tengan en cuenta con sus respectivas características. En nuestro proyecto la edad más relevante es la de 7 y 8 años de edad que sería el de evasión y medición de la pubertad.

La educación debe relacionarse estrechamente con los procesos de desarrollo, mejorándolos y tratando de resolver los problemas evolutivos propios de cada edad. La intervención pedagógica debe favorecer el proceso de desarrollo de tal forma que los aprendizajes a la vez que proporcionen nuevas adquisiciones sirvan para alcanzar un desarrollo óptimo de las distintas capacidades.

Piaget ha descrito los diferentes estadios de desarrollo humano, el que más se asimila a nuestra edad es el de los 7 a 12 años de edad durante esta fase los juegos de imitación, simbólico y de fantasía comienzan a declinar y se van transformando paulatinamente en construcciones adaptadas que exigen una actividad participativa, presentándose como forma privilegiada de interacción social en donde se respetan reglas.

La regla es la consecuencia del juego colectivo, ya que sin ella no es posible el juego, ni ninguna otra actividad de grupo. Estas son el resultado de valores culturales que el niño al principio respeta aunque no comprende y será en el –juego- donde hallara el perfecto medio de aprendizaje.

2.5. LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales[35] son fruto de la actividad, en la que el hombre trasforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola, ellos responden a cada sociedad humana, a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años (Torres Rodríguez M:A, 2011)

Cuando hablamos de juegos tradicionales nos referimos a los juegos que desde hace tiempo atrás siguen existiendo, pasando de generación en generación, han sufrido algunos cambios pero sigue manteniendo su esencia.

Parlebas (1986) en su tesis doctoral considera los juegos tradicionales, como juegos deportivos no institucionalizados, y a pesar de que la mayoría disponen de un sistema de reglas muy elaborado, no cuentan con el respaldo o reconocimiento institucional que se merecen, dicho autor apuesta por este tipo de juegos, demostrando la gran riqueza motriz y cognitiva que nos aportan ya que pueden tener una lógica interna igual o superior a la de los deportes.

"La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda

[35] http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf

cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (Kishimoto 1994).

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego mimo, ejercitación física, cantares, adornos y vestimenta, gastronomía, anécdotas, etc.

Los juegos tradicionales son aquellas actividades deportivas que requieren destreza física. Hacen parte del patrimonio cultural del núcleo social, dependen de una creatividad espontánea con el fin de llenar el tiempo de ocio, cumplen funciones importantes como lo son la transmisión de valores de la cultura popular.

“Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Óscar Vahos que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. Cada juego, tradicional está compuesto por “partículas de realidad” en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos, tenga letras distintas (Sánchez 2001).
Es Colombia por su pluriculturalidad un escenario por excelencia para las manifestaciones lúdicas. El juego habla de la diversidad de la cultura y la tradición de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas.”[36]

[36] http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewArticle/225150. Consultado el día 15 de Agosto del 2014

La utilización de estos juegos tradicionales aborda aspectos del desarrollo integral del niño, se trabaja principalmente aspectos cognitivos, aspectos socio-emocionales favoreciendo la autoestima de cada alumno, aspectos psicomotrices desarrollando la motricidad fina y gruesa.El juego tradicional intercultural incorpora a los beneficios propios conocidos del juego tradicional, la posibilidad de fomentar las relaciones sociales entre alumnos de diferentes culturas.

En este proyecto también se puede resaltar la importancia de los juegos tradicionales, ya que se han visto de generación en generación ayudando al desarrollo de la afectividad y socialización, para construir la base de la formación personal. El juego en la vida del niño mantiene un lenguaje natural y espontaneo que les permite la libre expresión de emociones, sentimientos así como la interacción con sus amigos y gente que lo rodea. Se dice que hoy en día los juegos tradicionales han perdido su valor psicopedagógico, debido a los juguetes y la electrónica, por lo tanto sería muy importante hacer un llamado a los docentes o educadores a incluir los juegos tradicionales en sus planificaciones curriculares como recurso metodológico, para mejorar su interacción con los demás, poder lograr la atención del niño, establecer normas en su criterio de los juegos.

3. METODOLOGIA

La investigación que se llevó a cabo en el grado 203 del IED Rodolfo Llinás jornada tarde, corresponde a una metodología de enfoque socio- critico, de tipo investigación - acción, teniendo como referencia el autor Kurt Lewin quien en su teoría sostiene que este tipo de metodología permite producir cambios en el ámbito educativo y por medio del proceso de la observación de la enseñanza y de otros instrumentos como el diario de campo es posible dar un punto de vista distinto al del sujeto inmerso en la situación problémica en las intervenciones pedagógicas.

“El término "investigación acción" proviene del autor Kurt Lewin y fue utilizado por primera vez en 1944. Describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces. Mediante este tipo de investigación – acción, Lewin argumentaba que se podía lograr en forma simultánea avances teóricos y cambios sociales.
El termino investigación-acción hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social.

El modelo de Lewin (1946) describe la investigación-acción como ciclos de acción reflexiva. Cada ciclo se compone de una serie de pasos: planificación, acción y evaluación de la acción. Comienza con una «idea general» sobre un tema de interés sobre el que se elabora un plan de acción. Se hace un reconocimiento del plan, sus posibilidades y limitaciones, se lleva a cabo el primer paso de acción y se evalúa su resultado. El plan general es revisado a la luz de la información y se planifica el segundo paso de acción sobre la base del primero” [37]

[37]www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf consultado el dia 24 de septiembre de 2014

“Lewin (1946) contempla la necesidad de la investigación, de la acción y de la formación como tres elementos esenciales para el desarrollo profesional, según este autor la investigación acción tiene un doble propósito, de acción para cambiar una organización o institución, y de investigación para generar conocimiento y comprensión. La investigación-acción no es ni investigación ni acción, ni la intersección de las dos, sino el bucle recursivo y retroactivo de investigación y acción”.[38]

Esta investigación acción, posibilita y requiere una actuación a nivel de grupo en la cual los sujetos implicados ayudan de manera coordinada en todas las fases del proceso de investigación, para poder solucionar problemas de tipo social y posteriormente integrarlos con una reflexión propia, a través de planeaciones de clases enfocadas a dar solución al problema de investigación y así finalmente mejorar de manera gradual, para que se produzca un cambio tangible.

Lewin menciona cuatro fases que se deben seguir para la realización de una investigación, descritas a continuación:

1. La Observación de la situación oficial es el proceso de investigación que comienza en sentido exacto con la identificación de un área problemática, las necesidades básicas que se quieren resolver iniciando por relacionar los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, lo cual permitirá conocer la situación y elaborar un diagnóstico.

2.- El desarrollo de un plan de acción para poder mejorar aquello que ya está ocurriendo. Una vez diagnosticada la situación, se debe decidir qué se va a hacer. El plan de acción estudia y establece prioridades en las necesidades, y dará opción a unas posibles alternativas.

[38] Ibid., p. 13

3.- La fase de acción que se tiene en cuenta para llevar a la práctica el plan (aplicación) y la observación de sus efectos en el contexto de estudio. Aquí es necesario el trabajo en equipo para poder ejecutar las actividades diseñadas que tienen como fin mejorar lo que está ocurriendo, teniendo como principio el compromiso.

4.- La fase de evaluación y reflexión tiene como base los efectos para una nueva planificación. Aquí se debe hacer un análisis crítico sobre los procesos, problemas y limitaciones que se han evidenciado, sobre los efectos, esto ayudara a evaluar la acción desde lo que se consideró inicialmente y lo que se quiere lograr, de esta manera se sugerirá un nuevo plan de acción.

3.1. METODOS Y TECNICAS DE LA INVESTIGACION ACCIÓN

Test de Evaluación

Para desarrollar el presente ejercicio investigativo, es indispensable la realización de unos test para saber los niveles de atención de los alumnos seleccionados como muestra en este proyecto. Los test se desarrollan con el propósito de obtener un diagnóstico, registro, medición y observación, de los niveles atencionales en los niños desde el inicio hasta la culminación del ejercicio investigativo.

Encuesta

Hace puente entre la investigación y la acción. Los resultados del análisis de datos, recogidos mediante encuesta a una población, vuelven al grupo de investigación para orientar su toma de decisiones y sus acciones. La clave se halla en la información a las organizaciones que desencadenará la modificación de sus comportamientos y opiniones.

Test de percepción (TPD)

“El test de percepción de diferencias más conocido como test de caras (Thurstone y Yela, 1988) es un instrumento sicométrico preparado inicialmente con el propósito de apreciar la rapidez para percibir detalles y discriminar objetos, esto es, la capacidad del sujeto para detectar semejanzas y diferencias. Sin embargo, se lo usa con más frecuencia para la evaluación de la atención ya que mantiene la estructura tradicional de los test de tachado.”

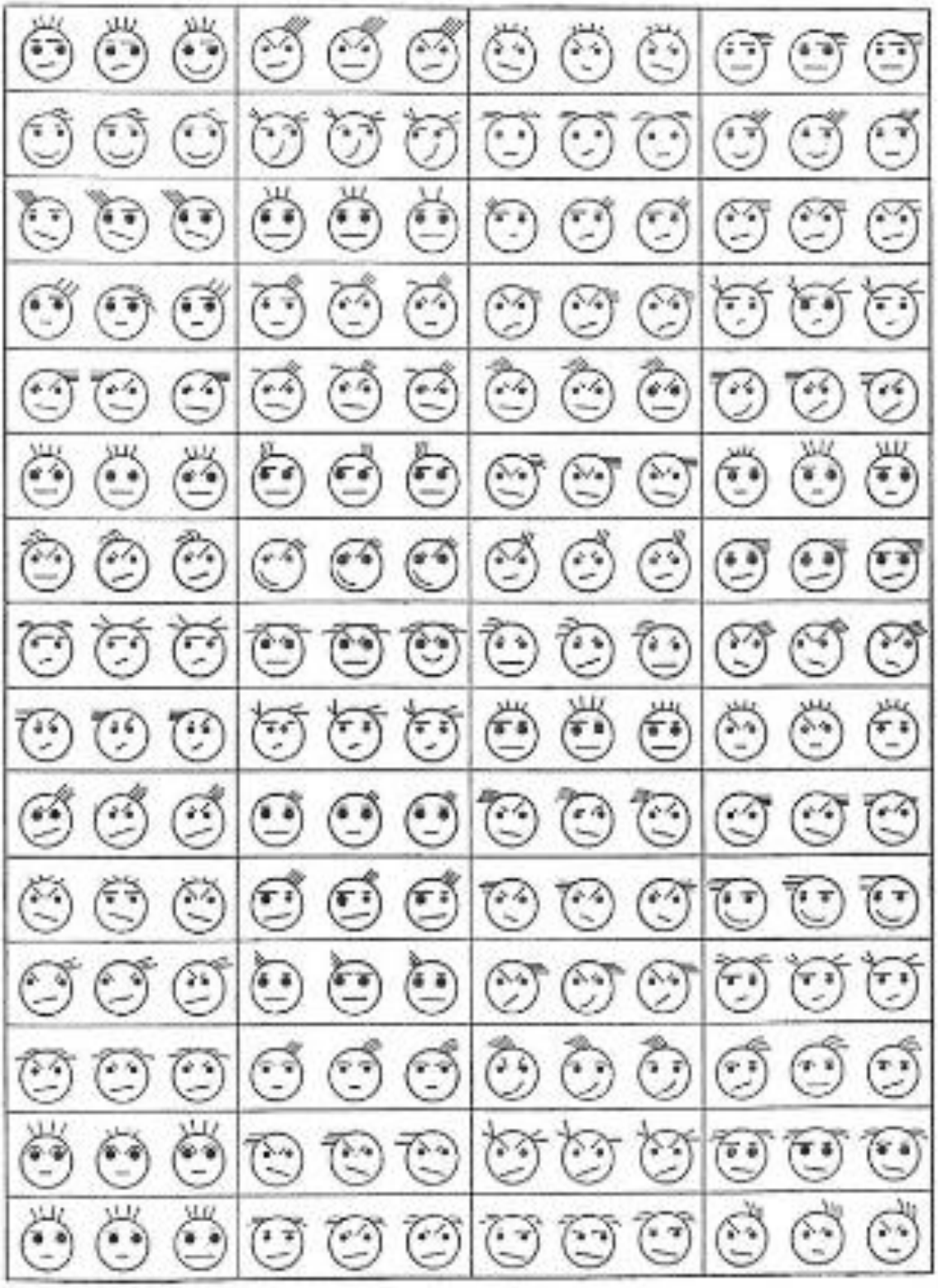
Los test de tachado son instrumentos que generalmente son actividades que se evalúan de la aptitud para percibir, rápida y correctamente, semejanzas y diferencias.

El test de caras es un test que evalúa la atención sostenida, es de administración individual y colectiva y tiene una duración estimada de 3 minutos. Es posible aplicarla a partir de los 6 ó 7 años. Consiste en una prueba perceptiva integrada por 60 elementos gráficos, que representan dibujos esquemáticos de caras con trazos muy elementales (boca, ojos, cejas y pelo). La tarea consiste en determinar cuál de las tres caras es la diferente y tacharla.

Se escogió este tipo de test para verificar diferentes aspectos de la atención que se presentas en los alumnos del grado 203 del I.E.D Rodolfo Llinás jordana tarde, consiste en:

“la prueba de percepción de diferencias o caras consta de 60 elementos gráficos; cada uno de ellos están formados por tres dibujos esquemáticos de caras, por la boca, los ojos, las cejas y el pelo representados con trazos elementales. Dos de tres caras son iguales, y la tarea consiste en determinar cuál es la diferente y tacharla”

Se escogió este tipo de test, por su grado de simplicidad y fácil explicación y comprensión. Para la realización del test se tuvieron en cuenta aspectos que pueden influir en el resultado del mismo, ejemplo la edad cronológica de los alumnos, igualdad en el grado escolar, contexto geográfico entre otros.



Tomado de www.web.teaediciones.com/Ejemplos/CARASR%20Manual_2012.pdf

N.º 21

CARAS

TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS

PD	
PC	
PT	
CN	

Apellidos y nombre: ..... *Edad:* ..... *Sexo:* ..... V ○ M ○

Empresa: ..... *Categoría:* .....

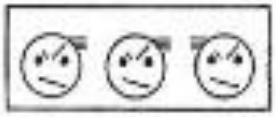
Centro de enseñanza: ..... *Curso:* .....

INSTRUCCIONES

Observe la siguiente fila de caras. Una de las caras es distinta a las otras. La cara que es distinta está marcada.

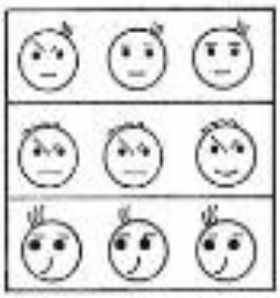
¿Ve Vd. el motivo por el cual la cara del medio está marcada? La boca es la parte distinta.

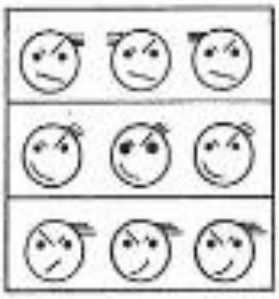
A continuación hay otra fila de caras. Mírelas y marque la que es diferente de las otras.



Deberá haber marcado la última cara.

A continuación encontrará otros dibujos parecidos para practicar. En cada fila de tres figuras, marque la cara que es distinta de las otras.





Cuando se le indique, vuelva la hoja y marque las restantes caras en la misma forma. Trabaje rápidamente, pero trate de no cometer equivocaciones.

ESPERE LA SEÑAL DE COMIENZO

Copyright © 1970 by TEA Ediciones, S.A. - Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino de Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - *Cada ejemplar está impreso en doble cara. Si la presente sola en otra cara, es una reproducción ilegal. En beneficio de la protección y el de sus propios lectores, NO LA UTILICE* - Printed in Spain. Impreso en España por Aguirre Compañía Gráficos, 15 depós.: 28002 MADRID - Depósito legal M - 13437 - 1970.

3.2. INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN DE DATOS

Instrumento No. 1 Diagnóstico de atención

A continuación se observa el Instrumento de verificación para diagnosticar la situación problémica de falta de atención de los niños de 7 y 8 años del grado 203 jornada tarde del I.E.D. Rodolfo Llinas, se realizaron encuestas a cada una de las profesoras, de los distintos ejes temáticos que ve este curso. Las docentes que participaron en las encuestas son: Maribel Rincón perteneciente al eje de matemáticas, Magda Durán con lenguaje y tecnología, Luz Victoria Pérez en el área de inglés y por último la docente Rocío Guaca en las áreas de sociales, ciencias naturales y educación física.

Estas encuestas fueron realizadas con el fin de saber la viabilidad de nuestro proyecto y conocer lo que las docentes pensaban con respecto a la situación, ya que, coinciden en afirmar que es en este curso en donde se concentran mayores dificultades en la atención, con respecto a los otros dos cursos del mismo grado. Con los resultados se pudo identificar la existencia de la situación objeto de estudio. **(VER RESULTADOS pág. 84- 88)**

DIARIOS DE CAMPO

El concepto de “cuaderno de campo” está históricamente ligado a la observación participante y es el instrumento de registro de datos del investigador de campo, donde se anotan las observaciones (notas de campo) de forma completa, precisa y detallada. Los consejos prácticos sobre cómo realizar el cuaderno de campo son abundantes en la literatura. Autores como Taylor y Bogdan, citado por Monistrol Olga, describen elementos básicos sobre el cuaderno de campo tales como: cuándo registrar, cómo registrar, qué registrar y cómo analizar las anotaciones recogidas mediante el cuaderno de

campo. Estas ayudas para Schatzman y Straus son una ayuda de almacenamiento de forma organizada y reciente que dan de ayuda para la creación y análisis. En cuanto a la elaboración de esta investigación se es de gran ayuda ya que van dirigidas a la construcción e interpretación del estudio en donde se describe la situación observada.[39]

Formato diario de campo

COLEGIO	**CURSO:**	**FECHA:**	**HORA DE INICIO :**	**HORA FINAL:**
OBJETIVO DE LA CLASE:				
OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN				

[39] Monistrol Ruano Olga. Trabajo de campo en investigación cualitativa (II). Docencia e investigación del Hospital Mútua de Terrassa. España [On-line] Visto en http://www.fuden.es/ficheros_administrador/f_metodologica/pdf_formetod_29225200792820.pdf

3.3. POBLACION DE TRABAJO

El I.E.D. Rodolfo Llinas cuenta con los grados escolares de preescolar, básica primaria y secundaria. La población de trabajo se encuentra en el grado 203, jornada tarde, La institución educativa se localiza en el barrio Bolivia, en la localidad de Engativá de la ciudad de Bogotá. Estos niños pertenecen a estratos 2 y 3. Son exactamente 30 niños que tienen edades de 7 y 8 años. 17 niños y 13 niñas.

La siguiente tabla presenta detalladamente el listado de estudiantes del grado 203.

NOMBRE	EDAD	SEXO
Amaya Laura	8	F
Barrera Ángel	7	M
Bermúdez Santiago	7	M
Bajaca Sharik	8	F
Camaño Juan	8	M
Caro Pinilla Kevin	7	M
Castañeda Jennifer	8	F
Duque Carol	8	F
Flórez Danna	7	F
Gualteros Carol	8	F
Hernández Juan	8	M
Hernández Juan Pablo	8	M
Herrera Ángel	7	M
Jiménez Danna	8	F
Lizcano María	7	F
Martínez Nicolás	8	M
Molina Daniel	8	M
Montenegro Nicolás	7	M
Mora José Miguel	7	M
Muñetón Isabel Sofía	8	F
Ortiz Ivonne	8	F
Paz Edgar Andrés	7	M
Pescador Karen	7	F
Porras Juan	7	M
Puentes Laura	7	F
Reyes Ángel	7	M
Riaño Daniel	8	M
Torres Sara	8	F
Trujillo Samuel	7	M
Zamudio Nicolás Santiago	8	M

4. PROPUESTA DIDACTICA

- LOS JUEGOS TRADICIONALES COLOMBIANOS MODIFICADOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU INCIDENCIA EN LA ATENCION EN NIÑOS DE 7 Y 8 AÑOS DEL COLEGIO I.E.D. RODOLFO LLINÁS DEL GRADO 203 DE LA JORNADA DE LA TARDE

4.1. SUPUESTOS EPISTEMOLÓGICOS DE LA PROPUESTA

La propuesta didáctica que se desarrollará con niños de 7 a 8 años de edad del I.E.D. Rodolfo Llinás se basara en el modelo constructivista, en el cual Vygotsky, citado por Sanhueza Gladys,[40] considera el aprendizaje no como una actividad individual, sino como una actividad social. Se valora la importancia de la interacción social en el proceso enseñanza aprendizaje, se ha comprobado que el estudiante aprende más cuando lo hace en forma cooperativa.

Si bien también la enseñanza debe individualizarse en el sentido de permitir a cada alumno trabajar con independencia y a su propio ritmo, es necesario promover la colaboración y el trabajo grupal, ya que se establecen mejores relaciones con los demás, aprenden más, se sienten más motivados, aumenta su autoestima y aprenden habilidades sociales más efectivas.

Por consiguiente al implementar los juegos tradicionales modificados, se desarrollará un trabajo grupal, en el cual habrá interacción entre compañeros de clase y profesor, buscando la motivación como factor fundamental para captar su atención y lograr sostenerla.

En la concepción filosófica de Piaget sobre el constructivismo se plantea, que nuestro mundo es un mundo humano, producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras "operaciones mentales.

Esta posición filosófica constructivista implica que el conocimiento humano no se recibe en forma pasiva ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente, además la función cognoscitiva está al servicio de la vida, es una función adaptativa, y por lo tanto el conocimiento permite que la

[40]SANHUEZA MORAGA. Gladys.
http://www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml#CONCEP

persona organice su mundo experiencial y vivencial, la enseñanza constructivista considera que el aprendizaje humano es siempre una construcción interior.

Para el constructivismo la objetividad en sí misma, separada del hombre no tiene sentido, pues todo conocimiento es una interpretación, una construcción mental, de donde resulta imposible aislar al investigador de lo investigado. El aprendizaje es siempre una reconstrucción interior y subjetiva.

El lograr entender el problema de la construcción del conocimiento ha sido objeto de preocupación filosófica desde que el hombre ha empezado a reflexionar sobre sí mismo. Se plantea que lo que el ser humano es, es esencialmente producto de su capacidad para adquirir conocimientos que les han permitido anticipar, explicar y controlar muchas cosas.

4.2. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DIDACTICA

4.2.1 Objetivo General

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales Colombianos en la atención de los niños de 7 y 8 años de edad a través de los Juegos Tradicionales Modificados.

4.2.2 Objetivos Específicos

Seguir instrucciones para ubicarse en tiempo y espacio por medio de juegos tradicionales colombianos modificados.

Desarrollar las destrezas motrices mediante actividades que impliquen las extremidades superiores e inferiores.

Desarrollar actividades en las que se ejerza la habilidad de selección aplicado a juegos tradicionales.

4.3. METODOLOGÍA

JUEGOS TRADICIONALES COLOMBIANOS MODIFICADOS

Los juegos tradicionales colombianos modificados que se seleccionaron para realizar las intervenciones pedagógicas para determinar su incidencia en la atención, son juegos que se adaptaron con el fin de establecer si había un cambio en las dificultades atencionales presentadas por los niños de 7 y 8 años de I.E.D. Rodolfo Llinas de la jornada de la tarde, en su esencia son los mismos juegos que se practican en muchas partes del pais, sufren modificaciones en el nombre, las reglas y su estructuración, pero sin dejar atrás su naturaleza .

ESTILOS DE ENSEÑANZA

Las intervenciones se basaran en dos estilos de enseñanza del autor Muska Mosston,[41] según el autor, los estilos de enseñanza muestran cómo se desarrolla la interacción profesor alumno en el proceso de toma de decisiones y para definir el rol de cada uno en este proceso. En lo esencial un estilo de enseñanza está compuesto de todas las decisiones que se toman durante el proceso docente educativo, a fin de introducir un estilo particular de aprendizaje.

[41] Citado en http://www.efdeportes.com/efd141/los-estilos-de-enseñanza-en-la-clase-de-educaion-fisica.htm consultado el día 25 de septiembre de 2014

El estilo del descubrimiento guiado

- “Consiste en una relación particular entre el profesor y el alumno, donde la secuencia de preguntas del primero conlleva una serie de respuestas del segundo.
- Cada pregunta provoca una sola respuesta correcta descubierta por el alumno.
- Se persigue la participación del alumno en el proceso dirigido a descubrir y al desarrollo de destrezas en la búsqueda.
- Tiene el objetivo de iniciar al alumno en un proceso particular del descubrimiento. El profesor orienta el aprendizaje de los alumnos pero permitiendo que sean ellos los que investiguen, tomen decisiones y descubran.
- El profesor no enseña mediante modelos, permite mayor participación cognitiva del alumno en el proceso y plantea situaciones que conduzcan al alumno a la respuesta.

Preimpacto: se refiere a elegir el contenido específico a enseñar y aprender, lo siguiente es determinar la secuencia de pasos a seguir. Preguntas que, llevarán al alumno a descubrir el resultado final. Siempre que pueda aparecer más de una respuesta, el profesor debe estar preparado para dar un nuevo indicio que ayude al alumno a seleccionar solo una posibilidad y abandone las demás. El profesor presenta el segundo estímulo y repite el ciclo hasta que el último estímulo provoca la respuesta que es el descubrimiento final.

Impacto: se comprueba el diseño de la secuencia. Además de la necesidad de un diseño preciso, el profesor no debe decir nunca la respuesta, debe esperar siempre la respuesta del alumno y ofrece feedback frecuentemente.

Postimpacto: la naturaleza del feedback es única. El comportamiento reforzador que indica el éxito del alumno en cada paso, constituye un feedback positivo sobre su aprendizaje y sus logros. Una respuesta de aprobación en cada paso, constituye una evaluación inmediata.

El estilo se caracteriza por:

- El profesor está dispuesto a cruzar el umbral de descubrimiento, a emplear su tiempo en estudiar la estructura de la actividad y en diseñar la secuencia adecuada de las preguntas, está dispuesto a aventurarse experimentando con lo desconocido.
- La responsabilidad es del profesor, este diseña las preguntas que conllevan a la respuesta correcta.
- La ejecución del alumno está estrechamente relacionada con la del profesor. Este confía en la capacidad cognitiva del alumno, está dispuesto a esperar la respuesta el tiempo que el alumno necesite para encontrarla y este es capaz de hacer pequeños descubrimientos que lo llevarán al descubrimiento de un concepto.
- Las preguntas son diseñadas en una secuencia lógica, relacionada con el contenido, puede aplicarse al alumno concreto a quien el profesor le esté ofreciendo feedback individual, es muy útil como introducción a un nuevo tema, pues motiva inmediatamente al alumno su curiosidad.

El estilo divergente. Resolución de problemas (G)

- Por primera vez el alumno inicia el descubrimiento y la producción de opciones en relación con el contenido.
- Consiste en hacer que los alumnos descubran alternativas de solución de problemas o situación planeada por el profesor.
- El rol del alumno ha consistido en repetir y ejecutar o en descubrir el objetivo. En este el alumno toma las decisiones acerca de las tareas,
- involucra al alumno en la capacidad humana de la diversidad, le invita a ir más allá de lo desconocido.
- El alumno es el protagonista del proceso, permitiéndole que tome decisiones durante, después y en ocasiones antes de la actividad.

- Lo esencial es que el alumno debe encontrar por sí mismo las respuestas con total libertad, debe resolver problemas siendo válidas todas las respuestas.
- El profesor refuerza las respuestas, busca la autoevaluación del alumno, hay mayor individualización y respuestas cognitivas.

Para empezar el profesor explica a los alumnos la producción divergente y la idea de buscar y producir alternativas. Dice a los alumnos que sus ideas y soluciones a los problemas serán aceptadas dentro de los parámetros de la situación. Posteriormente presenta la pregunta o problema a los alumnos. Estos comienzan a diseñar y a analizar soluciones al problema, el tiempo asignado proporciona a cada alumno la oportunidad de indagar, explorar, diseñar, desplazarse y valorar las alternativas que ha producido.

El rol del profesor consiste en esperar y observar el desarrollo del proceso desplazándose de un alumno a otro para examinar las soluciones producidas y comienza a ofrecer feedback."[42]

4.4. CONTENIDOS

Las unidades didácticas que se estructuran en la propuesta didáctica tienen tres componentes claves para que se dé la atención.

1. La Percepción (espacial y temporal), consiste en que los niños puedan interiorizar y reconocer patrones y características de los diferentes objetos y sus dimensiones (tamaño, color, olores, sabores), la percepción influye en la atención ya que el individuo percibe los objetos a su alrededor y centra su atención en los más relevantes según la activación de regiones cerebrales.

[42] Ibid.

“La primera fase consiste en realizar una organización visual del estímulo percibido.
Es una fase en la que no entra en juego la atención, por lo que se trata de una fase preatentiva y, al proporcionar una pequeña impresión del objeto percibido, se facilita el procesamiento posterior de la información.
La segunda fase consiste en analizar la primera impresión del estímulo percibido. Se llama fase de análisis por síntesis, y en ella actúa la atención.

El modelo de Neisser no es un modelo atencional, sino que es un modelo perceptivo que incluye la atención.

El modelo de Neisser es importante en primer lugar porque es una crítica a los modelos de filtro, ya que según él la información no se procesa en función de las características de la información entrante, sino que se procesa en función de los esquemas que el sujeto tiene por haber elaborado una imagen preatentiva del estímulo. En segundo lugar, el modelo de Neisser es importante debido a que es el primero que asume la existencia de procesos preatentivos.”[43]

(Ver anexo # 2 planes de clase 1-2-3).

2. Implementar actividades en las que esté involucrada la lateralidad, es importante porque también hace parte de la percepción, los seres humanos tienden a prestar atención hacia uno de sus lados (izquierdo o derecho) lo que dificulta prestar atención a distintos estímulos múltiples.

“Existen evidencias convincentes tanto en sujetos normales como en pacientes, de que el nivel de alerta modula los sesgos espaciales 27, 50,52 y que un incremento de la demanda atencional provoca un cambio de la atención hacia la derecha 51. Al parecer existe una relación directa entre la disponibilidad de recursos atencionales y la distribución espacial de la atención. Esto conduce a

[43] http://www.psicocode.com/resumenes/4ATENCION.pdf consultado el día 1 de octubre de 2014

una idea que será central en esta tesis: es posible que en sujetos sanos las condiciones de PA sean capaces de producir un sesgo atencional. Hacia la derecha,"[44](Ver anexo #2 planes de clase 4-5-6)

3. Por ultimo encontramos la selección, la cual consiste en identificar y luego escoger de entre varios estímulos el más relevante, o que se adapte a las preferencias de la persona.

"Todas las teorías atencionales han aceptado 3 fases en el procesamiento selectivo:

1) Detección: representaciones sensoriales y extracción de las características físicas de los "inputs" (de la información recibida).

2) Reconocimiento: elaboración y extracción de las características semánticas.

3) Decisión: se hacen conscientes los resultados de las 2 fases anteriores. Pero el problema aparece desde el momento en que no toda la información que entra en nuestros sistemas de procesamiento llega al sistema perceptual y hacerse consciente, ya que éste tiene una capacidad limitada. Así pues, se necesita que el filtro seleccione y actúe sobre la información relevante"[45].(Ver anexo # 2 planes de clase 7-8-9).

[44] PÉREZ. Fernadez,Ciudad de la Habana 2007 p18.
[45] http://www.psicocode.com/resumenes/4ATENCION.pdf consultado el 1 de octubre de 2014.

Cronograma del proceso de investigación e intervención

Actividad	Fecha
inicio de proyecto investigativo 2	Enero 28 de 2014
Inicio de practica pedagógica 2	Febrero 06 de 2014
Diagnostico investigativo	Febrero 06 de 2014
Planeación general de clases	Febrero 11 de 2014
Observación de situación problémica	Febrero 13 de 2014
Elaboración capítulo 1 (planteamiento del problema)	del 06 al 27 de febrero de 2014
Organización capítulo 2 (marco teórico)	Del 04 al 25 de marzo de 2014
Planteamiento de la metodología	Abril 8 de 2014
Revisión por parte del docente asesor	Mayo 15 de 2014
Sustentación del ante proyecto	Mayo 22 de 2014
Inicio de proyecto investigativo 3	Julio 29 de 2014
Aplicación de los instrumentos de investigación	del 14 de agosto al 23 de octubre
Primera entrega al jurado lector	Septiembre 16 de 2014
Correcciones del proyecto	Octubre 31 al 06 de noviembre de 2014
Segunda entrega al jurado lector	Octubre 21 de 2014

4.4.1 Unidad Didáctica 1

PERCEPCIÓN ESPACIAL
Objetivos generales: Identificar y organizar los diferentes elementos que integran el espacio, teniendo en cuenta los componentes de situación, dirección y orientación.
Objetivos específicos: • Calcular distancia con respecto a si mismo y a otros objetos**.** • Situarse en el espacio físico
Contenidos: • desarrollo de la percepción visual • ubicación espacial
Temporalización: 3 sesiones
Recursos: • pañuelos • elástico • conjunto de catapiz • pelota de goma
Técnica de enseñanza: • Descubrimiento guiado • Resolución de problemas
Evaluación: comprensión y ejecución de distintos cambios de dirección.

4.4.2 Unidad Didáctica 2

Lateralidad
Objetivos generales: Mejorar las aptitudes perceptivas motrices de lateralidad y direccionalidad. Relacionadas con la atención.
Objetivos específicos: • Desarrollar las aptitudes de lateralidad e imagen corporal. • reconocer la derecha e izquierda sobre sí mismo.
Contenidos: • La lateralidad: reconocimiento sobre sí mismo, sobre los demás y con relación a objetos. • Dominancia lateral. • Imagen y percepción corporal.
Temporalización: 3 sesiones
Recursos: • Balón • Costales • Cucharas • Pipones • Tizas
Técnica de enseñanza: • Descubrimiento guiado • Resolución de problemas
Evaluación: • comprensión y ejecución de distintos movimientos. • Situar un objeto con relación a nuestro cuerpo. • Observar la dominancia lateral visual y manual

4.4.3 Unidad Didáctica 3

Selección y jerarquización
Objetivos generales: Realizar actividades en las que el alumno pueda desarrollar el proceso de selección evitando los estímulos externos.
Objetivos específicos: • Seleccionar los estímulos pertinentes para la realización de las actividades. •
Contenidos: • Selección de estímulos. • Desarrollo de la actividad con eficacia y eficiencia.
Temporalización: 3 sesiones
Recursos: • Aros. • Palos balso.
Técnica de enseñanza: • Descubrimiento guiado • Resolución de problemas
Evaluación: comprensión y ejecución de distintos cambios de dirección.

4.4.4 Juegos tradicionales modificados

Juego 1

LA GALLINA CIEGA
Descripción: Se trata de uno de los juegos populares y tradicionales más conocidos y practicados. Su práctica en las verbenas y fiestas populares lo convierte en una actividad socio-cultural con una gran tradición en épocas pasadas. En la actualidad, se ha convertido en un juego clásico, al que todos hemos jugado alguna vez y que nos hecho pasar ratos muy divertidos
Organización: Grupos de 8 a 10 participantes, aunque este número se puede incrementar sin problemas para el desarrollo del juego.
Material: Un pañuelo o trapo
Desarrollo: En un espacio delimitado (no debe ser muy amplio), los participantes forman un círculo con uno de ellos, "la gallinita ciega", en el centro del mismo y con los ojos tapados con un pañuelo o trapo. Los participantes que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar a la gallinita ciega, esta intentará localizar, tocar e identificar a algún compañero, en caso de adivinarlo, este pasará a ocupar su lugar.
Reglas: • Los participantes no pueden hablar ni hacer ruidos. • Los participantes deben cuidar que la gallina ciega no tropiece o se dé algún golpe. • Si la gallinita ciega localiza a alguien, este permanecerá inmóvil mientras intenta adivinar quién es. El espacio donde se desarrolla el juego debe estar libre de obstáculos o peligros. • Si la gallinita ciega no consigue identificar a nadie se puede cambiar de rol pasado un cierto tiempo acordado entre todos.

Modificación del juego tradicional La Gallina Ciega
Organización Se divide el curso en tres grupos de 10 integrantes cada uno, que estarán distribuidos en diferentes partes de la cancha de baloncesto ubicada en el parque en frente del colegio I.E.D Rodolfo Llinas.
Material: Conos y aros
Desarrollo: Se da inicio al juego en el momento en que el alumno observa durante 30 segundos los diferentes elementos distribuidos por el espacio determinado para llevar a cabo la actividad, después se cubren los ojos del niño y se le pide que se dirija o un objeto en específico.
Reglas Ningún niño puede hablar.

Juego 2

CATAPIZ
Descripción: Catapiz es un juego en el que principalmente influye la destreza de los participantes. Se juega sobre una superficie lisa, dura y plana como lo es la superficie de una mesa, es más común que se juegue sobre el piso
Organización: 2 a 4 personas
Material: Seis catapiz y una pelota pequeña que rebote.
Desarrollo: El juego es por rondas, cada jugador debe hacer rebotar la pelota una vez y coger un catapiz, y así sucesivamente hasta coger los 6, pero en cada lanzamiento de la pelota con un solo rebote. En la otra ronda ya debe coger es dos catapiz por cada rebote, y así continuamente hasta que se tengan que coger los 6 catapiz, obviamente con una sola mano, por un solo rebote de la pelota. Si en el primer intento, fallan deben ceder el turno.
Reglas: La pelota solo rebota una vez y se cogen la cantidad de catapiz requeridos. Con la misma mano que se lanza la pelota se coge el catapiz y con esa misma debe volver a coger la pelota.

Modificación del juego tradicional catapiz
Organización: Se dividirá el curso en seis grupos de 5 jugadores, ubicados en círculos.
Material: Seis catapiz y una pelota de goma
Desarrollo: La esencia del juego es la misma, la modificación consiste en que cada jugador debe hacer rebotar la pelota tan alto como pueda, mientras tanto el docente hará un movimiento que el niño debe imitar, antes de que caiga la pelota al piso.
Reglas: El niño debe ejecutar el movimiento igual.

Juego 3

CAUCHITO (CHICLE AMERICANO)
Organización: se juega por tríos, dos en los extremos sujetan en sus tobillos el elástico, el tercero estará en la mitad listo para saltar.
Material: elástico, música
Desarrollo: Dos deben colocarse dentro del elástico en los extremos estirando y el otro niño deberá saltar. La forma de saltar varía según la canción que se cante ya que hay varias.
Reglas : El nivel de dificultad puede aumentar si se sube el elástico a más altura por lo que habrá que levantar más los pies.

MODIFICACIÓN DEL JUEGO CHICLE (CAUCHITO AMERICANO)
Organización: se juega por tríos, dos en los extremos sujetan en sus tobillos el elástico, el tercero estará en la mitad listo para saltar.
Material: elástico, cartulinas dibujadas con distintas señales de posiciones.
Desarrollo : Los dos niños que estan en los extremos deben tener en sus manos cartulinas indicando diferentes posiciones (saltar a la derecha, a la izquierda, girar, cuclillas ; el niño que esta en el centro debe estar atento a los cambios de posicion indicados por los compañeros, quienes deben cambiar rapidamente las cartulinas.

Juegos de Lateralidad

Juego 4

LA GOLOSA
Organización: Es dibujado en el piso con tiza. Se pinta un cuadro con el número 1, encima otro con el 2 y otro arriba con el 3, en el cuarto piso son dos cuadros con el 4 hacia un lado y el 5 al otro, después el 6 encima y por ultimo otra casilla doble con el 7 y el 8. Se juega con un grupo pequeño, se necesita la tiza para dibujar la golosa, el espacio para hacerlo y una piedrita, la cual se utilizara para lanzar por cada una de las casillas.
Material: tiza
Desarrollo: Debe lanzarla primero en el 1 y hacer el recorrido saltando en un solo pie, sin pisar ese número, y devolverse igualmente. Luego con el 2 y así sucesivamente hasta terminar todo los números. Gana aquel que lo termine primero.

Modificación del Juego tradicional La Golosa
Organización: Divididos en pequeños grupos, cada niño tendrá dos piedras y dos lanzamientos, el docente dirá sumas y restas de baja denominación de acuerdo a los números que están dibujados en la golosa, el niño debe realizar la operación e ir saltando hacia adelante, atrás, lado izquierdo, lado derecho y en un solo pie dirigiéndose al cuadro donde está el resultado.
Material: tiza
Reglas: solo salta con el pie que se determine (derecho o izquierdo)
Reglas: La regla es no pisar la línea del borde de las casillas, ni poner los dos pies en un solo cuadro. No debe caerse.

Juego 5

ENCOSTALADOS
Organización: Se ubican un número determinado de competidores y un juez en una línea de salida.
Material: costales
Desarrollo : Realizar carreras de sacos en una distancia determinada
Reglas: Deben tener las piernas dentro del costal y con saltos e impulsos llegar a la línea de meta. El ganador es el que llegue de primero a la línea final.

Modificación del juego tradicional encostalados
Organización: Se divide el curso en tres grupos de 10 u 11 estudiantes y el juez (docente en formación) en la línea de salida.
Materiales: costales, pimpones.
Desarrollo : Realizar carreras en costales, transportando un pimpon en la mano
Reglas: Deben tener las piernas dentro del costal y con la mano abierta transportar un pimpón sin dejarlo caer.

Juego 6

PONCHADOS
Organización: Ponchar a cada uno de los jugadores para así irlos eliminando.
Material: pelota
Desarrollo: El juego consiste en que un jugador porta una pelota y tiene que impactar con la pelota a los demás jugadores mientras estos tienen que evadir los lanzamientos en su contra.
Reglas: cuando la pelota toque a otro jugador este queda automáticamente eliminado. Gana quien quede de último por ponchar.

MODIFICACIÓN DEL JUEGO PONCHADOS
Organización: Ponchar a cada uno de los jugadores para así irlos eliminando.
Material: pelota
Desarrollo: dos grupos del mismo número de jugadores se lanzan el balón de un lado de la cancha para el otro con las manos o los pies. Solo que debe ser del lado izquierdo o derecho según lo decida el docente.
Reglas: cuando la pelota toque a otro jugador este queda automáticamente eliminado. Solo queda ponchado si la pelota fue lanzada con el lado del cuerpo determinado.

Juegos de Selección

Juego 7

LA SILLA
Organización: se desarrolla en dos grupos a la vez, se colocan en círculo un número de sillas igual a los jugadores menos uno.
Material: sillas
Desarrollo: Todos los jugadores de desplazan en círculo a un ritmo constante y al compás de la música. Cuando cesa la música, los jugadores tienen que ocupar, rápidamente, una de las sillas.
Reglas: El jugador que no encuentre silla quedará eliminado y se quitará una silla del círculo. Cuando vuelva a sonar la música los jugadores inician otra vez el desplazamiento y así hasta que quede un solo jugador que será el ganador No se permite empujar dos jugadores no pueden ocupar la misma silla.
MODIFICACION DEL JUEGO "LA SILLA"
Organización: Todo el curso forma un solo grupo, al detener la música los niños se ubican en unos aros que están ubicados en el piso.
Material: Aros
Desarrollo: Al iniciar el juego se dice una sola ves que color de aro deben ocupar al finalizar la melodía. Los niños se mueven por todo el lugar mientras suena la música, al detener el sonido los niños deben buscar el aro con el color determinado por el docente.
Reglas: Varios niños pueden ocupar un aro, se ponen penitencias a los niños que se equivoquen de aro.

Juego 8

Juego	**YERMIS**
Organización: Dos equipos sin límite de personas, normalmente entre 5 y 10 por equipo	
Material: Tapas de gaseosa, pelota liviana	
Desarrollo: Al comenzar el juego el equipo que está a la ofensiva lanza o rueda la pelota contra la torre de tapas, el equipo que logre desarmarla es el que sale a correr para no ser pochado por el equipo contrario que tiene en su poder la pelota.	
Reglas: Si no se desarma la torre en los lanzamientos de cada jugador se cambia de turno. Si la torre es desarmada el equipo a la ofensiva intenta ponchar a los rivales con la pelota de tenis quienes no deben dejarse ponchar del otro equipo. mientras que al mismo tiempo intentan armar nuevamente la torre de tapas Si logran armar la torre de tapas antes de ser ponchados gritan yermis.	
MODIFICACION DEL JUEGO YERMIS	
Organización:	
Material: pelota, palos de balso, palos para protección, aros de diferentes colores.	
Desarrollo: los jugadores deben estar atentos al color de los aros que irán ubicados en la parte superior donde están las dos torres de palos de balso (tendrán en cada uno de lados colores y figuras geométricas diferentes), de acuerdo al color de aro que este en ese momento, se armaran las torres, así tendrá validez el yermis.	

Juego 9

STOP
Organización: Deben jugar un mínimo de 4 personas o más. Deben escoger quien va iniciar el juego diciendo la frase (declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es...) Se dibuja en el piso un circulo diciendo en el centro stop y se divide en el número de personas que van a jugar cada quien escribe el nombre de un país.
Material: Tiza
Desarrollo: Luego ponen el pie todos y todos salen corriendo menos al que dijeron con el nombre poniéndose lo más rápido posible en el centro diciendo stop todos los demás se tienen que inmovilizar, el compañero del centro tiene que adivinar el número de pasos que lo separa de otro jugador si adivina le pone una x al jugador que le adivino si falla el mismo se pondrá la x. El que complete 5x queda eliminado. Gana el que tenga menos x cuando ya solo queden 3.
Reglas: Deben jugar un mínimo de 4 o más personas. Al comienzo escoger quien va a comenzar el juego diciendo la frase declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es (el nombre del país, número etc. de un compañero. El segundo que diga la frase será el compañero que más lejos quedo en la partida anterior.

MODIFICACION DEL JUEGO STOP
Organización: el curso se divide en tres grupos de diez, cada uno guiado por un docente. Se dibuja en el piso un circulo diciendo en el centro stop y se divide en el número de personas que van a jugar cada quien escribe el nombre de un color.
Material: Tizas, petos de diferentes colores.
Desarrollo: los enemigos ya no serán países, serán colores, los alumnos le declararan la guerra al color que está escrito dentro del círculo de stop, los niños están identificados con un peto de color diferente al del circulo (stop). Para ponchar se debe tener en cuenta el color que está escrito y no el color del peto.
Reglas: el docente inicia en el centro del circulo stop, los demás niños se detendrán cuando escuchen a su compañero, quien tendrá una pelota que hará rodar por el piso hacia donde están ubicados sus compañeros que estarán inmóviles, si son tocados por la pelota se quitaran puntos, de lo contrario tendrán X.

5. RESULTADOS

5.1. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS (DOCENTES)

Los resultados de las encuestas evidencian la falta de atención por parte de los niños en los distintos ejes temáticos y expresan las dificultades que afrontan los docentes en sus clases correspondientes, los docentes afirman que el curso 203 jornada tarde es el más difícil de los tres segundos.

A continuación se presentan las cuatro encuestas realizadas a las docentes de los diferentes ejes temáticos del grado 203 del I.E.D Rodolfo Llinas con su respectiva respuesta y equivalencias. En la parte inferior de cada encuesta se encuentra una escala valorativa que, permite según el rango en el que se ubique, evidenciar el grado de viabilidad del proyecto investigativo.

ENCUESTA 1 DOCENTE: **Maribel Rincón**		
PREGUNTA	SI (5)	NO (0)
1		X
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6		X
7	X	
8	X	

Porcentaje	Valoración
<12	Deficiente
13-34	Malo
35-56	Regular
57-78	Bueno
79-100	Excelente

75% Bueno

ENCUESTA **2** DOCENTE: **Magda Duran**		
PREGUNTA	SI (5)	NO (0)
1		X
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	

Porcentaje	Valoración
<12	Deficiente
13-34	Malo
35-56	Regular
57-78	Bueno
79-100	Excelente

87% Excelente

ENCUESTA **3** DOCENTE: **Luz Victoria Pérez**		
PREGUNTA	SI (5)	NO (0)
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5		X
6	X	
7	X	
8	X	

Porcentaje	Valoración
<12	Deficiente
13-34	Malo
35-56	Regular
57-78	Bueno
79-100	Excelente

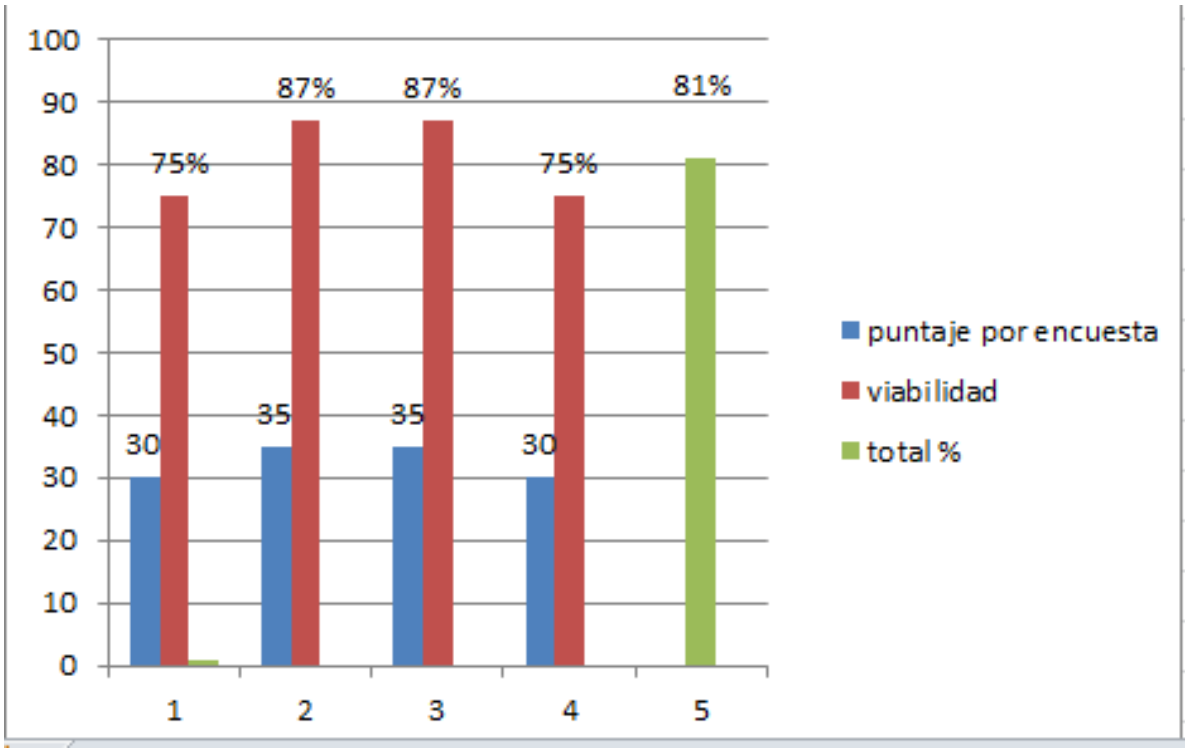
87% Excelente

ENCUESTA 4 DOCENTE: Roció Guaca		
PREGUNTA	SI (5)	NO (0)
1		X
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7		X
8	X	

Porcentaje	Valoración
<12	Deficiente
13-34	Malo
35-56	Regular
57-78	Bueno
79-100	Excelente

75% Excelente

5.1. *2 Matriz de Análisis de Las Encuestas Iniciales*



La grafica anterior presenta los resultados de las cuatro encuestas realizadas cada una con ocho preguntas, la serie azul de puntaje por encuesta presenta los valores obtenidos por la suma de respuestas afirmativas, la serie roja presenta la viabilidad del ejercicio investigativo y por último la serie verde muestra el total del porcentaje promedio.

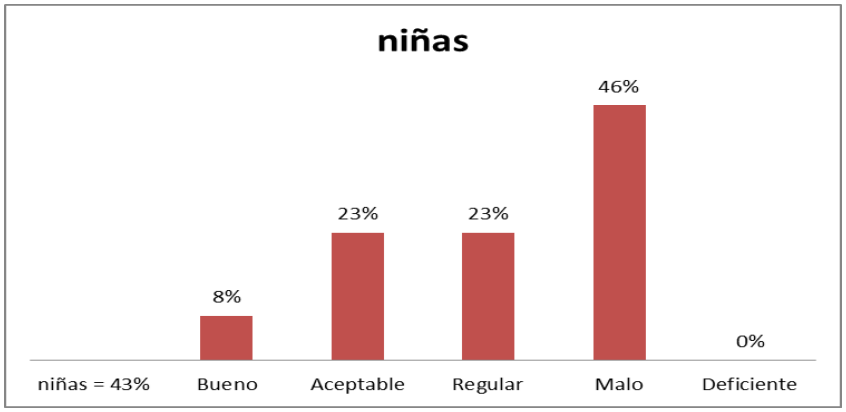
También se puede interpretar que un mayor porcentaje de los encuestados le dan viabilidad al proyecto y su importancia es evidente y necesaria.

5.2. ANALISIS DE RESULTADOS DEL TEST DEL DIAGNOSTICO

A continuación se muestran los resultados del test de percepción de diferencias el cual se implementó para diagnosticar la atención sostenida en los alumnos del grado 203 del IED Rodolfo Llinas jornada tarde, este salón esa conformado por 30 alumnos, 13 niñas que equivalen a un 43% y 17 niños a un 57% del

100% del curso. Este tipo de prueba es la más adecuada pues se puede aplicar desde los 6 años de edad, requiere poca formación cultural y las instrucciones son fáciles de comprender. (Ver graficas 1.1 y 1.2).

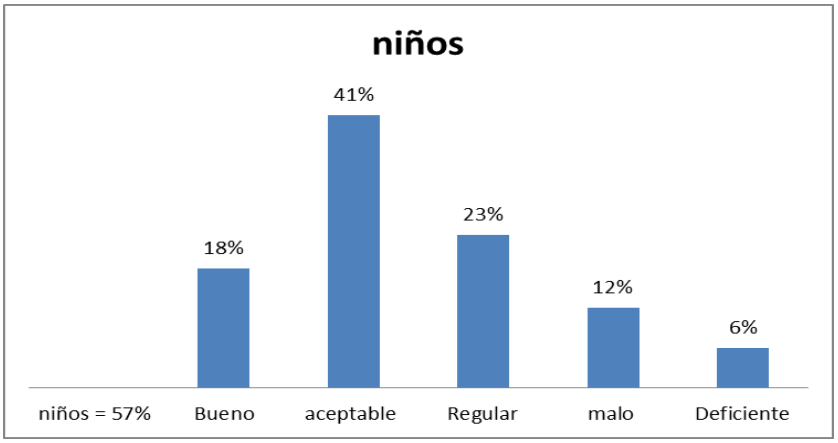
niñas = 43%	
Bueno	8%
Aceptable	23%
Regular	23%
Malo	46%
Deficiente	0%



Grafica 1.1

En la anterior grafica se interpreta que las niñas del curso 203 presentan dentro de la escala de valoración el ítem malo en un porcentaje más alto, seguido por el indicador regular y aceptable en ese orden respectivamente, el factor bueno es el que muestra la más baja representación en la escala.

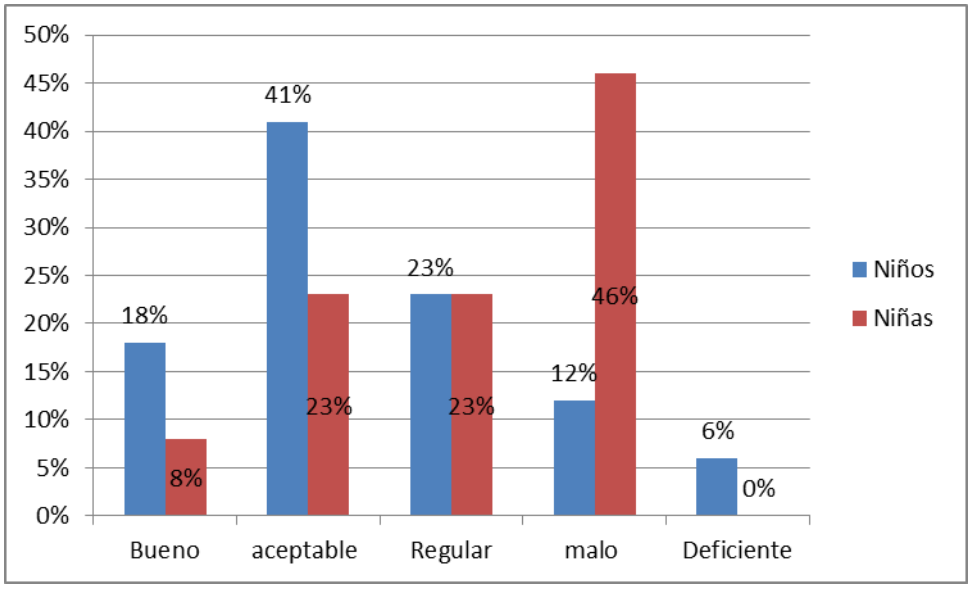
niños = 57%	
Bueno	18%
aceptable	41%
Regular	23%
malo	12%
Deficiente	6%



Grafica 1.2

En la gráfica (1.2) se observa una mayor representación del ítem aceptable, seguido por el regular, bueno, malo y con representación de muy pocos niños en el ítem deficiente.

GRAFICO COMPARATIVO TEST INICIAL



Grafica 1.3

En el grafico anterior se puede apreciar que los niños tienen un mejor desempeño que las niñas.

5.2.1 Normas de puntuación

La puntuación directa es el número total de aciertos. En esta versión no se hace recuento de errores ni de omisiones. La puntuación directa máxima es de 60 puntos.

La puntuación directa puede transformarse en puntuaciones centiles o típicas acudiendo a las tablas correspondientes

Por último se realizó una comparación entre niños y niñas cuyo resultado fue que los niños tuvieron un mayor puntaje que las niñas, por lo tanto se evidencia que los niños tienen mayor rapidez de percepción e inteligencia espacial.

Escala de valoración percentil

Bueno	82% - 100%
aceptable	63% - 81%
Regular	44% - 62%
malo	25 % - 43%
Deficiente	25% - 43%

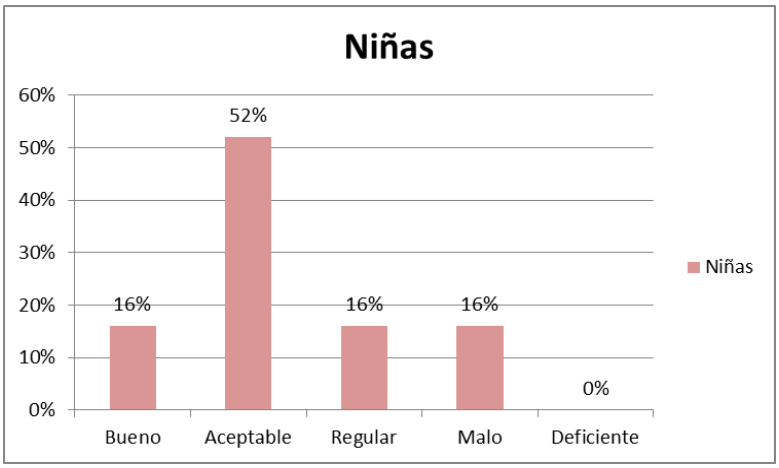
En el anterior cuadro se presentan los estándares de medición del test de percepción de diferencias, implementados para determinar los porcentajes con resultados positivos o negativos según su ubicación en la tabla.

5.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL TEST FINAL

El siguiente análisis se hizo para mostrar si hubo una incidencia en la atención sostenida de los niños del grado 203 después de las intervenciones en las cuales se desarrollaron actividades y juegos tradicionales que tenían como fin sostener la atención de los estudiantes.

La siguiente grafica presenta los resultados del test final implementado para dar respuesta a los cambios que hay en la atención sostenida de los niños del curso 203. (Ver gráficos 2.1 y 2.2)

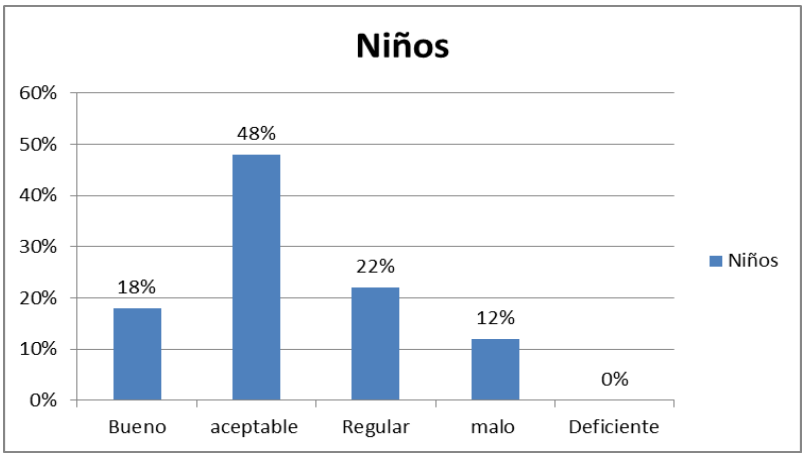
niñas = 43%	
Bueno	16%
Aceptable	52%
Regular	16%
Malo	16%
Deficiente	0%



Grafica 2.1

En la gráfica (2.1) se interpreta que las niñas del curso 203 presentan dentro de la escala de valoración el ítem aceptable en un porcentaje más alto, seguido por los indicadores regular, bueno y malo en ese orden respectivamente.

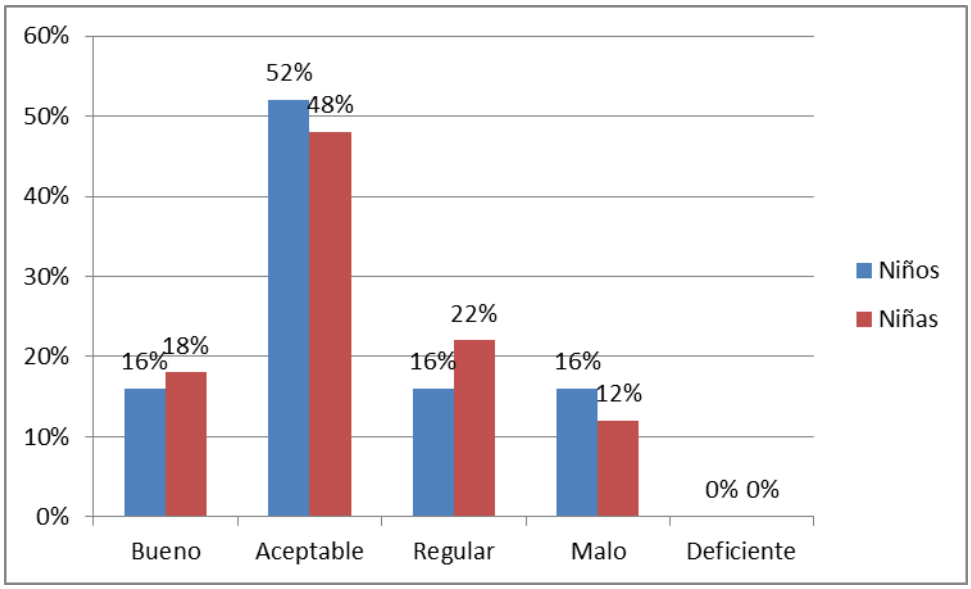
niños = 57%	
Bueno	18%
aceptable	48%
Regular	22%
malo	12%
Deficiente	0%



Grafica 2.2

En la gráfica (2.2) se observa que se mantiene el ítem aceptable en el nivel más alto, seguido por el regular, bueno, malo. Como novedad se presenta que el ítem deficiente no tiene valor en la gráfica.

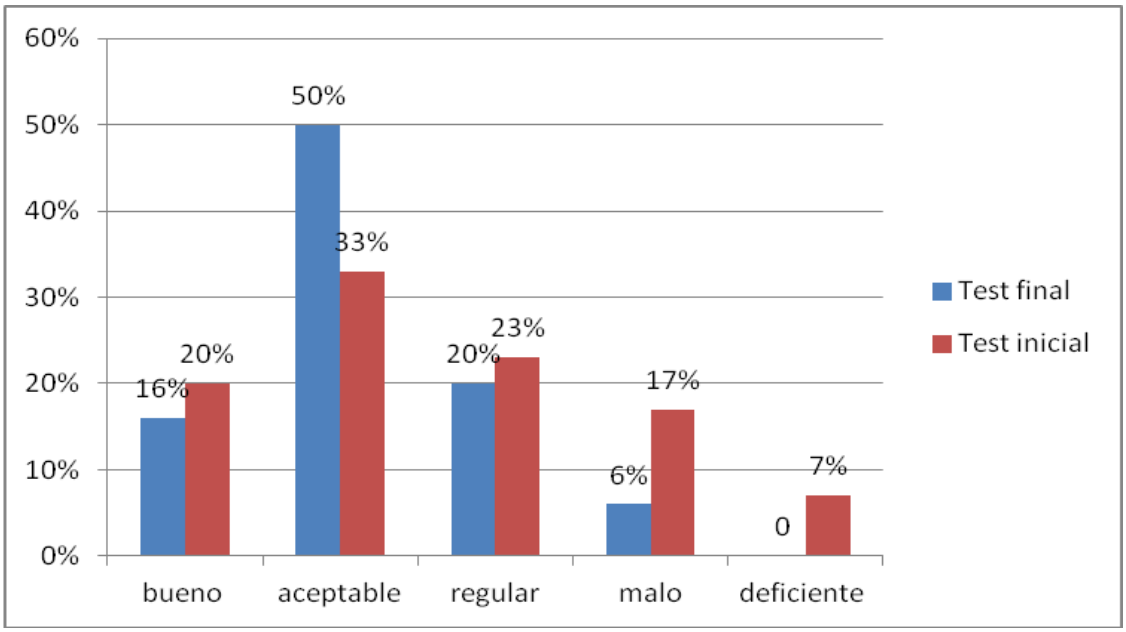
GRAFICA COMPARATIVA DEL TEST FINAL



Grafica 2.3

La grafica de comparación final presenta que los niños y las niñas tienen en cuanto a la atención sostenida porcentajes mínimos de diferencia.

GRAFICA COMPARATIVA DEL TEST INICIALY ELTEST FINAL



GRAFICA 2.4

En esta grafica se puede observar la comparacion del test inicial y el test final, en este último, se obtuvieron resultados diferentes con respecto a la primera aplicación pues los indicadores negativos como dificiente, malo y regular tuvieron una mejoría, esto se presentó posiblemente , al iplementar en las intervenciones pedagógicas actividades que tenian componentes que son claves para que exista la atención sostenida.

Entre los contenidos de la propuesta didáctica se encuentra la percepción, que es fundamental para interiorizar, reconocer patrones y características de los diferentes objetos y sus dimensiones, la lateralidad que influye para que las personas tiendan a prestar atención hacia uno de sus lados y la selección que basicamente consiste en identificar y escoger un estimulo entre varios y darle relevancia al seleccionado.

Las anteriores afirmaciones se referencian en el apartado de contenidos (pág. 65-67).

5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LOS DIARIOS DE CAMPO

El grupo de niños intervenidos en el desarrollo de las nueve sesiones mostro una gran aceptación hacia los juegos traiciónales colombianos modificados.

Se observó gran interés, motivación y alegría en el desarrollo de las intervenciones pedagógicas.

Los juegos tradicionales que se implementaron durante las intervenciones tuvieron una incidencia positiva en la atención sostenida de los niños ya que mostraron disposición anímica para el desarrollo de las actividades propuestas, es importante tener en cuenta el desarrollo de la atención de los estudiantes en otras temáticas académicas.

La atención sostenida de los estudiantes se puede considerar modificada por el interés que manifestaron, se observó que en periodos de tiempo más prolongado hubo un sostenimiento de la atención de la mayoría de niños y niñas.

6. CONCLUSIONES

El ejercicio investigativo permitió determinar que los juegos tradicionales colombianos modificados inciden en el sostenimiento de la atención de los niños de 7 y 8 años del grado 203, jornada tarde del I.E.D Rodolfo Llinas por las siguientes razones:

Por medio del diagnóstico inicial conformado por la encuesta y el test de percepción de diferencias, se identificaron características propias de la falta de atención tales como, el desinterés y la distracción que afectan el desempeño escolar de los estudiantes, y por ende sus relaciones interpersonales. Las encuestas de diagnóstico presentaron un total del 81% de viabilidad a la investigación, lo que indicaba el alto grado en el que se encontraba la situación problemica y la posibilidad de implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para de esta manera incidir en la atención sostenida de la población de trabajo. El test de percepción de diferencias utilizado para diagnosticar la atención sostenida del total de la población intervenida, en su aplicación inicial, arroja que un 33 % de los estudiantes se ubican en el indicador de aceptable dentro de la escala de valoración percentil, siendo este el porcentaje más alto y en el más bajo el indicador deficiente con un 7%.

El instrumento de diario de campo permitió observar detalladamente el comportamiento de los estudiantes frente a las actividades y a los juegos tradicionales colombianos modificados propuestos que, tenían como finalidad fijar y sostener la atención. El común denominador en los diarios de campo fue el desarrollo de las actividades con dificultades, debido a estímulos externos que hacían que se distrajeran, tal como se describe en los diarios de campo 1, 2, 3, 6, 7 y 9). En los diarios de campo 4, 5 y 8 se observó que hubo elementos como, la motivación, selección e identificación, fundamentales para la atención sostenida, además de esto se dieron buenas relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Se verificaron los cambios en la atención sostenida de los estudiantes por medio de la aplicación final del test de percepción de diferencias en el cual se observó que se mantiene en el porcentaje más alto el indicador aceptable, con una diferencia del 17% a la aplicación inicial, seguido del indicador regular que tuvo una disminución del 3%, el indicador bueno disminuyo en un 4%, así como el indicador malo en un 11%, el indicador deficiente no tuvo puntuación percentil. Lo anterior refleja que la atención sostenida no tuvo un cambio significativo después de las intervenciones pedagógicas.

BIBLIOGRAFIA

ALBERCA, Fernando. Todos los niños pueden ser Einstein: un método eficaz para motivar la inteligencia. España. Toromitico. 2012.

ÁLVAREZ, Trápaga. Principios de Neurociencias para Psicólogos, 1ª edición, Buenos Aires, Editorial Piados, 2005.

BOUJON, Christophe. QUAIREAU, Christophe. Atención, aprendizaje y rendimiento escolar. Aportaciones de la psicología cognitiva y experimental. Madrid. Narcea, 1998.

CALEÑO SANCHEZ, Nelson. (2009). Mejoramiento de la atención del estudiante en edades de 9 a 12 años por medio de las artes marciales como trabajo extracurricular, Tesis de Licenciatura, Bogotá: Universidad Libre de Colombia “sede Bosque Popular”.

CAMPO, Gladys. El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales. Kinesis. 2000.

COBO, Víctor. SANCHEZ, Jesus. SANTAMARTA, Jesus. URIEL, José Ramón. Programación de la educación física. Barcelona. Inde. 2005.

HARDY, Jackson. Aprendizaje y Cognición, 4ª edición, Madrid, Prentice Hall, 1998, p.118.

INCARBONE, Oscar. Del juego a la iniciación deportiva: 6 a 14 años. Buenos Aires. Stadium, 2003.

Maestro, F. Los Juegos Tradicionales en la Educación Primaria en Jornadas sobre los Juegos Tradicionales en Educación. Aragón, España. 2000

MAYO, W.J., Cómo leer, estudiar y memorizar rápidamente, Madrid, Editorial Playor, edición cedida a Editorial Norma para América Latina, 1993, p. 100.

Mezones y Ramones. El Juego como Estrategia Metodológica en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. (1999).

Mora y Rojas. El Juego como Estrategia de Enseñanza en el diseño de un Proyecto Pedagógico de Aula (2006).

Pérez, Y. (2002). Propuesta para la Utilización de la Literatura Infantil como Estrategia para la Formación de Valores de la Identidad Regional en los alumnos de la Primera Etapa de Educación Básica. Barcelona, Venezuela. (2002).

RICE, Philip. Desarrollo humano: estudio del ciclo vital. p 97. Pearson Educación, 1997

RODRÍGUEZ, Joaquín. "Desarrollo curricular de Educación Física en el Primer Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria". Editorial Escuela española 1995.

SCHUNK, Dale, Teorías del Aprendizaje, 2° edición, Madrid, Prentice-Hall Hispanoamericana, S. A., 1997.

SHAFFER, David “Psicología del desarrollo infancia y adolescencia”. México. Editorial Paraninfo. 2000.

SOPRANO, Ana María. Como evaluar la atención y las funciones ejecutivas en niños y adolescente. Buenos aires. Paidós, 2009.

VALLEJO (2005). Los Juegos Tradicionales de Ciudad Bolívar (Libro Complementario).

LINKGRAFIA

MATA, José. Mata.www.psicopadagogia.com/articulos/?articulo=456. Consultado el día 30 de septiembre de 2014

SANHUEZA,Gladys.http://www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml#CONCP

ISON,Mirta yANTA,Fernando.http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-70272006000200004#t2. Consultado el día 30 de septiembre de 2014

http://biblioteca.clacso.edu.ar/subida/uploads/FTP-test/Colombia/alianza-cinde-umz/uploads/20091118031108/TESIS%20JUAN%20BERNARDO%20ZULUAGA.pdf.

http://formavil.es/modulo3.pdf

http://www.educativo.utalca.cl/medios/educativo/profesores/media/documentos/como_aprendemos.pdf.

http://es.slideshare.net/AGNNETA/aprendemos-jugando 28252213?next_slideshow=1

http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf.

http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewArticle/225150. Consultado el día 15 de Agosto del 2014

www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf. Consultado el día 24 de septiembre de 2014

www.web.teaediciones.com/Ejemplos/CARASR%20Manual_ 2012.pdf.

Monistrol Ruano Olga. Trabajo de campo en investigación cualitativa (II). Docencia e investigación del Hospital Mútua de Terrassa. España [On-line] Visto en http://www.fuden.es/ficheros_administrador/fmetodologica/pdf_formetod_29225200792820.pdf

http://www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml#CONCEP.

http://www.efdeportes.com/efd141/los-estilos-de-ensenanza-en-la-clase-de-educacion-fisica. Consultado el día 25 de septiembre de 2014

http://www.psicocode.com/resumenes/4ATENCION.pdf consultado el día 1 de octubre de 2014

ANEXOS

Anexo 1

Encuesta para determinar la viabilidad de la investigación

Universidad Libre sede “Bosque Popular”
Ciencias de la educación
Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deportes
Encuesta

I.E.D Rodolfo Llinás
Diagonal 86ª Nº 103C- 80
Docentes
Jornada tarde
Docentes en formación: Edwin Jair Grisales Murillo
Marcela Garay Vergara
Ivonne Amézquita Chala

Nombre_____Asignatura_____

Cuestionario

Lea cuidadosamente las siguientes preguntas marcando con una X si (si está de acuerdo), no (no está de acuerdo). Agradecemos su amable colaboración.

1. ¿Considera usted que algunos de los estudiantes del curso 203 jornada tarde muestran interés durante el desarrollo de la clase?

   a. Si b. No

2. ¿Considera usted que algunos de los alumnos presentan dificultades de atención reiteradamente al realizar determinada actividad?

   a. Si b. No

3. ¿Usted cree que la falta de atención es un aspecto potencialmente disruptivo en los espacios académicos?

   a. Si b. No

4. ¿Hay alumnos a los cuales se les deba llamar la atención repetitivamente en el aula de clase?

   a. Si b. No

5. ¿Cree usted que los espacios físicos influyen en la falta de atención de los niños?

   a. Si b. No

6. ¿Usted como docente algunas veces delega funciones específicas a los niños que presentan dificultades para prestar atención?

   a. Si b. No

7. ¿Percibe usted que algunos de sus alumnos parecen no escuchar cuando les habla?

   a. Si b. No

8. ¿En el aula de clase hay alumnos que les cuesta seguir instrucciones para realizar una tarea o actividad lúdica?

   a. Si b. No

Anexo 2 Planes de clase

<table>
<tr><td colspan="3">UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA - 1</td></tr>
<tr><td colspan="3">INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA : 14/08/2014.
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: percepción temporo espacial
CURSO: 2º
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:</td></tr>
<tr><td>OBJETIVOS</td><td colspan="2">• Tener la capacidad de ubicarse en el espacio físico mediante el seguimiento de reglas e instrucciones.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">CALENTAMIENTO</td><td>Actividad</td><td>Duración</td></tr>
<tr><td>Movilidad articular
Activación cardiovascular
Estiramiento.</td><td>25 minutos</td></tr>
<tr><td>PARTE CENTRAL</td><td>Actividad
• Letras gigantes
Los alumnos forman grupos con el mismo número de integrantes, cada grupo está identificado con una figura de un color determinado. Los alumnos deben identificar la forma y la figura para hacer una letra utilizando sus cuerpos, ejemplo los triángulos azules hacen la letra A.
• Las cuatro esquinas
Se forman grupos de 5 personas cada uno, un niño en el centro de un cuadro y los otros en cada esquina del cuadro. A la señal es obligatorio cambiar de esquina, se queda en el centro el que no encuentra una esquina libre.
• Juego tradicional modificado la gallina ciega.</td><td>20 minutos

10 minutos

15 minutos</td></tr>
<tr><td>PARTE FINAL</td><td colspan="2">Vuelta a la calma
• Estiramiento
• Retroalimentación</td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA – 2

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA 21/08/2014
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: **Lateralidad** CURSO: 2º
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:

OBJETIVOS	• Identificar diferentes posturas corporales y reconocer las distancias respecto a si mismo, un compañero, un objeto.	
CALENTAMIENTO	Actividad	Duración
	Movilidad articular Activación cardiovascular • "La caza del zorro": todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola de zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura y se sigue jugando.	20 minutos
PARTE CENTRAL	Actividad	15 minutos
	• Lanzamos el pañuelo hacia arriba y lo recogemos con distintas partes del cuerpo. • Vamos andando y moviendo el pañuelo de diferentes formas, por todo el espacio. • Por parejas a cierta distancia, intercambiamos los pañuelos lanzándolos. • Juego tradicional modificado chicle (cauchito americano)	15 minutos 15 minutos
PARTE FINAL	Vuelta a la calma • Estiramiento • Retroalimentación	25 minutos

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA – 3

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA 28/08/2014
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: percepción tempero espacial
CURSO: 2º
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:

OBJETIVOS	• Manipular objetos con precisión en posición dinámica y estática	
CALENTAMIENTO	Actividad	Duración
	Movilidad articular Activación cardiovascular Tocar colores: los niños en movimiento continuo deben de estar atentos a la señal que da el docente dirá tocar algo de color. Estiramiento.	25 minutos
PARTE CENTRAL	Actividad • Por parejas, pisar y que no te pisen, en parejas intentaremos pisar a nuestro compañero y no dejar que nos pisen. • Juego de sangre Se Lanza el balón y se dice un nombre. El nombrado debe cogerlo y decir " sangre", los demás se paran y esperan que lance el balón diciendo otro nombre y así sucesivamente • Juego tradicional modificado Catapiz	20 minutos 10 minutos 15 minutos
PARTE FINAL	Vuelta a la calma Juego "yo soy el otro": sentados en círculo, uno se queda en el centro con los ojos vendados. Otro con voz diferente dice el nombre de su compañero y el del centro tendrá que adivinar de quien es la voz, si adivina pasa ese niño al centro. • Estiramiento • Retroalimentación	

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA – 4

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA 04/09/2014
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: **Lateralidad** CURSO: 2º
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:

OBJETIVOS	• Desarrollar las destrezas motrices de ambas extremidades superiores.	
	Actividad	Duración
CALENTAMIENTO	Movilidad articular Activación cardiovascular • Pescar con balón: tres niños cada uno con un balón en la mano pescan a los demás tocándoles con el pero sin soltarla. A quien toquen donde el docente va diciendo (de la cintura para abajo/arriba, brazo derecho, espalda etc.). Pasa a pescar y el otro se libra.	20 minutos
PARTE CENTRAL	Actividad • Se forman dos filas dándole un número a cada uno, todos sentados esperando la indicación del docente del número que diga, tendrán que ir hasta el punto indicado y devolverse el niño que se equivoque de número o se le olvide tendrá penitencia. • Se le entrega una pelota a cada niño y con ella van realizando los siguientes ejercicios ¿quién es capaz de…?: correr llevándola en dos manos en diferentes posiciones, rodar la pelota en el suelo con la mano izquierda y con la derecha etc. • Juego tradicional modificado golosa	15 minutos 15 minutos 15 minutos
PARTE FINAL	Vuelta a la calma • Estiramiento • Retroalimentación	25 minutos

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA - 5

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA 11/08/2014
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: **lateralidad**
CURSO: 203
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:

OBJETIVOS	• Mejorar las aptitudes perspectivo- motrices de lateralidad y direccionalidad.	
CALENTAMIENTO	Actividad	Duración
	Movilidad articular Activación cardiovascular • Robar la cola: todos los niños dispersos por el espacio. Cada uno lleva una cola prendida de la cintura del pantalón. A la señal, cada niño tratara de robar la cola a los demás y procurara que no de la quiten a él. Las colas que quitaron las llevan en la mano.	20 minutos
PARTE CENTRAL	Actividad	Duración
	• Todos deberán de tener una cuerda o un lazo, colocándola en el piso pasando lateralmente pisando la cuerda, regresa pisándola de espaldas, pasa lateralmente pero una pierna adelante y una detrás sucesivamente, salta sobre el pie derecho alrededor de la cuerda sin tocarla y lo mismo con el pie izquierdo. • Realiza " serpientes" por el suelo con la cuerda - Dibuja con la cuerda diferentes formas en el suelo: circulo, triangulo, cuadrado, etc. • Juego tradicional modificado encostalados	20 minuto 15 minutos 20 minutos
PARTE FINAL	Vuelta a la calma • Organizados en círculos, cada circulo dispone de dos pelotas. A la señal del profesor pasamos la pelota, mediante un lanzamiento, al compañero de nuestra derecha y después cambio de dirección. Lo ideal es no dejar caer la pelota. • Estiramiento • Retroalimentación	

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA – 6

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA 18/09/2014
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: **Lateralidad**
CURSO: 203
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:

OBJETIVOS	• Observar la dominancia lateral visual y manual • Afirmar la dominancia lateral óculo-pie	
CALENTAMIENTO	Actividad	Duración
	Movilidad articular Activación cardiovascular Virus del pato zurdo: un equipo persigue a los demás con su mano izquierda llevando la derecha apoyada en su rodilla derecha. Todos los que sean cazados se les contagia el virus y pasaran a cazar.	20 minutos
PARTE CENTRAL	Actividad	Duración
	Balón rodado: cada equipo en hileras, sentados una tras otro pasaran rodando hacia atrás el balón por la derecha y por el lado izquierdo hacia adelante. El balón siempre tendrá contacto con el suelo. • Túnel**:** en hileras con piernas abiertas. El niño número 1 pasa el balón al de atrás por entre las piernas y este a su vez al siguiente hasta que llegue al último apenas reciba la pelota corre hasta colocarse de primeras y comenzar de nuevo el juego. • Juego tradicional modificado ponchados	20 minuto 15 minutos 20 minutos
PARTE FINAL	Vuelta a la calma • Imaginariamente: se le dice al niño que debe ir haciendo, escribe en el aire tu nombre y apellido, péinate, nada, lanza una pelota al aire con una mano y la coges con la misma mano etc., ellos se imaginaran en cada una de ellas y después comparten la experiencia con sus demás compañeros. • Estiramiento • Retroalimentación	

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA -7

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA 25/09/2014
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: **selección**
CURSO: 203
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:

OBJETIVOS	• Desarrollar las habilidades de selección e identificación.	
CALENTAMIENTO	Actividad	Duración
	Movilidad articular Activación cardiovascular	20 minutos
PARTE CENTRAL	Actividad	Duración
	• El gato y el ratón Los alumnos juegan al gato y el ratón solo que el ratón selecciona al principio del juego cuatro puertas por las que puede entrar si el no entra por la puerta seleccionada no puede entrar esto sucederá hasta que encuentre las puertas escogidas.	20 minuto
	• Los magos mudos Se dividió la clase en dos grupos con el mismo número de integrantes, los grupos están representados por un color y diferentes animales, a la señal perseguirán a los demás, cuando tocan a un niño este se queda mudo y quieto, la única forma de salvarlo es que un niño que coincida en color y animal le toque alguna parte del cuerpo.	15 minutos
	• Juego tradicional yermis	20 minutos
PARTE FINAL	Vuelta a la calma • Estiramiento • Retroalimentación	

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA - 8

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA 2/10/2014
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: **selección**
CURSO: 203
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:

OBJETIVOS	• mantener la atención en la dinámica de la actividad dejando de lado los distractores externo y factores ajenos a la actividad.	
CALENTAMIENTO	Actividad	Duración
	Movilidad articular Activación cardiovascular	20 minutos
PARTE CENTRAL	Actividad	Duración
	• RITMO Se trata de ritmo diga usted nombres de (animales u otra cosa)	20 minutos
	• La gran orquesta El curso se ubica en círculo, a cada uno de los estudiantes se le asigna un instrumento, el cual debe sonar cuando el director nombre o señale al alumno.	15 minutos
	• Juego tradicional Colombiano modificado la silla	20 minutos
PARTE FINAL	Vuelta a la calma • Estiramiento • Retroalimentación	

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DELA EDUCACIÓN
COMITÉ DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA - 9

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: IED Rodolfo Llinas FECHA 16/10/2014
DOCENTE TITULAR: Raúl Insuasty Bastidas
DOCENTE EN FORMACION: Ivonne Amézquita Chala, Marcela Garay Vergara y Edwin Grisales
TEMA: **selección**
CURSO: 203
Nº DE ESTUDIANTES: 30
SESION:

OBJETIVOS	•	
CALENTAMIENTO	Actividad	Duración
	Movilidad articular Activación cardiovascular	20 minutos
PARTE CENTRAL	Actividad	Duración
	• los gemelos Se escribe en un papel el nombre de un animal cuyos sonidos sean fáciles de imitar se entregan los papeles a los alumnos y a la señal cada niño imita al animal durante un tiempo determinado luego paran y cada niño debe identificar a los niños que imitan su mismo animal.	20 minuto
	• Juego tradicional colombiano modificado stop.	20 minutos
PARTE FINAL	Vuelta a la calma • Sentados en círculo, uno en el centro imitando un animal los demás lo tratan de identificar, se rotan los roles. • Estiramiento • Retroalimentación	

Anexo 3 Diarios de campo

Diario de Campo No. 1

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	**CURSO:** 203	**FECHA:14/08/14**	**HORA DE INICIO :** 3:45	**HORA FINAL:** 530

OBJETIVO DE LA CLASE:

Realizar la primera aplicación práctica de los juegos tradicionales colombianos modificados para la percepción. propuestas por los docentes en formación

OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN

En esta primera intervención que se realizó en el IED Rodolfo Llinas al grado 203 en la jornada tarde, identificamos las distintas actitudes en la clase de educación física que dan surgimiento a la situación problemica, objeto de nuestra investigación, es decir la falta de atención.

La observación se hizo posible gracias a la aplicación de los juegos tradicionales colombianos modificados, se dio inicio a la clase con una movilidad articular, activación cardiovascular. Por medio del juego la lleva se detectó la interferencia de algunos de los alumnos al no realizar adecuadamente las actividades o desarrollan las actividades de forma diferente a la explicada, esa situación se presenta por la falta de atención a la hora de atender las explicaciones y a la hora de desarrollar la actividad.

En esta primera intervención se evidencio que la modificación y aplicación de los juegos es apropiada y pueda que contribuyan para un mejoramiento de la atención en este curso al cual se están realizando las aplicaciones.

Diario de Campo No. 2

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	**CURSO:** 203	**FECHA:21/08/14**	**HORA DE INICIO :** 3:45	**HORA FINAL:** 530

OBJETIVO DE LA CLASE:

OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN

Las actividades se desarrollaron en el polideportivo del colegio, se realiza un juego donde se incluye la movilidad articular y la activación cardiovascular, se necesitaron varios pañuelos de diferentes colores para distraer a los niños y solo indicarles que debían escoger dicho color, se pudo notar que algunos niños confunde los colores y por lo tanto no lograban el objetivo.

En la parte central de la clase se desarrolló el juego tradicional modificado escogido para percepción, en el juego de chicle americano fue un poco más confuso ya que la mayoría de los niños nunca lo habían jugado. Pero fue gratificante para nosotros poder evidenciar que les intereso el juego realizado aunque si se presentó bastante la falta de atención de cada uno de ellos.

Diario de Campo No. 3

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	**CURSO:** 203	**FECHA: 28/08/14**	**HORA DE INICIO :** 3:45	**HORA FINAL:** 530

OBJETIVO DE LA CLASE:

Manipular objetos con precisión en posición dinámica y estática

OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN

La clase de educación física se realizó en un parque ubicado al frente del colegio la cual la clase comenzó con una movilidad articular donde se realizaría con un compañero y le ayudaría a mover las partes del cuerpo, para activación cardiovascular se jugó tocar colores, donde se puedo evidenciar mucho la falta de atención cuando se decía el color, no sabían para dónde coger, en la parte central se realizaron varias actividades incluido el juego tradicional modificado aplicado a los niños para lograr que su motivación al juego sea mayor que cualquier otro, ya que sería un juego diferente a los que han realizado, donde se les trabajo con el catapiz a parte de la atención, la agilidad, manejo de tiempo y espacio. En la parte final se realizó un juego para la vuelta a la calma, estiramiento y una pequeña reflexión de la importancia que es participar y estar atento a las indicaciones y reglas para poder disfrutar las actividades, ya que de no sé así se sentirá perdido y no la disfrutara.

Diario de Campo No. 4

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	**CURSO:** 203	**FECHA:04/09/14**	**HORA DE INICIO :** 3:45	**HORA FINAL:** 530

OBJETIVO DE LA CLASE:

Desarrollar las destrezas motrices de ambas extremidades superiores.

OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN

Las actividades se desarrollaron en el polideportivo del colegio, el docente dirige la movilidad articular y los niños lo imitan. Después en la activación cardio vascular se desarrolla un juego de, Pescar con balón.

En la parte central de la clase se desarrollarlo el juego tradicional modificado escogido para lateralidad, el juego de la golosa fue una buena actividad ya que la mayoría de los niños la habían jugado y fue muy fácil explicarle las modificaciones. En general la actividad fue disfrutada por todos los alumno y fue Muy gratificante para nosotros poder evidenciar que les intereso el juego realizado aunque en algunos momentos y por parte de unos pocos alumnos que distraían a los demás, se perdía un poco la dinámica pero al poco tiempo se retomaba la actividad.

Diario de Campo No. 5

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	**CURSO:** 203	**FECHA:11/09/14**	**HORA DE INICIO :** 3:45	**HORA FINAL:** 530

OBJETIVO DE LA CLASE: Mejorar las aptitudes perspectivo- motrices de lateralidad y direccionalidad

OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN

Las actividades se desarrollaron en el parque ubicado frente a la institución educativa del colegio, antes del calentamiento el docente dirige la movilidad articular y para la activación cardiovascular se realiza un juego, llamado robar la cola, donde algunos no cumplieron con las reglas planteadas.

En la parte central de la clase se desarrolló el juego tradicional modificado escogido para lateralidad, es en el juego de encostalados que además que nos sirve para la atención también es muy importante ya que se ve un vínculo de relaciones interpersonales, se vio la motivación por cada uno de ellos, no dejando atrás que algunos tuvieron problemas a la hora de realizar la actividad como no estaban atentos a lo que el docente explicaba no sabían que era lo que tenían que hacer

Diario de Campo No. 6

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	**CURSO:** 203	**FECHA:18/09/14**	**HORA DE INICIO :** 3:45	**HORA FINAL:** 530

OBJETIVO DE LA CLASE:

- Observar la dominancia lateral visual y manual
- Afirmar la dominancia lateral óculo-pie

OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN

Las actividades desarrolladas en el parque ubicado frente a la institución educativa del colegio, donde se empezó con la movilidad articular dirigida por varios niños que se escogieron para que fueran la guía de los demás niños, para la activación cardiovascular se jugó virus del pato zurdo ya que lo ideal era que ningún niño se soltara de su rodilla mientras contagiaba a los otros niños, para algunos era muy difícil combinar las dos cosas mientras corrían se les olvidaba que no podían soltar su rodilla.

En la parte central de la clase se desarrolló varios juegos en especial el juego tradicional modificado ponchados, ya que se vio varias falencias en los niños en seguir varias normas que tenían estos tipos de juegos y de no cumplirse tendrían penitencias, en la parte de calentamiento los mismos niños dirigían y los demás lo miraban para seguirlo. En estos juegos podemos observar la falta de atención de cada uno de los niños y además se observó la falta de trabajo en equipo y respeto de la opinión del otro.

Diario de Campo No. 7

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	CURSO: 203	FECHA:25/09/14	HORA DE INICIO : 3:45	HORA FINAL: 5:30
OBJETIVO DE LA CLASE: Desarrollar las habilidades de selección e identificación.				
OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN Las actividades se desarrollaron en el parque ubicado frente a la institución educativa, el docente dirige la movilidad articular, ubica a los niños en círculo dando los ejercicios pertinentes en la movilidad articular mientras que los alumnos trataban de hacer el mismo movimiento con la misma parte del cuerpo. Después en la activación cardio vascular se desarrolló un juego de cogidas, los requisitos para ser cogidos fueron dados por el docente ejemplo los niños cogen a las niñas etc. En la parte central de la clase se desarrollaron los juegos tradicionales modificados hacia la selección, las actividades fueron bien acogidas por los estudiantes, al inicio del primer juego se evidenciaron algunas dificultades por parte de los alumnos al identificar los colores y los animales. Y en la siguiente actividad “yermis” se presentaron unas complicaciones a la hora de armar la torre pues la atención no se podía centrar únicamente en la torre si no en donde estaba la pelota con la que se ponchaban.				

Diario de Campo No.8

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	CURSO: 203	FECHA:2/10/14	HORA DE INICIO : 3:45	HORA FINAL: 5:30

OBJETIVO DE LA CLASE: mantener la atención en la dinámica de la actividad dejando de lado los distractores externo y factores ajenos a la actividad.

OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN

Al inicio de la práctica pedagógica se presentaron algunos inconvenientes para desarrollar las actividades pues los alumnos venían de estar muy dispersos después del descanso, en la parte central de la intervención los niños estaban distraídos, pero después de un tiempo aproximado de 20 minutos, todo surgió como era de esperarse unos niños se confundían y repetían constantemente los objetos.

En el juego tradicional los niños al principio se confundían mucho y pocos comprendieron la mecánica del juego pero después de ver como se desarrollaba la actividad todos estaban atentos y no tuvieron errores.

Las actividades realizadas en esta sesión mostraron el disfrute, la motivación y la atención necesaria por parte de los alumnos para desarrollar eficazmente las actividades propuestas enfocadas a la selección, identificación y atención.

Diario de Campo No. 9

COLEGIO: I.E.D Rodolfo Llinas	**CURSO:** 203	**FECHA:16/10/14**	**HORA DE INICIO :** 3:45	**HORA FINAL:** 5:30

OBJETIVO DE LA CLASE: identificar los factores externos que más distraen a los alumnos a la hora de realizar una actividad.

OBSERVACIÓN Y CONCLUSIÓN

En la parte inicial de la intervención a la mayoría de los alumnos les costó trabajo poder identificar los sonidos a los que debían estar atentos, además estaban inquietos hablaban constantemente y a la hora de hacer la actividad preguntaban repetidamente lo que se había explicado con anterioridad.

En la parte central de la actividad en la que se desarrolló el juego tradicional stop, los niños se mostraron interesados en su desarrollo, todos participaron activamente aunque con algunas excepciones de los niños que generalmente se distraen fácilmente.

En la parte final varios niños pedían seguir jugando, pues el stop les gusto por su dinámica y gran entretenimiento.