



**El juego como estrategia pedagógica para favorecer la atención en un niño con posible  
cuadro de Trastorno de Déficit de Atención - TDA**

**Esperanza Segura Jaimes**

**Yenny Andrea Castiblanco Rodríguez**

**Corporación Universitaria Minuto de Dios**

**Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Ibagué – Tolima 2021**

**El juego como estrategia pedagógica para favorecer la atención en un niño con posible  
cuadro de trastorno de déficit de atención - TDA**

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Pedagogía  
Infantil.

**Esperanza Segura Jaimes**

**Yenny Andrea Castiblanco Rodríguez**

Director:

**JHOAN ALEX JUANIAS RESTREPO**

**Mg. Musicoterapia**

**Corporación Universitaria Minuto de Dios**

**Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Ibagué – Tolima 2021**

**Dedicatoria**

Este trabajo está dedicado a Dios por permitirnos culminar un sueño más, a nuestra familia por apoyarnos en este proceso de formación. También dedicamos este trabajo a todos los niños y niñas con capacidades diferentes, quienes fueron nuestra inspiración para trabajar en esta investigación.

**Agradecimientos**

Agradecemos a Dios por darnos la capacidad física e intelectual para estudiar, a las personas que participaron en la realización de este trabajo, en especial al profesor Jhon Alex Juanias Restrepo, quien nos brindó total apoyo durante todo el proceso.

## ÍNDICE

1. Resumen .....	7
2. Abstract.....	8
3. Introducción .....	9
4. Planteamiento del Problema.....	14
4.1 Descripción del problema.....	14
4.2 Pregunta problematizadora.....	16
5. Objetivos.....	17
5.1 Objetivo General .....	17
5.2 Objetivos Específicos.....	17
6. Justificación .....	18
7. Antecedentes.....	19
7.1.1 A nivel internacional .....	19
7.1.2 A nivel nacional .....	23
7.1.3 A nivel local.....	28
8. Marco Teórico.....	31
8.1 El Juego .....	31
8.2 Trastorno de Déficit de Atención – TDA .....	36
8.3 La Atención.....	38
9. Metodología.....	42
9.1 Paradigma Hermenéutico Analítico .....	42
9.2 Estudio de Caso.....	43
9.3 Procedimientos y fases.....	44
9.3.1 Fase 1: Identificación y reconocimiento del Niño .....	45
9.3.2 Fase 2: Revisión documental en función de las categorías de estudio .....	46
9.3.3 Fase 3: Recolección de datos.....	47
9.3.4 Fase 4: De Intervención.....	47
9.3.5 Fase 5: Análisis y Discusión.....	48
10. Marco Contextual.....	52
10.1 Contexto familiar .....	52
10.2 Contexto institucional .....	52
10.3 Resultados.....	53
11. Conclusiones .....	58
12. Recomendaciones .....	60
13. Referencias .....	62
14. Anexos .....	65

14.1	Consentimiento Informado.....	65
14.2	Entrevista No. 1 .....	66
	A él le gusta cuando los profesores lo ponen a bailar, a pintar o a jugar y se entretiene con de construir cosas, yo noto que cuando tiene las manos ocupadas se entretiene por más tiempo.....	67
14.3	Entrevista No. 2 .....	68
	Jugar con Nio y con mis primos, montar en bici con mis papas, ver películas, armar bloques, jugar súper Mario y ya. ....	68
11.4	Test de Estilos de Aprendizaje .....	70

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b>	Procedimiento, técnica e instrumento del diagnóstico y fase inicial.....	44
<b>Tabla 2.</b>	Procedimiento, técnicas e instrumentos del desarrollo y fase final.....	44
<b>Tabla 3.</b>	Entrevista 1 .....	66
<b>Tabla 4.</b>	Entrevista No. 2 .....	68

### ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1.</b>	Test de estilos de aprendizaje .....	70
-----------------------	--------------------------------------	----

## 1. Resumen

El presente trabajo, denominado “El juego como estrategia pedagógica para favorecer la atención en un niño con posible cuadro de Trastorno de Déficit de Atención – TDA”, está enmarcado desde un proyecto institucional liderado por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO de investigación formativa, cuyo objetivo principal gira entorno a analizar el juego como estrategia para favorecer los procesos de atención de un infante con posible TDA. Este proyecto fue desarrollado en la casa del infante AFS debido a la condición actual de la pandemia (COVID-19).

La investigación está basada específicamente desde un diseño metodológico con un enfoque cualitativo, enmarcada bajo un paradigma hermenéutico analítico, como base de un estudio de caso y revisión documental. Dicha investigación, se realizó a través de un procedimiento que permitió la indagación, identificación y reconocimiento de los comportamientos y gustos del infante AFS; así mismo, se describe un proceso de intervención enfocado en el juego, seguido de una entrevista que se realizó a la madre del infante, con una información de gran importancia para diseñar las actividades y conocer el proceso final.

Como efecto de las actividades propuestas, el niño mejoró sus periodos atencionales, logrado desde un adecuado y positivo trabajo en equipo. Por medio de estas actividades se evidenció una mejora de la convivencia en el hogar.

**Palabras claves:** TDA, Juego, atención.

## 2. Abstract

This research, called "The game as a pedagogical strategy to promote attention in a child with a possible picture of Attention Deficit Disorder - ADD" is framed from an institutional project led by the Minuto de Dios University Corporation - UNIMINUTO formative research. The main objective of this project revolves around analyzing the game as a strategy to favor the attention processes of an infant with possible attention deficit disorder. It project was carried out in the home of the AFS infant due to the current condition of the pandemic (Covid).

The research is specifically based on a methodological design with a qualitative approach. It is framed under an analytical hermeneutical paradigm and it is based on a case study and documentary review. Thus, this research was carried out through a procedure that included the inquiry, identification and recognition of the behaviors and preferences of the AFS infant. Likewise, an intervention process focused on the game is described. This process was supported by an interview with the mother of the infant. It provided useful information to design the activities and learn about the final process.

As a result of the proposed activities, the child improved his attention spans, which were achieved from an adequate and positive teamwork. Through these activities, an enhancement in coexistence at home is evidenced.

**Keywords:** ADD, Game, attention.



### 3. Introducción

En la actualidad, el Trastorno de Déficit de Atención (TDA) es más común de lo que parece, pero por muchos factores que influyen como el social, cultural, entre otros no es diagnosticado y, por ende, muy poco estudiado a profundidad. La mayoría de infantes que presentan este trastorno del neuro-desarrollo cognitivo conductual son interpretados como niños hiperactivos, distraídos o simplemente despistados. Sus tres síntomas principales son la hiperactividad, la impulsividad y el déficit de atención. Antes de los 6 años se pueden evidenciar comportamientos claros que enmarcan este problema, y los infantes que sufren de esta condición tienen muchas dificultades para estar quietos y son muy impulsivos; esto le lleva a tener bastantes inconvenientes pues actúan antes de pensar y esta dificultad para controlar sus impulsos son las causantes de problemas a nivel emocional, a nivel de relaciones sociales y por supuesto, a nivel educativo, lo cual lleva a que se equivoquen con frecuencia por precipitarse a las respuestas.

Conductualmente la falta de control en sus acciones hace que a veces los infantes no cuenten con la suficiente capacidad de frustración y no controlen el riesgo; todo esto, se junta con los problemas de atención, los cuales no se organizan y presentan grandes dificultades en el desempeño académico debido a que empiezan una tarea y no la terminan, por otra parte, olvidan fácilmente sus compromisos o actividades.

En el siguiente proyecto, se buscó implementar el juego como medio estratégico para tratar a niños con TDA, el cual ha demostrado que tiene muchos beneficios a nivel académico como conductual. El propósito entonces de este trabajo, es diseñar una propuesta complementaria a cualquier tipo de tratamiento farmacológico o psicoterapéutico para tratar

el déficit de atención, la cual busca concentrar al cerebro en una tarea concreta.

El proyecto se realizó a partir de un enfoque cualitativo y desde una perspectiva de estudio de caso tomando como base una revisión documental detallada y herramientas de recolección de datos como entrevistas a familiares cercanos del infante y un test para saber de primera mano sus gustos, sus deseos y sus miedos, las cuales aportó gran conocimiento sobre aspectos importantes del infante.

Para alcanzar a comprender la relación entre el juego y el TDA, se realizó una búsqueda exhaustiva de diferentes estudios a nivel local, nacional e internacional con el propósito de favorecer espacios educativos donde por medio del juego se logrará captar la atención del infante.

Entre estas se encontraron el estudio realizado por Sarmiento y Montoya (2015), busca establecer la afectación de los juegos populares como estrategia pedagógica y didáctica en la atención en niños y niñas, tomados los juegos populares como herramienta pedagógica y metodológica para la mejora de la atención en niños de grado transición, encontrando que el juego en general ayuda a desarrollar una gran cantidad de destrezas en los niños y niñas, pero en especial los juegos populares, ya que tienen objetivos más precisos y delimitados, los cuales permiten desarrollar los componentes propios de la atención como lo son la efectividad, rapidez y continuidad, este aporte permite comprender que no es mucha la diferencia en las edades respecto a los síntomas del TDA, con sus aportes busca una mejoría en las aulas educativas, así mismo generar estrategias para concientizar a las autoridades, docentes y padres de familia para intervenir con los infantes e implementar estrategias de fácil intervención.

De la misma manera, se encontró el trabajo de Muñoz y Zamora (2016), el cual permite evidenciar diferentes actividades lúdicas planteadas, va en beneficio de los niños con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH); estos ejercicios permiten mejorar algunos de los síntomas como la atención, concentración, memoria visual y auditiva, mantener el control en momentos de impulsividad, la cual demostró en esta investigación ser útil para tener en cuenta las motivaciones e interés del infante en su contexto a la hora de implementar juegos que le inciten, motiven, potencien y accionen dinámicas para favorecer su atención.

En su caso, Sigua Guarango (2020) habla de elaborar una propuesta metodológica mediante la utilización de estrategias activas y participativas a ser utilizadas por docentes para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas con diagnóstico de TDAH, la cual busca elaborar una estrategia de acción eficaz, haciendo que el investigador busque herramientas para mejorar la investigación discerniendo los medios y métodos correctos.

Desde la anterior afirmación, lo que se pretende esclarecer es el tipo de investigación usado, el enfoque, los instrumentos y la muestra correspondiente para el buen desarrollo de los objetivos planteados desde un principio. Así pues, el presente proyecto obedece a la necesidad de dar solución a una problemática de carácter formativo y frente a los problemas de concentración que fueron evidenciados en el estudio de caso.

Dentro del proyecto, se formularon unos objetivos en función al mejoramiento de los procesos de atención. Sin embargo, pese a que hubo una buena voluntad por parte de las investigadoras para realizar un buen trabajo, se encontraron ciertas limitaciones en algunas fases de esta labor, debido a la emergencia sanitaria vivida actualmente (COVID-19), por lo que no se contó con tiempo suficiente para implementar más juegos en el infante. Resulta oportuno decir que, muchos padres de familia que tienen niños con este trastorno no toman acciones oportunas e

intentan pasar desapercibido las conductas que tiene el infante. Cabe agregar que, esto no pasa solo con los padres o cuidadores, sino también en los centros de formación, debido a que no cuentan con personal capacitado para intervenir con estos niños y niñas, por ende, no suelen tratar a estos infantes de manera correcta, afectado su desarrollo y contribuyendo a que sus procesos educativos sean más lentos.

Este proyecto tuvo un alto impacto en el impúber y su entorno familiar ya que se notaron cambios favorables en el niño y desde luego, toda la comunidad vinculada al proceso, la madre del infante mostró gran interés por la intervención de él mismo y brindó su apoyo, facilitando materiales para la realización de los juegos e incluso también participando con AFS.

Por otro lado, se reconoce que en la educación se presentan algunas carencias y algunos retos por mejorar, cuando se detectan niños con Necesidades Educativas Especiales (NEE); y es la realidad que deben enfrentar muchas de las familias o instituciones educativas, por tal motivo se busca que el presente trabajo de grado sea una guía para futuros investigadores en donde el juego sea la principal manera de transmitir conocimientos y que se incluyan a los niños en general, sin importar su dificultad ya sea cognitiva o física.

Con respecto a lo expuesto anteriormente, se considera que este es un tema de suma importancia en donde el infante siempre debe ser el protagonista de construir su conocimiento mediante el juego el cual será una mediación significativa para el desarrollo intelectual. Como se da a entender, el juego no es solo saltar, o perder el tiempo como erróneamente muchas personas lo creen, al contrario, es un espacio en donde se le brinda al niño reconocer a si mismo su corporeidad, brinda al infante confianza en sí mismo cuando acepta retos, cuando se aprende a colocar en el lugar del otro, acatando normas y pautas de convivencia como esperar el turno, ganar, perder, mediante el juego también se desarrolla en el infante todas las funciones físicas,

afectivas, sociales.

Ahora bien, en este documento se encontrarán una serie de fases que se llevaron a cabo de manera general y en un primer momento se podrá evidenciar el reconocimiento que se realizó al niño dando a conocer sus procesos de concentración que presentaba inicialmente, de igual manera, encontrará una serie de documentos recolectados gracias a la revisión documental que se realizó sobre el tema; también, podrá conocer el resultado que se obtuvo en los juegos realizados con el infante AFS. Así mismo, conocerá las herramientas utilizadas para la recolección de datos sobre el niño y su cambio positivo.

## 4. Planteamiento del Problema

### 4.1 Descripción del problema

La realización de este proyecto se deriva de un proceso de acercamiento a niños y niñas con capacidades diferentes. Desde este planteamiento, se presenta el caso del infante AFS, quien actualmente tiene 8 años y cursa el grado segundo de primaria, presentando síntomas asociados a un posible Trastorno de Déficit de Atención (TDA). Dentro de la sintomatología que presenta el infante, se encuentran los siguientes rasgos: Periodos de atención cortos en clase; bajo rendimiento escolar; comportamientos distraídos, por ejemplo, si le dicen que pase la sal, lo que él hace es pasar el azúcar; no tiene amigos aparte de sus 2 primos porque le es difícil relacionarse con otros infantes; tiene manías con sus manos, por ejemplo, empieza a hacer movimientos con ellas y se distrae jugando con sus propias manos; cuando se le llama por su nombre, no atiende al primer llamado, solo hasta el tercero o se debe acercarse a él y tocarlo; en ocasiones se le dice: “¡Hola Felipe!” y él responde: “¡Hola Felipe!”, o, “¡¿Qué más, qué haces?!” y él responde, ¡¿Qué más, qué haces?!; se distrae con cualquier ruido y poco mira a los ojos cuando habla.

El Trastorno de Déficit de Atención es:

Un cuadro clínico donde el niño habitualmente tiene periodos muy breves de atención, es en general distraído, se queda mirando hacia ningún lugar, ensimismado y no capta el entorno. Si se le dan indicaciones mirándolo de frente y directamente a los ojos, olvida lo dicho, explicado, enseñado, ordenado, pedido. A nivel escolar tiene muy bajo rendimiento y en ocasiones se les llega a catalogar como retrasados mentales (Rangel, 2014, pp 77).

Algunas de las posibles causas que se pueden identificar en un niño con TDA son: genética o hereditaria, la posibilidad que alguno de los padres sufra o haya sufrido el trastorno es

varias veces mayor; ya que, se puede identificar el trastorno como un problema neuronal, de percepción visual y coordinación motriz, otra posible causa pudo ser el consumo de medicamentos en la madre gestante el cual pudo también influir en el desarrollo del feto y su sistema neurológico.

Teniendo en cuenta las observaciones obtenidas de los comportamientos y las conductas previas de AFS, se podría inferir que, a futuro, el niño presente ciertas problemáticas al no intervenir oportunamente en estas necesidades, entre estas, la falta de motivación a la hora de estar en un ambiente escolar o de agudizar las dificultades académicas, al momento de comprender, memorizar y participar con autonomía en las clases, desencadenando un fracaso escolar y una frustración en el niño.

Ante ello, el grupo investigador, plantea el diseño e implementación de diversas estrategias pedagógicas relacionadas con los juegos, dado que, éstos, favorecen los procesos de atención del niño y contribuyen a mejorar su desempeño escolar, principalmente en sus facultades de atención, la concentración, la recepción y la memoria. Durante las prácticas pedagógicas, los juegos realizados se fueron modificando según el ritmo de respuesta, intereses y necesidades observados en AFS, con el propósito de mejorar la capacidad de atención y recepción del infante.

Los niños con TDA suelen ser aislados por la sociedad y en algunos casos sufrir de acoso escolar (bullying), suelen tener una autoestima baja, agresividad en sus respuestas y frustración al no lograr cumplir sus actividades cotidianas; en el caso del niño AFS, solo encuentra comodidad al estar con sus primos, quienes le transmiten seguridad. Hasta el momento, ha alcanzado los logros requeridos por la Institución Educativa “Colegio Creativo Nueva Generación” en la que actualmente se encuentra matriculado, sin embargo, no ha obtenido las

mejores notas y el proceso ha sido más lento.

#### **4.2 Pregunta problematizadora**

Se debe tener presente que cuando se dan instrucciones a un infante con TDA, no necesariamente quiere decir que, este poniendo atención a lo que se le esté hablando, por lo tanto, es recomendable mirarlo fijamente a la cara para que entienda lo que se le habla, o, dar un pequeño toque en el hombro para que fije la atención en las instrucciones que se le están transmitiendo.

Como estos comportamientos son involuntarios, es normal que el infante se perciba como torpe. Ante ello, el grupo investigador, plantea la siguiente pregunta de investigación:

**¿Qué importancia merece el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la atención de un niño, ante un posible cuadro de TDA?**



## **5. Objetivos**

### **5.1 Objetivo General**

Favorecer la atención del niño AFS con posible trastorno por déficit de atención mediante el juego.

### **5.2 Objetivos Específicos**

- Identificar las problemáticas y consecuencias del niño AFS con un posible cuadro de TDA.
- Diseñar una estrategia pedagógica para el niño AFS quien presenta un posible cuadro de TDA.
- Implementar actividades de juego que contribuyan al mejoramiento y fortalecimiento de la atención del niño AFS con un posible cuadro de TDA.
- Evaluar la respuesta del niño AFS con un posible cuadro de TDA ante las diferentes actividades.

## 6. Justificación

La integración de niños y niñas con capacidades diferentes a ámbitos como el escolar incluso el familiar es un reto para docentes y familiares más cercanos, en este caso un niño con posible TDA, con el cual se trabaja una estrategia pedagógica para favorecer su atención.

La atención a estas diferencias constituye una necesidad si pretendemos garantizar el éxito educativo de todos los chicos y chicas que acuden a nuestros centros escolares. Pero a la vez, puede ser una gran oportunidad para la mejora de la calidad de nuestros procesos y prácticas de enseñanza. (Cuervo, 2009, pp 8)

De acuerdo a lo anterior, la presente investigación es un referente para el personal implicado en la formación integral de niños y niñas con dificultades de atención, ya que reafirma la teoría de la implementación del juego como excelente motivador de la atención en procesos de aprendizaje personalizados o con todos los estudiantes del aula.

Muchos de estos niños se sienten frustrados y confundidos por lo que les pasa y por lo que deben hacer. En su día a día se ven inmersos en conflictos relacionados con compañeros y hermanos, con los deberes escolares, con su comportamiento en casa, en el colegio o en la calle. Suelen tener pocos amigos y reciben pocas invitaciones en las fiestas de cumpleaños. Como consecuencia, su autoestima se resiente y tanto el niño como las personas de su entorno inmediato sufren por ello. (Cuervo, 2009, pp12)

Teniendo en cuenta lo dicho por el autor, se resalta el impacto social que se evidencia en este proyecto, ya que, al mejorar la atención del infante, se fortalece la confianza en sí mismo, lo que genera una mejor relación con las personas que conforman su entorno familiar e incluso sus compañeros de estudio y docentes.

## 7. Antecedentes

### 7.1.1 A nivel internacional

Se halló la tesis de Sarmiento y Montoya (2015), denominada “*Mejora de la atención por medio de juegos populares en niños y niñas del grado transición del colegio Tabora sede C*”, quienes plantearon como objetivo establecer la afectación de los juegos populares como estrategia pedagógica y didáctica en la atención en niños y niñas de grado Transición del Colegio en mención.

Desde el ejercicio metodológico, la investigación se abordó desde un paradigma Socio - Crítico y de Investigación Acción del docente, bajo el propósito de dar respuesta a los problemas sociales mediante la incorporación de la autorreflexión y la acción de los actores sociales de las comunidades que se estudian y no desde la perspectiva externa y neutral de carácter empírico.

A nivel de resultados, los autores tomaron los juegos populares como herramienta pedagógica y metodológica para la mejora de la atención en niños de grado transición, encontrando que esta estrategia, ayudó a desarrollar una gran cantidad de destrezas en los niños y niñas, pero en especial los juegos populares, dada su precisión y delimitación, permitiendo desarrollar los componentes propios de la atención como lo son la efectividad, la rapidez y la continuidad.

De manera similar, Rodríguez (2019) plantea una “*Guía de estrategias lúdicas para el desarrollo del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños de inicial II en la unidad educativa Chillanes*” en la cual las diferentes actividades lúdicas planteadas buscan el beneficio de los niños con trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Los resultados muestran que tales ejercicios permiten mejorar algunos de los síntomas como la atención, concentración, memoria visual y auditiva, además de mantener el control en momentos

de impulsividad. En el folleto se encuentran detalladas las diferentes actividades lúdicas para trabajar en clases y minimizar dificultades del TDAH.

Con la aplicación de las estrategias metodológicas pudo evidenciarse que se logró mantener la atención y concentración al mismo tiempo que el estudiante se divierte.

Las diferentes actividades lúdicas mediante una aplicación constante, estimulan y reducen la inquietud motriz aumentando su capacidad de atención, estimulando ciertos comportamientos o actitudes positivas del estudiante ante diferentes situaciones.

Esta tesis permite analizar algunas estrategias que fueron aplicadas a los infantes con edades entre 8 a 9 años mediante actividades lúdicas que lograron presentar una mejoría y captar la concentración de los infantes.

Otro estudio relevante en este campo fue el elaborado por Sigua (2020) titulado “*Estrategias para mejorar el déficit de atención en los niños del tercer grado de la escuela de Educación General Básica Cornelio Crespo Toral, del cantón Cuenca*”. Allí, como su nombre lo indica, se indaga sobre algunas estrategias que se aplicaron con este grupo de estudiantes y su impacto en tal población.

El enfoque de investigación del presente trabajo se ubica en el tipo cuantitativo, puesto que se emplearon técnicas estadísticas para el conocimiento de determinados aspectos que presenta la población que se encuentra en estudio; y de metodología cualitativa, en cuanto se emplearon instrumentos como las entrevistas semiestructuradas, la observación y diálogo estratégico con docentes en general y docentes encargados de las Necesidades Educativas Especiales, particularmente en los casos con presencia de Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en los estudiantes de la institución educativa en cuestión.

En dicho documento se ha construido un concepto sobre el TDAH que se acopla a la

realidad objetiva de los estudiantes de la escuela, y si bien el grupo en estudio pertenece a niños entre 7 y 8 años, el diagnóstico no sufrió variación con niños de otra edad y años de estudio. Los problemas pueden coincidir en el campo educativo, sin embargo, es un problema que requiere de atención e intervención.

Además, el poco conocimiento sobre este tema, por parte de autoridades, docentes y padres de Familia de la Escuela Cornelio Crespo, implica la socialización de este problema y por consiguiente la capacitación del mismo en estrategias, que si bien son muy sencillas en general, son necesarias para mantener el control en el desarrollo de la actividad académica en su proceso de formación, con la esperanza de un resultado excelente en la proyección social de los niños, en el campo educativo y de relación interpersonales.

Este estudio permitió comprender que no es mucha la diferencia en las edades respecto a los síntomas del TDA; con sus aportes, busca una mejoría en las aulas educativas y así mismo, generar estrategias para concientizar a las autoridades, docentes y padres de familia para intervenir con los infantes e implementar estrategias de fácil intervención.

Por otra parte, Quintero (2020) en su estudio llamado “*El juego en el aprendizaje preescolar*”, la propuesta metodológica de esta monografía, atiende a la línea de investigación, Innovaciones Educativas y Cambio Social – didácticas específicas la Dra. Patricia León. De otra parte, la investigación corresponde al actuar en las fases de la praxeología, según Juliao (2013), bajo esta fase no solamente se tiene mejores conocimientos sobre el contexto y la problemática en general, sino que, se busca elaborar una estrategia de acción eficiente, permitiendo que el investigador busque herramientas para mejorar la investigación discerniendo los medios y métodos correctos. Desde la anterior afirmación lo que se pretende esclarecer es el tipo de investigación usado, el enfoque, los instrumentos y la muestra correspondiente para el buen

desarrollo de los objetivos planteados desde un principio.

En este estudio se pudo evidenciar que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico-Matemática de los niños de 5 años, ya que en cuanto a los resultados por niveles, de manera general, se tiene en el grupo control el 16% de los estudiantes y en el grupo experimental el 8% de los estudiantes, presentando un nivel de logro en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que del grupo control solo el 28% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico-Matemática. De manera similar, se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico-Matemática de los niños de 5 años desde la dimensión de saberes previos, ya que en el grupo control el 4% de los estudiantes y en el grupo experimental el 4% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos.

De esta forma, este artículo permite conocer ideas donde el juego es el principal factor para lograr que el infante tenga concentración y logre aprendizajes significativos en especial en el área de matemáticas.

### **7.1.2 A nivel nacional**

Hernández y Quijano (2019) diseñaron una “*Estrategia pedagógica para atender los trastornos de atención dispersa en la escuela primaria rural*”, la cual busca diseñar y proponer un plan pedagógico para manejar la atención dispersa y mejorar el aprendizaje de los niños diagnosticados con déficit de atención de la sede multigrado dos quebradas de la Institución Educativa Técnica María Auxiliadora. Este estudio cualitativo, con procesos sistemáticos y empíricos tuvo en cuenta como herramientas de recolección de datos el censo, entrevistas y encuestas.

Dentro de esta investigación se encuentra que la legislación actual en el mundo y en Colombia reconoce la Educación como un Derecho Humano, desde este principio todas las personas dentro del territorio Nacional tienen el derecho de recibir una educación que satisfaga sus necesidades y responda a los estándares de calidad y oportunidad adecuados para la población mayoritaria, así como aquella que presente cualquier tipo de patología o cualidad excepcional; para el caso de este estudio trastornos de la atención.

Se demanda de los docentes formación en la atención de patologías y capacidades excepcionales en el aula, desde el componente pedagógico, ya que se evidencian vacíos en este aspecto lo que imposibilita impartir una educación inclusiva y de calidad.

El producto de este estudio es una guía en donde basados en los estándares Básicos del Aprendizaje, los derechos Básicos de Aprendizaje y los diagnósticos de los estudiantes, se diseñaron actividades para desarrollar en el aula frente a las necesidades de los estudiantes con atención dispersa, donde a través de actividades lúdicas, presentación de imágenes, lecturas cortas, juegos de roles, adivinanzas, lectura de símbolos, entre otros nos aproximamos a la atención adecuada a estos trastornos de la atención.

Para evaluar los procesos de los estudiantes con trastornos de atención se hace necesario la individualización de las necesidades, a partir de los resultados de la batería de test, se debe hacer una adecuación al currículo de la Institución Educativa y al sistema evaluativo para valorar los alcances de los estudiantes en la adquisición de conocimientos, comportamientos y actitudes frente al proceso educativo.

Por ende, esta tesis permite tener una guía en donde basados en los estándares Básicos del aprendizaje, los derechos Básicos de Aprendizaje y los diagnósticos de los estudiantes, se pueden implementar actividades para desarrollar en el aula frente a las necesidades de los estudiantes con atención dispersa, donde a través de juegos, lúdicas, presentación de imágenes, lecturas cortas, juegos de roles, adivinanzas, lectura de símbolos, entre otros nos aproximamos a la atención adecuada a estos trastornos de la atención.

Por otra parte, Barrios (2018) en su libro *“Detección de trastorno por déficit de atención e hiperactividad y trastorno de conducta en niños, niñas y adolescentes en acogimiento familiar”* busca detectar problemas de atención e hiperactividad y trastornos de conducta de niños, niñas y adolescentes en acogimiento familiar del departamento del Magdalena-Colombia, el cual utiliza un diseño cuantitativo, no experimental; descriptivo y transversal. En esta investigación la muestra estuvo compuesta por 40 niños, niñas y adolescente pertenecientes a la modalidad de acogimiento familiar, residentes en el municipio de Ciénaga – Magdalena, Colombia, de los cuales la mayor parte pertenecen al sexo femenino y sus edades oscilan entre los 7 y 18 años, ubicados la mayoría en el rango de 10 a 12 años, sobre el nivel de escolaridad la mitad de la muestra se encuentra cursando en primaria y la otra mitad bachillerato.

A partir de los resultados encontrados en tal investigación, se evidencia que en relación a los hallazgos de la detección de hiperactividad se identifica que ninguno de los participantes



presenta posible hiperactividad, aun así se detectan dos niños que se encuentran en riesgo de padecerlo, siendo una del sexo femenino y uno del masculino, estos datos son semejantes a los resultados de Sainero y Fernández (2010) el cual identificó que un bajo porcentaje de la población estudiada se encuentra en tratamientos psicológicos debido a afectaciones de su salud mental y de este porcentaje, solo una pequeña parte presentó afectaciones en relación al TDAH.

Es así que esta tesis permite tener una idea de manera cuantitativa problemas de atención e hiperactividad y trastornos de conducta de niños, niñas y adolescentes.

Por otra parte, Amézquita, Garay & Grisales (2014) en su estudio sobre *“Los juegos tradicionales colombianos modificados como estrategia didáctica y su incidencia en la atención sostenida en niños de 7 y 8 años de edad de la jornada tarde del IED Rodolfo Llinas”*, determina 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 2.03 de la jornada de la tarde del IED Rodolfo Llinás. Este estudio tiene un enfoque socio crítico de tipo investigación acción. El aporte de la investigación da un referente para modificar diferentes juegos para que motiven al niño AFS a concentrarse en las actividades y por ende se favorezca su atención. 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.

Los juegos tradicionales colombianos modificados, inciden en el sostenimiento de la atención porque la distracción y el desinterés de los niños y niñas se redujeron generando así una notable motivación, selección e identificación, fundamentales para la atención sostenida, además de esto se dieron buenas relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Es por este motivo que se evidencia a través de este estudio que los juegos tradicionales colombianos modificados, inciden en el sostenimiento de la atención porque la distracción y el desinterés de los niños y niñas se redujo generando así una notable motivación, selección e identificación, fundamentales para la atención sostenida, además de esto se dieron buenas relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Ahora bien, Monge (2019) es su documento: “*Guía de estrategias metodológicas para maestros con estudiantes de 6 años de edad con TDAH*”, busca diseñar una guía de estrategias metodológicas para maestros que abordan casos de niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH) mediante el análisis de un caso. El método empleado en la investigación es inductivo debido a que se parte de lo particular para llegar a lo general. Específicamente, el estudio comienza del análisis de un caso de estudio, tomando en cuenta el contexto del problema a ser investigado, en una Institución Educativa. Una vez identificado el caso de estudio, se elabora una guía de estrategias metodológicas dirigida a maestros que se enfrenten a casos de niños con TDAH. Finalmente, se llega a sustentar y a dar un aporte a las teorías expuestas en la investigación, pues se partió de la observación, siguió la experimentación y se llegó a la inducción. Además, la investigación busca dar tendencias para nuevos estudios relacionados con este tipo de trastornos en niños y adolescentes y la manera cómo enfrentarlos desde una perspectiva pedagógica, de manera que sustenten nuevas investigaciones referentes al tema.

En este sentido, es imprescindible diseñar una guía metodológica que sirva como herramienta de trabajo para maestros que tengan casos de niños en edad escolar, diagnosticados con TDAH, y que facilite un mejor aprendizaje dentro y fuera del aula, así como un desarrollo cognitivo, conductual y emocional, que los impulse a una vida personal o laboral exitosa.

El estudio reporta que el niño mejoró la capacidad de atención, comprensión,

concentración mental, psicomotricidad fina, conductas positivas, aprendió a trabajar con la relajación segmentaria antes de comenzar la clase, el cumplimiento de normas en clase, mejoró hábitos de aseo y orden, mejoró la visualización y la identificación de objetos.

Los resultados alcanzados manifiestan una mejora en la autoestima y autocontrol, así como mayor aceptación por parte de sus compañeros de clase y mejor relación con sus profesores, lo cual redundó en un mejor desempeño académico. De acuerdo a la información proporcionada por los familiares (abuela), el niño ha mejorado en forma importante en cuanto a la atención y considera que la adaptación curricular de la escuela le ha dado buenos resultados, pues sus rendimientos académicos han mejorado; es muy observador y posee una alta memoria retentiva.

Esta investigación le aporta a la presente, puesto que parte de un estudio de caso para el diseño de una guía de trabajo con el infante, lo que nos sirve de guía para el diseño de las estrategias que podrían ser potencialmente empleadas en el estudio que estamos llevando a cabo.

Teniendo en cuenta el desarrollo de estrategias en el presente trabajo, encontramos un estudio de Pamplona, Cuesta, y Cano (2019) llamado “*Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar*”, quien busca diseñar una guía de estrategias metodológicas para maestros que abordan casos de niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH) mediante el análisis de este estudio es un Investigación Acción Participativa (IAP). En el ámbito educativo permite analizar la realidad del contexto a través de técnicas como la observación y participación que permite la construcción de la herramienta o programa de intervención educativa y los efectos que se tendrán en los niños. El enfoque cualitativo en el proyecto se orienta sobre las manifestaciones de la población involucrada en este caso los estudiantes y su desarrollo en la capacidad atencional teniendo en

cuenta que la atención es la capacidad de percibir estímulos y ejercitarlos continuamente favoreciendo el desarrollo de habilidades.

No obstante, se hace necesario revisar también las estrategias usadas por los docentes puesto que estas son parte fundamental no solo para activar esos dispositivos básicos para el aprendizaje, del que hace parte la atención, sino para motivar en el desarrollo y potencialización de los mismos para motivar e incentivar al niño en el sostenimiento prolongado de la misma. Las estrategias se definen como esa serie de medios por los cuales el proceso de enseñanza puede llegar a ser más factible, viable y dinámico y que conllevan a una resignificación y construcción activa de conocimiento o por el contrario limitan a los estudiantes, dadas las condiciones de las mismas.

Esta investigación es útil para tener en cuenta las motivaciones e intereses del infante en su contexto a la hora de implementar juegos que le inciten, motiven, potencien y accionen dinámicas para favorecer su atención.

### **7.1.3 A nivel local**

Se investigó sobre este tema, y se ha encontrado un estudio elaborado por Barrios (2018) que se llama “*Discapacidad y calidad de vida relacionada con la salud en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad, en las ciudades de Manizales, Ibagué, Pereira, Cali y Medellín. Colombia*”, tal investigación consiste en un enfoque empírico-analítico; Su tipo de estudio es transversal, descriptivo y de alcance correlacional. El estudio descriptivo permite analizar y detallar el fenómeno y sus componentes a través de sus atributos y cruce de variables que se ponen en juego. Se observan los fenómenos tal y como ocurren naturalmente, sin intervenir en su desarrollo ni consecución.

Finalmente se logran identificar elementos, características, hechos y situaciones que

facilitan la resolución del problema de investigación y relacionar variables para caracterizar el fenómeno en estudio. El estudio de correlación pretende relacionar dos o más variables en una población en un momento determinado, para este estudio, determinar la relación entre la Calidad de Vida Relacionada con la Salud en niños con TDAH con el grado de limitaciones en la actividad y restricciones en la participación a nivel escolar.

Durante el estudio se evidenció, de acuerdo al análisis de correlación de síntomas de TDAH y el puntaje final de grado de discapacidad dado por los profesores, la correlación media positiva y estadísticamente significativa, tanto desde los síntomas de inatención, hiperactividad impulsividad y el puntaje final del Checklist. Respecto a la información de los padres, se encontró correlación débil positiva y estadísticamente significativa en puntaje inatención y puntaje final del Checklist. Por lo anterior, es importante reconocer que, según los profesores, la gravedad e intensidad de los síntomas en el TDAH generan mayores niveles de discapacidad en el contexto escolar. Ahora bien, respecto a los resultados de correlación de calidad de vida con grado de discapacidad, no se encontraron correlaciones respecto a las dimensiones de actividad física y salud, estado de ánimo y sentimientos, vida familiar y tiempo libre, y, amigos. La dimensión el Colegio fue la única que obtuvo correlación débil pero estadísticamente significativa.

Esta investigación le aporta a la actual, durante el proceso de diseño de las estrategias para mejorar la atención de AF, porque al final encuentran que el TDA afecta en especial el desempeño escolar del niño estudiado y en el caso particular actual, también se encuentra que el desempeño en la escuela es lo que más ha afectado la calidad de vida de AF.

Los anteriores estudios, dan cuenta de la importancia que merece el juego en función de la atención de los niños y niñas dado que, permite conocer e indagar sobre diferentes mecanismos y

estrategias que son fundamentales para llevar a cabo procesos con los estudiantes con TDA o que potencialmente puedan estar propensos a desarrollarlo. Los dispositivos básicos de aprendizaje son clave para el éxito de los estudiantes en el ámbito escolar y es por esto que se hace vital planear e implementar estrategias que puedan ayudarle a los niños con este tipo de trastorno a encaminarse y a pesar que su condición les limite un poco, darles pautas que fomente en ellos diversas habilidades no sólo a nivel académico o cognitivo sino también a nivel social, personal y emocional.

Los aportes de estas investigaciones buscan una mejoría en las aulas educativas, así mismo generar estrategias para concientizar a las autoridades, docentes y padres de familia, la importancia de una intervención temprana con los infantes, mediante la implementación de estrategias como el juego, sin dejar a un lado las motivaciones e interés del infante y su contexto a la hora de implementar juegos que le inciten, motiven, potencien, acciones dinámicas para favorecer su atención. También permiten conocer ideas donde el juego es el principal factor para lograr que el infante tenga concentración y logre aprendizajes significativos en las áreas educativas y por ende se favorezca sus procesos de atención.

## 8. Marco Teórico

### 8.1 El Juego

*“Nada enciende más la mente de un niño como jugar”  
Dr. Stuart Brown*

Leyva (2011) cita a Bañeres (2008), quien dice que:

El juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo (Bañeres, 2008, pp.13)

El juego brinda al infante confianza en sí mismo cuando aceptan retos, cuando se aprende a colocar en el lugar del otro, aceptando normas y pautas de convivencia como esperar el turno, ganar, perder, mediante el juego también se desarrolla en el infante todas las funciones físicas, afectivas, sociales. Para permitir este autodescubrimiento del infante es necesario contar con tiempo, donde el infante no sienta presión por afanes, de esta manera se puede sentir tranquilo a despegar su imaginación, recrear lo experimentado y aprendido.

Como se expresa aquí, el juego no es sólo una actividad aleatoria y sin planear, sino que tiene un objetivo y una finalidad, es una actividad rectora y como parte de sus beneficios se encuentran que fomentan el desarrollo de las competencias de los niños y niñas.

Según Auman (2012) el juego se puede definir como “una descripción formal de una situación de interacción estratégica” (p. 30), es decir, que el infante tiene en su poder la toma de decisiones en la que se busca conseguir un logro, estos beneficios permitirán que los infantes interactúen y pongan en práctica algunas estrategias.

De igual forma:

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos.

(Antón, 2007, pp. 129)

Ahora bien, como lo explica Antón, al infante satisfacer su curiosidad, desarrolla amor por el mundo que lo rodea, posibilita un sano y armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad, al tener el juego tanto beneficio en los infantes se pretende lograr potencializar sus habilidades y facilitar que pueda imaginar, crear, soñar, mirar, tocar, experimentar, saber, aprender etc.

En este mismo:

El juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas (Montiel, 2008, pp.94).

Con esta información, se puede entender que su desarrollo, su adaptación, concentración y todos los aspectos cognitivos del infante van de la mano con el juego, pues le permiten al infante reconocerse y entender el papel que juega en la sociedad, desarrollar un pensamiento lógico y desarrollar la curiosidad que es el motor del aprendizaje.

Para otros autores, el juego es:

Una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se



relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos. (Ruiz, 2017, pp.6).

El juego le permite al infante aprender mientras se divierte. Como lo expresa Ruiz, a través del juego el infante se relaciona con su entorno y aprende a conocer e interactuar con el mundo que lo rodea, el juego es el primer medio por el cual el infante se comunica con los adultos, por medio del juego el infante da a conocer sus gustos y sus miedos.

Además:

El juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias, facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad. (Borja y Martín, 2007, pp.14).

En el juego se hace evidente el valor educativo. No solo se está creando un espacio agradable para el infante, se están creando bases sólidas para el adulto que se convertirá, donde se pueda expresar y relacionar sin ninguna dificultad, donde pueda interactuar con las demás personas de una manera alegre y satisfactoria, los infantes mediante el juego exteriorizan sus angustias, sus miedos, sus preocupaciones todos los sentimientos que de alguna manera pueden estar afectando su adecuado desarrollo.

El juego:

Es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico- emocional, y espiritual del hombre,

cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona (Moreno, 2002, pp.20).

Jugar es sin duda una de las fuentes más importantes de progreso y aprendizaje. El juego es la manera más directa de transmitir conocimientos y lograr que estos queden guardados en la memoria del infante; los infantes aprenden jugando y crean un espacio donde la concentración e imaginación son factores decisivos para crear, equivocarse y disfrutar sus momentos de juego.

Similar a lo mencionado anteriormente:

El juego es una gran cantidad de actividades que representan una oportunidad de libre desenvolvimiento, de aprendizaje y de interacción con los demás y con el entorno. Sin embargo, no toda actividad es un juego, y los juegos a pesar de permitir un mayor agrado de libertad deben seguir ciertas condiciones que lo orienten y que permitan llegar al objetivo establecido y que no descuiden su componente lúdico. (Sarmiento y Montoya, 2015, pp.18)

Se debe tener presente que, para toda actividad, incluida el juego, se deben respetar pautas para jugar; el juego debe ir encaminado para que el infante adquiera un conocimiento significativo, sin perder la esencia de alegría y libertad. De esta manera, el infante sentirá agrado para realizar los juegos planteados.

Se puede agregar que:

Cada sociedad ha incorporado a los juegos infantiles sus avances, valores e ilusiones. La tecnología informática, multimedia y las llamadas nuevas pantallas han dado lugar a nuevos juguetes electrónicos con una apariencia y unas presentaciones nunca vistas hasta ahora. No solo tenemos a nuestro alcance productos disponibles directamente, sino que, además, a través de Internet podemos acceder a una variedad de juegos y compartirlos

con otros internautas con los que comunicarnos sin límites espaciales ni temporales (Bañares, 2008, pp.93).

Cabe destacar que, en la actualidad, los juegos han ido evolucionando y la tecnología cada vez está más a la vanguardia, por esto no se deben descartar los juegos electrónicos para fortalecer la concentración y permitir que el infante interactúe y aprenda sin límites espaciales ni temporales.

El juego es importante porque:

Permite el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños. De hecho, los niños, aprenden con el juego. Es, sencillamente, como estamos hechos, no solamente los humanos, sino todos los mamíferos, que, a cuanto más juegan, más desarrollan su capacidad de aprendizaje y relación. (Vásquez, 2018, pp. 19)

De acuerdo con Vásquez, el juego permite una mayor capacidad de aprendizaje y mientras el infante explora su mundo por medio del juego desarrolla muchas destrezas físicas, emocionales y cognitiva las cuales le permitirán ser una persona feliz y con una mejor capacidad de relación en sociedad.

Según algunos autores:

El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... Los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad ( verbal, grafica, motriz..), el lenguaje ( aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas ( soltura

en matemáticas, aptitud numérica...) (Bañeres, 2008, pp.16).

El juego al ser la principal fuente de diversión del infante, permite que puedan potencializar sus habilidades físicas, emocionales y sociales; al jugar están creciendo en todos los aspectos, sus habilidades, su expresión, entre otras. En los juegos se encuentra un carácter formativo porque los infantes se deben enfrentar a situaciones a las cuales se van adaptando hasta lograr dominarlas. El juego cuenta con múltiples beneficios y satisface las necesidades de ejercicio físico, le permite expresar y realizar sus sueños y deseos; mediante el juego se pueden expresar positivamente o negativamente; el juego permite observar los comportamientos de los niños y las niñas y así poder encauzar o premiar hábitos. Se cree que el juego solo es para los niños de primera infancia, pero a medida que van creciendo se deben crear espacios y tiempo para ir adaptando los juegos acordes a su edad. Se debe privilegiar al juego como uno de los mejores métodos de aprendizaje.

## **8.2 Trastorno de Déficit de Atención – TDA**

Para definir este término, El TDA producido por factores de origen genético, neurobiológico y psicosociales son los facilitadores o agravantes de este trastorno, no existe un medicamento que cure de manera permanente, pero es posible reducir la aparición de problemas, síntomas y otras complicaciones asociadas al TDA con una correcta terapia farmacológica, apoyo individual, familiar, adecuadas técnicas, métodos de intervención psicológica y pedagógica.

A pesar de no contar con una cura oficial se ha demostrado que con una buena intervención pedagógica los cambios en los infantes que padecen este síntoma son muy positivos y gracias al apoyo del entorno escolar y familiar permitirá resultados más rápidos y significativos, este cuadro clínico trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDA), que,

por ser una afección neurológica, caracterizada por la inatención, impulsividad, excesiva inquietud motora, afecta el proceso académico, emocional, social del estudiante.

Estas personas tienen tendencia al desorden en su persona y sus cosas, notoria dificultad para organizar el tiempo y las actividades, nula o escasa capacidad de priorizar, olvido de obligaciones, extravío de pertenencias, dificultad para realizar tareas que requieren concentración sostenida, baja tolerancia a la frustración, empecinamiento. Por otro lado, el niño con TDA no es proclive a la agresión ni a la violencia; sin embargo, puede llegar a presentar agresión en ataques reactivos, súbitos, fuera de proporción al estímulo.

Como se ha expresado con anterioridad, se hace vital fortalecer los procesos de atención que se llevan a cabo con estudiantes bajo este diagnóstico. Hoy en día se habla de una educación inclusiva y esto es una ilustración de esa realidad que se vive al interior del aula de clase y que no todos tienen el riesgo de explorar y dar a conocer. La ganancia principal es para el estudiante, pero también es una ganancia por parte de quien se atreva a estudiar este fenómeno puesto que podría dar luces sobre lo que se debería hacer con estudiantes que presenten una condición similar.

Para Rangel (2014) el TDA es un trastorno neurobiológico complejo, con carga genética importante y modulación medioambiental en la expresión conductual, el cual, dada su prevalencia, es un problema de salud pública mundial, de aparición en la infancia, pero persistencia en alto porcentaje en la vida de las personas.

A pesar de ser un problema de salud pública, lo que se busca es generar espacios donde el infante pueda mejorar su expresión conductual mediante el juego y logre adquirir destrezas y conocimientos necesarios para llevar una vida lo más normal posible.

El TDA debería considerarse una entidad propia, ya que aquí básicamente lo principal es

la inatención que conlleva problemas en la concentración –atención sostenida–, distractibilidad, torpeza social, deficiente resolución de problemas académicos en general, y en particular está asociado a la incapacidad para inhibir los impulsos.

Como lo menciona Rangel una de las principales afectaciones que presenta un infante con TDA es la falta de atención esta a su vez afecta en los procesos de aprendizaje pues el infante no logra encajar y entender los temas educativos.

Barkley (1997) describió el TDA este como un cuadro clínico y aletargamiento cognitivo con las siguientes características: incapacidad notoria para inhibir los impulsos y los pensamientos que interfieren con las funciones ejecutivas.

Debido a la incapacidad que tiene el infante para controlar sus impulsos suelen realizar muchas cosas a la vez y no enfocarse en un tema en específico, para Barkley en los procesos cognitivos de los infantes es claramente notorio un aletargamiento, el cual lleva a que el proceso de aprender tome más tiempo de lo normal.

Los infantes con TDA generalmente presentan un rendimiento menor a lo esperado con respecto a su capacidad intelectual, por lo que requiere una adaptación poco significativa, es decir modificaciones de ciertas estrategias o actividades de la planificación curricular que permita mejorar su atención y aprendizaje.

Este autor nos habla de la dificultad para lograr que el estudiante centre su atención por un tiempo prolongado y debido a esta dificultad no pueda adquirir conocimientos de manera adecuada y lo que se busca en este proyecto es lograr captar esa concentración de la mejor manera para que el estudiante se sienta motivado por aprender.

### **8.3 La Atención**

Londoño (2009) define la atención como “un proceso que se ve influenciado por lo

aprendido con anterioridad, lo que guía el foco atencional; a su vez, en ella influyen aspectos motivacionales y expectativas que pueden modificar la estructura psicológica de la atención” (p.2).

Los conocimientos previos son importantes al momento de generar atención en el infante, al relacionar conceptos o experiencias vividas facilitan el recuerdo y la comprensión del nuevo conocimiento, cultivar la atención es muy importante para concentrar la mente en algún estímulo.

Adicionalmente, Londoño (2009) cita a Téllez (2002), quien afirma que:

Durante la infancia y la adolescencia se desarrolla la atención, se dirige hacia estímulos relevantes y se hace más flexible. Los estudios del desarrollo durante la niñez y la adolescencia han mostrado que las habilidades cognitivas maduran y se vuelven más eficientes durante este periodo” (Téllez, 2002, pp.6)

La atención es nuestro mayor poder, gracias a ella, podemos controlar el pensamiento. Algunos estímulos o intereses permiten activar los momentos de atención en los infantes, se debe tener en cuenta los gustos e intereses del infante para poder incentivar y transmitir los conocimientos mediante la atención. La atención es quien regula la entrada de información y la toma de decisiones consientes.

Por otra parte:

Uno de los aspectos centrales a dilucidar en el campo de la atención es cómo el sistema visual humano procesa los estímulos simples contenidos en una escena típica y selecciona así objetos relevantes entre los muchos que compiten por la representación (González, 2006, pp. 56).

Voluntariamente el ser humano tiene la capacidad de dirigir su atención a algo que

considere importante, aunque la realidad es que cuesta bastante trabajo mantener la atención focalizada, son muchos los sentidos que intervienen en el proceso de la atención, es bastante notorio que el visual es uno de los principales en la infancia permite procesos más largos de atención.

González (2006) afirma que “la atención se dirige mayormente a aquellos estímulos que generan emociones placenteras o displácenteras, generando conductas de aproximación o rechazo” (p.44).

Las emociones agradables o las emociones tristes permiten alterar nuestro sistema y concentrar la atención en algo específico, si algo llama la atención del infante querrá saber más del tema y centrará su atención en conocerlo y poder explorarlo; si, por lo contrario, el estímulo es negativo, concentrará su atención en alejarse. La atención permite focalizar las capacidades, las características relevantes e ignorar aquellas que se consideran irrelevantes.

La atención es la disposición de los sentidos y de las funciones cerebrales y motoras en pro de una interacción con los demás y con el entorno, teniendo como referente los estímulos que pueden ser externos o presentados por los demás o por el medio, o internos como gustos, costumbres, entre otras.

De acuerdo con Sarmiento y Montoya (2015) son muchos los factores que influyen en el infante para que pueda centrar su atención y adquirir conocimientos, se busca potencializar estos estímulos internos y externos los cuales con una adecuada intervención logran un propósito favorable en el infante.

Como dice anteriormente, al ser el interés una de las principales características para que el infante dirija su atención en lo que se le intenta transmitir, para esto se necesita conocer al infante, conocer sus gustos y deseos y aprovechar estos datos a favor del niño para transmitir



conocimientos por medio de estos.

Sarmiento y Montoya (2015), empleando los aportes de la atención hacen una división en tres componentes. Estos son:

Rapidez: Es la capacidad de detectar los estímulos y seguirlos.

Precisión: Es la elección de algún estímulo, dándole mayor relevancia frente a otros y generando una respuesta.

Continuidad: Seguimiento del estímulo durante ciertas delimitaciones de acción, tiempo o espacio, sin desviar la atención ante otros estímulos de menor relevancia o distractores. (p. 16)

Estos tres factores son los encargados de lograr la atención del infante. Para Laberge (1995), al intervenir en este orden se logrará captar por más tiempo la atención del infante y generar un interés positivo el cual ayudará a un aprendizaje significativo.

## **9. Metodología**

El desarrollo de este proyecto se aborda desde un enfoque cualitativo, un paradigma hermenéutico analítico para interpretar los datos encontrados desde una perspectiva del estudio de caso, que supone que el juego es una gran estrategia para lograr la concentración y atención del infante.

Para Yang y Miller (2008), los enfoques cualitativos se ocupan bajo condiciones en las que no es posible cuantificar las variables en términos de examinar hipótesis estadísticas o inferenciales. Normalmente se usa para analizar conceptos poco estudiados o definidos, con número limitado de observaciones, en fenómenos relativamente únicos, o cuando hay la posibilidad de perder elementos esenciales al codificar una situación bajo estudio. Tienen el propósito de interpretar o revelar el significado más que el de establecer principios generales y suelen incluir el estudio a profundidad de casos específicos a fin de descubrir cómo ocurren los eventos o hacerlos comprensibles.

Para los autores Yang y Miller (2008) la investigación cualitativa tiene como propósito analizar y comprender como es la vida, como piensan los seres humanos; desde esta perspectiva, la investigación cualitativa permite al investigador interactuar directamente con el entorno y de esta manera, poder comprender por qué ocurren los eventos y así lograr diseñar estrategias para dar solución a las dificultades encontradas.

### **9.1 Paradigma Hermenéutico Analítico**

La hermenéutica viene del vocablo griego “hermeneia” que significa el acto de la interpretación. Desde sus orígenes, la hermenéutica se transformó en la base de la intelectualidad cristiana; ya que, a partir de ésta, se realizaron y se realizan en gran medida el análisis de textos bíblicos. Pueden distinguirse originariamente dos escuelas hermenéuticas,

la primera de ellas es la Escuela de Alejandría con un fuerte carácter especulativo filosófico; y, la segunda, corresponde a la Escuela de Antioquia caracterizada por el énfasis gramatical contextual utilizado en sus análisis. (Cárcamo, 2005, pp.4).

Como da a entender Cárcamo (2005), la Hermenéutica busca que, a través de los documentos el investigador pueda conocer, interpretar y estudiar un tema de su interés, ver los acontecimientos importantes que ha tenido a lo largo de la historia y de esta manera, aportar nuevas ideas con los criterios que le permiten todos los documentos mediante los cuales retroalimenta su nueva investigación.

## **9.2 Estudio de Caso**

La investigación se realizó teniendo como base el método del estudio de caso, sabiendo que, los datos pueden ser obtenidos desde diversas fuentes, sean estos cualitativos o cuantitativos. Algunos de los métodos para recolectar información para enriquecer el estudio de caso pueden ser: documentos, registros de archivos, entrevistas directas, observación directa, observación de los participantes e instalaciones u objetos físicos. El estudio de caso desde la perspectiva de la investigación busca conocer a profundidad una situación en particular.

Un estudio de caso:

Es la investigación empírica de un fenómeno del cual se desea aprender dentro de su contexto real cotidiano. El estudio de caso es especialmente útil cuando los límites o bordes entre fenómenos y contexto no son del todo evidentes, por lo cual se requieren múltiples fuentes de evidencia. (González, 2013, pp.140).

De acuerdo con González (2013), el estudio de caso es una herramienta muy importante que permite conocer de primera mano el sujeto de estudio, su comportamiento y su entorno en general; gracias a estos datos, se puede implementar una estrategia que logre dar solución a las

necesidades encontradas.

### 9.3 Procedimientos y fases

Para realizar esta investigación, se toma como sujeto de estudio al niño AFS con 8 años de edad y con posible Trastorno de Déficit de Atención TDA. De acuerdo a lo anterior, se hará una observación durante el desarrollo de los juegos y las actividades programadas como una estrategia para favorecer los procesos de atención en el infante.

**Tabla 1.** Procedimiento, técnica e instrumento del diagnóstico y fase inicial

<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Observación	Observación	Diario de Campo
Interrogación Oral	Entrevista	Preguntas Abiertas

Fuente: Elaboración propia

En la anterior tabla se evidencia, el procedimiento que se llevó a cabo en la fase inicial, para adquirir información necesaria para desarrollar el proyecto, el primer procedimiento fue la observación, la cual permitió conocer al infante y la problemática presentada, esta observación se registró en un diario de campo. El segundo procedimiento fue una entrevista oral a la mamá del infante AFS para conocer aspectos de la vida del niño y poder tener un permiso para implementar el proyecto.

**Tabla 2.** Procedimiento, técnicas e instrumentos del desarrollo y fase final

<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Indagación sobre capítulos de antecedentes	Revisión teórica y documental	Fichas de recolección de información
Estrategias de acercamiento a la familia del infante	Observación sistemática y participativa	Preguntas abiertas
Construcción y ejecución del proyecto	Revisión y análisis del infante y elaboración del anteproyecto	Proyecto Pedagógico
Evaluación de proyecto	Trabajo permanente	Charla con los padres de

---

familia  
Entrevista a los padres de  
familia

---

**Fuente:** Elaboración propia

En la tabla número dos presentada anteriormente, se especifican cuatro procedimientos. El primero se encarga de indagar, revisar y recopilar información de carácter teórico la cual sea una base al planteamiento, por medio de la observación anteriormente registrada. El segundo es permitir estrategias para tener un acercamiento con la familia del infante AFS, el tercero es la construcción y ejecución de un proyecto y por último en el cuarto, la evaluación del mismo a través de la socialización con los padres y entrevista con la madre para conocer el impacto generado al desarrollarse este proyecto.

### ***9.3.1 Fase 1: Identificación y reconocimiento del Niño***

Durante esta primera fase, se realizó un reconocimiento del menor y las conductas que presentaba. Para lograr este primer reconocimiento, se habló con la mamá del infante, quien manifiesta que es distante de sus compañeros o familiares, y las pocas veces que juega con ellos, ante cualquier inconveniente, se retira de jugar atribuyéndose la culpa por el suceso acontecido.

En las actividades de aprendizaje se distrae fácilmente, juega con sus manos y se entretiene con cualquier objeto (lápiz, hojas, borrador, etc.). Debido a esto, su mamá debe estar muy al tanto que regrese su atención a la actividad para que la pueda culminar con éxito.

La mamá también comenta que AFS, a pesar de presentar esos comportamientos, cuando las actividades presentan alguna motivación por medio del juego, el niño muestra gran entusiasmo y se puede evidenciar que su atención permanece por más tiempo, mostrándose interesado por desarrollar dichas actividades, lo que le permite construir un aprendizaje significativo.

### ***9.3.2 Fase 2: Revisión documental en función de las categorías de estudio***

Se realizó una revisión documental de trabajos relacionados con el juego, la atención, el TDA y de estrategias pedagógicas, como insumo para favorecer la atención en niños con posibles TDA, a partir de una matriz que permitió organizar adecuadamente la información, con datos claves de cada investigación, como lo son el autor, el objetivo, la metodología, y conclusiones. Con dicha información se pudo articular la información de todas las búsquedas de los documentos indagados durante la revisión, encontrando así aportes significativos para el presente estudio de caso.

Entre dichos aportes se puede resaltar la atención como un proceso cognitivo el cual debe iniciar con una buena percepción y por ende se puedan desarrollar otros procesos cognitivos básicos, necesarios para planear, organizar y regular la conducta como lo son la memoria, el lenguaje y el pensamiento.

Sumado a lo anterior, se encontró que involucrar el juego en diferentes estrategias pedagógicas brinda las condiciones pertinentes para motivar y estimular a los infantes y dan cuenta de la importancia que merece el juego en función de la atención de los niños y niñas dado que, permite conocer e indagar sobre diferentes mecanismos y estrategias que son fundamentales para llevar a cabo procesos con los estudiantes con TDA o que potencialmente puedan estar propensos a desarrollarlo.

La atención es clave para el éxito de los estudiantes en el ámbito escolar y es por esto que, se hace vital planear e implementar estrategias que puedan ayudarle a los niños con este tipo de trastorno a encaminarse y a pesar que su condición les limite un poco, darles pautas que fomenten en ellos diversas habilidades no sólo a nivel académico o cognitivo sino también a nivel social, personal y emocional.

### **9.3.3 Fase 3: Recolección de datos**

En esta fase, se utilizaron dos instrumentos de recolección de datos: la entrevista (a la madre del infante) y (al niño), las cuales permitieron conocer de primera mano el entorno familiar, social y cultural y los gustos de AFS y, un Test de Estilo de Aprendizaje, al infante, para tener un diagnóstico de los intereses y las motivaciones del mismo. Entre los datos que entregó la madre de AFS para este estudio de caso, son de relevancia, el comportamiento del infante, puesto que deja ver la poca atención que tiene con sus pertenencias y su distracción en ciertas actividades escolares que no lo motivan, a tal punto de jugar con sus útiles escolares y sus propias manos.

En la entrevista y el Test de Estilos de Aprendizaje realizada al niño AFS, se pudo conocer que, en sus ratos libres, le gusta jugar con su conejo Nio, también le gusta la música y la caricatura Mininos y, además algunas cosas que le disgustan, como lo es la asignatura de inglés. A partir de dicha información obtenida en la recolección de datos se diseñaron las 4 planeaciones que fueron implementadas con éxito.

### **9.3.4 Fase 4: De Intervención**

Partiendo de la problemática planteada en la presente investigación y desde luego, las alternativas pedagógicas para su intervención, el grupo investigador aplicó una propuesta pedagógica personalizada, titulada “El juego de la atención”, bajo el propósito de generar en el infante, variadas posibilidades y estrategias pedagógicas para favorecer su atención y, por ende, sus habilidades cotidianas, en lo que respecta, su desempeño escolar, social, cultural y familiar.

Se realizó una serie de planeaciones pedagógicas relacionadas con el juego, para luego proceder a la implementación de éstas, con el propósito de lograr evidenciar cuánto el infante lograría captar y mejorar la atención a lo largo de las actividades planteadas.

En total se diseñaron 4 planeaciones a partir del juego como actividad central. En la motivación y cierre se tuvieron en cuenta la pintura, el baile y la construcción de artesanías; todas las actividades teniendo en cuenta las motivaciones, intereses y necesidades del infante. En la implementación de las actividades se logró favorecer la atención de AFS en un tiempo de 5 minutos, es decir que, durante el desarrollo de la primera planeación, su atención fue de 5 minutos, respecto a la cuarta planeación, que duró, 20 minutos. Ver link compartido en YouTube, de las actividades <https://youtu.be/zDRhLqzGo>

### ***9.3.5 Fase 5: Análisis y Discusión***

Retomando los aportes de Borja y Martín (2007) acerca de la importancia del juego como estrategia que involucra a la persona entera, su cuerpo, sus sentimientos y emociones, el grupo investigador logró ver reflejado el favorecimiento de la atención en AFS desde las actividades planteadas, principalmente por las habilidades tanto individuales como colectivas de su inteligencia y creatividad, mejorando, por ende, su facultad atencional.

Dada la implementación de los juegos propuestos, el infante sigue instrucciones, logra desarrollar satisfactoriamente las actividades y adquiere conocimientos significativos de manera más fácil y de forma agradable; de igual forma, los momentos para desarrollar sus tareas ya no son tan extensos ni desgastantes debido a que logra hacerlo en menor tiempo y esto produce en él, una interesante motivación por el estudio y el aprendizaje.

Leyva (2011) cita a Bañeres (2008), quien agrega que, el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, el juego no es sólo una actividad aleatoria y sin planear, sino que tiene un objetivo y una finalidad, es una actividad rectora y como parte de los beneficios alcanzados en AFS, se logró un mejor desempeño e interés hacia su



propio aprendizaje, demostrando entusiasmo por conocer las actividades nuevas que se iban implementando día a día a través de las cuales el infante logra conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo.

Según Auman (2012) el juego se puede definir como una descripción formal de una situación de interacción estratégica como se puede evidenciar en el juego del rompecabezas donde el infante tiene en su poder la toma de decisiones en la que se busca armarlo y esto manifiesta para él, un logro, estos tipos de juegos permiten que los infantes exploren e interactúen con su entorno.

Así mismo se plantea que:

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su atención sobre el mundo que les rodea; despierta en ellos una curiosidad de seguir explorando, porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos, el infante posibilita momentos agradables, desarrollo de la atención y la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad, potencializan sus habilidades y facilitan el desarrollo de la imaginación, gracias al juego pueden crear, soñar, mirar, tocar, experimentar y aprender. (Antón, 2007, pp. 127)

Por otra parte, Ruiz (2017), define el juego como una actividad innata, una manera para relacionarse con otros infantes, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea, es una manera de aprender mientras exploran, les permite de forma natural desarrollan su personalidad, tomar decisiones, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resolver conflictos y aprender mientras se divierte. Como lo expresa Ruiz, a través del juego el infante se relaciona

con su entorno, aprende a conocer e interactuar con el mundo que lo rodea, el juego es el primer medio por el cual el infante se comunica con los adultos, por medio del juego el infante aprende y desarrolla su atención.

Así mismo Muñoz (2016) para definir el término del TDA explica que es producido por factores de origen genético, neurobiológico y psicosociales los cuales son los facilitadores o agravantes de este trastorno, y a pesar de que no existe un medicamento que cure de manera permanente al infante, cada día existen esperanzas de mejorar la condición de vida, pues las investigaciones que se realizan han demostrado que es posible reducir la aparición de problemas, síntomas y otras complicaciones asociadas al TDA con una correcta terapia farmacológica, apoyo individual, familiar, adecuadas técnicas, métodos de intervención psicológica y pedagógica donde los cambios en los infantes que padecen este trastorno son positivos y gracias al apoyo del entorno escolar y familiar se evidencian resultados rápidos y significativos.

Por otra parte, Barkley (1997) describió el TDA como un cuadro clínico y aletargamiento cognitivo, donde los procesos del infante van un poco más lento de lo común y su atención se ve visiblemente afectada, plantea las siguientes características: incapacidad notoria para inhibir los impulsos y debido a la incapacidad que tiene el infante para controlar sus impulsos suelen realizar muchas cosas a la vez y no enfocarse en un tema en específico, el cual conlleva a que el proceso de aprender tome más tiempo de lo normal.

Se ha podido evidenciar como lo dice Muñoz (2016) que los infantes con infantes con trastorno de déficit de atención generalmente su rendimiento es menor a lo esperado con respecto a su capacidad intelectual para por lo que requiere una adaptación poco significativa, es decir modificaciones de ciertas estrategias o actividades de la planificación curricular que permita mejorar su atención y aprendizaje. Se observa dificultad para lograr que el estudiante centre su

atención por un tiempo prolongado y debido a esta dificultad no pueda adquirir conocimientos de manera adecuada y lo que se busca en las planeaciones es lograr captar esa concentración de la mejor manera para que el estudiante se sienta motivado por aprender.

Para Sarmiento y Montoya (2015) La atención es la disposición de los sentidos y de las funciones cerebrales y motoras en pro de una interacción con los demás y con el entorno, y aunque son muchos los factores que influyen para que el infante logre prestar atención se tiene como referente los estímulos que pueden ser externos o presentados por los demás o por el medio, o internos como gustos, costumbres, entre otras los cuales mediante una adecuada intervención logran propósitos favorables en el infante.

Como afirma González (2006) para que se dé el proceso cognitivo de la atención, es necesario que en el ambiente se encuentren estímulos, si son estímulos agradables o desagradables igual se producirá la atención, pero lo que influye en la conducta de permanecer en atención será lo agradable que se perciba el estímulo para el infante.

Prosiguiendo con el tema, Londoño (2009) plantea que el aspecto motivacional, se relaciona con experiencias que se han vivido en el contexto del infante y por ende a la hora de diseñar estrategias para favorecer la atención es fundamental conocer el contexto del infante, para utilizarlo como base en las diferentes actividades y por ende se pueda modificar la estructura psicológica de la atención.

## **10. Marco Contextual**

### **10.1 Contexto familiar**

Actualmente el niño Andrés Felipe vive en el barrio arboleda campestre, con su padre el cual se desempeña como docente de educación física en una institución pública y su madre que se encuentra cursando estudios de psicología; el niño es hijo único y tiene un conejo de mascota. Le gusta jugar, pero manifiesta que los niños casi no les gusta ser amigos de él, por lo que sus mejores momentos de juego se dan cuando se reúne con su prima y su primo.

En cuanto a su tiempo libre AFS practicó inicialmente karate, luego pasó por la gimnasia y por la situación de pandemia no continuó asistiendo, pero ahora practica ciclismo con sus padres.

Abordando el tema de la salud de AFS, es estable, no presenta ninguna enfermedad.

### **10.2 Contexto institucional**

El niño Andrés Felipe se encuentra cursando de manera virtual (de 7 am a 12 pm), el grado segundo de primaria, en una institución privada llamada colegio creativo una nueva generación, ubicado en el barrio Comfenalco Carrera 50Sur No. 143B – 20. En su curso hay 16 estudiantes y está orientado por un docente de educación física, una docente de matemáticas y sociales, una docente de inglés, un docente de ciencia naturales, y una docente de castellano, catedra, artística, ética y religión e informática.

Con respecto a su desempeño escolar, al presentar falta de atención en clase y problemas en las relaciones con sus compañeros, fue remitido a terapia ocupacional y fonoaudiología. Con ayuda de dichas terapias y el apoyo de su familia, especialmente su padre ha alcanzado los logros propuestos, aunque con un proceso más lento y no con las mejores notas.

### 10.3 Resultados

Durante las intervenciones personalizadas con el niño AFS, se realizaron varias actividades intencionadas, las cuales permitieron favorecer la atención y además mejorar su autoestima.

La primera actividad planeada recibió el nombre “Juego Rompecabezas de Minions” el niño mostró entusiasmo ya que Minions es su caricatura preferida y logró ubicar todas las fichas en su lugar, en un tiempo de 15 minutos; en dicho tiempo de juego AFS tuvo sus manos ocupadas y solo paró para mostrar con agrado su avance en el juego.

Luego, en la segunda actividad llamada “El Juego del Laberinto” el niño AFS prestó atención a las instrucciones cuando escuchó y observó que era un juego divertido, además mostró gran entusiasmo ya que debía ayudar a un conejo a encontrar su alimento preferido que era una zanahoria (su mascota es un conejo) y continuar llevando la manzana a la cesta (la manzana es su fruta preferida). Al ser una actividad de juego y estar involucrados el conejo y la manzana los cuales hacen parte de su entorno se evidenció que el infante pudo permanecer atento en las dos partes de la actividad, lo que confirmó que, si se trabajan actividades de juego, teniendo en cuenta los intereses y motivaciones del infante es posible mantener su atención en la actividad implementada.

Continuando, en la tercera actividad titulada “Juego de Ensartar Bolas” AFS se mostró como en las anteriores actividades, alegre e interesado en desarrollarla. Al inició se le mostraron 2 secuencias cortas en las cuales realizó en 8 minutos y no mostró dificultad, luego se le presentó otra secuencia, pero se aumentó la complejidad, a lo que el infante respondió manteniendo su atención hasta el minuto 6 y en ese momento empezó a jugar con la pelota, por lo que se intervino diciéndole que lo estaba haciendo bien, que él era muy inteligente y podía terminar la

secuencia con éxito, AFS sonrió y dijo “si yo puedo” “claro que sí” logrando culminar la secuencia en 4 minutos más por lo que recibió aplausos y felicitaciones de las docentes. Por último, AFS pidió si le podían dejar los pimpones para continuar haciendo secuencias y romper el record de ese día, por lo que se le obsequiaron todos los pimpones de la actividad.

Finalmente, para la última semana se implementó la actividad llamada “El Juego de las Estatuas” esta actividad fue planeada teniendo en cuenta que a AFS le gusta bailar. En el momento de las instrucciones el niño manifestó su agrado por bailar en el juego y se dio inicio a poner la música para en determinado momento dar el aviso de la estatua, en la mayoría de las veces que se permanecía como estatua Felipe permanecía atento a su posición en dos ocasiones se movió un poco; al final el niño empezó a alejarse y mirar a otras partes y al preguntarle cómo se sentía respondió que ya quería terminar por lo que en este momento se felicitó a AFS y se culminó el juego en el minuto 20.

Ahora bien, al revisar las cuatro actividades implementadas, se puede observar que AFS fue mostrando un avance en el tiempo de atención ya que en el primer juego el niño presentó un periodo de atención de 15 minutos, en la segunda actividad continuó con el mismo tiempo, pero ya en la tercera la atención pasó a 18 minutos y finalmente el infante logró permanecer atento por 20 minutos. Vale la pena resaltar que el avance que se evidenció en el aumento del tiempo en los periodos de tiempo de AFS, indica que el juego es un excelente motivador que brindado con una intención y en las condiciones pertinentes puede ser incluido en variadas estrategias pedagógicas que busquen favorecer la atención de los infantes.

A partir de las búsquedas que se realizaron para fundamentar este estudio de caso y la mejora que se dio en la atención del niño AFS, durante el desarrollo e implementación del proyecto “El juego como estrategia pedagógica para favorecer la atención de un niño con posible

cuadro de TDA” se pudo evidenciar similitudes entre las afirmaciones de autores y los resultados observados por el grupo de investigadoras.

Montiel (2008) dice que el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas (p.94).

Ciertamente, al ser el juego un motivador, el infante va modificando las estructuras cognitivas de manera espontánea y natural, esto permitió que el grupo investigador y el niño AFS desarrollaran el proyecto sin presiones y los avances se fueron dando acorde al ritmo del niño como lo evidenciaron los resultados de las planeaciones implementadas ya que en la primera actividad de juego el tiempo de atención fue de 15 minutos, la segunda actividad al igual que la primera, arrojó un tiempo de 15 minutos, ya en la tercera se pudo ver un avance de 3 minutos en la atención del niño al lograr 18 minutos de atención y para finalizar AFS pudo permanecer en el juego de manera atenta por 20 minutos.

En vista de los logros alcanzados con AFS, los cuales son de un aumento de 5 minutos en sus periodos de atención y teniendo en cuenta que por la situación de pandemia solo se implementaron 4 planeaciones (1 por semana) es posible afirmar que en un tiempo en el cual las condiciones permitan y faciliten un trabajo más largo y continuo, el juego puede ser una estrategia para lograr avances más significativos en el favorecimiento de la atención de AFS y otros infantes que también presenten posibles cuadros de TDA.

Luego de la implementación de las planeaciones con AFS, el equipo investigador dialogó con el niño y sus padres, los cuales se mostraron satisfechos con el proceso realizado, comentando que el niño se mostraba alegre, ya que siempre se trabajaba con algo relacionado

con el mismo o su entorno y pedía a sus padres realizar actividades parecidas a las que desarrollo con las profesoras. Además, al infante sentirse orgulloso de sus logros, pidió a su profesora en clase virtual un espacio para mostrar a sus compañeros los trabajos que iba desarrollando con el grupo investigador.

Según otros autores, el juego es:

Una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos. (Ruiz, 2017, pp.6)

De acuerdo con los autores se puede decir que al trabajar juegos que tuvieron en cuenta los gustos de AFS, se logró fortalecer la autonomía del infante, como comentaron él y sus padres y por ende se puede afirmar que esto generó una mejora en las habilidades sociales del niño, ya que se siente orgulloso de sus logros en los juegos desarrollados, a tal punto de mostrarlos a sus compañeros y docente y así ir construyendo bases sólidas que le son significativas actualmente como en un futuro, confirmando que según Borja y Martín (2007) “Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad” (p.14).

Adicionalmente, Londoño (2009) cita a Téllez (2002), quien afirma que:

Durante la infancia y la adolescencia se desarrolla la atención, se dirige hacia estímulos relevantes y se hace más flexible. Los estudios del desarrollo durante la niñez y la adolescencia han mostrado que las habilidades cognitivas maduran y se vuelven más eficientes durante este periodo” (Téllez, 2002, pp.6)



Ahora bien, durante el tiempo de trabajo con AFS, se fue evidenciando que, ante los estímulos presentados intencionalmente, se generó una mejora en las habilidades cognitivas del niño y que necesita el ser humano para realizar cualquier actividad, entre las cuales se puede resaltar el aumento de la concentración, aumento en la memoria, desarrollo de la creatividad, interpretación de emociones y orientación viso espacial, lo cual tiene un aporte significativo en la resolución de problemas y en el desempeño escolar del niño AFS.

## 11. Conclusiones

El proyecto se abordó desde un paradigma hermenéutico y también teniendo en cuenta el método del estudio de caso bajo la finalidad de apoyar a los docentes, padres o cuidadores con estrategias que servirán para ayudar a los niños y niñas con posibles casos de déficit de atención. También el proyecto busca ser de gran utilidad a futuros trabajos sobre el tema TDA y, por ende, a futuros investigadores.

En consecuencia, a todo lo anterior, se logró fortalecer la atención y la participación del infante AFS al momento de realizar las actividades, por medio de los juegos planteados en el proyecto, el infante se notó alegre, entusiasmado, permitiendo un cambio positivo en su comportamiento y logrando captar su atención por más tiempo y gracias a esto adquiriendo conocimientos significativos.

Por otra parte, se pudo evidenciar en AFS un cambio significativo en cuando a las actividades grupales, en las primeras observaciones del infante no solía compartir o interactuar con más niños o niñas de su edad o de su entorno, por el contrario, se aislaba y en los juegos realizados no encontró problema alguno en compartir con otros infantes y se notaba su semblante alegre por los juegos que estaba realizando y dirigiéndose a sus compañeros de juego de manera armoniosa y respetuosa.

De igual manera se logró evidenciar que el niño poco a poco durante cada sección que se realizaba fue dejando a un lado los momentos de desatención que presentaba inicialmente, por otra parte, también se evidencio un gran interés por parte del niño en las demás actividades que se realizaban, en algunas ocasiones intentaba realizar los juegos de manera rápida y debido a estos comportamientos presentaba errores pero, se lograba concentrar, mostrándose más tranquilo y trabajando de forma adecuada, lograba buenos resultados.

Posteriormente, se le dio a conocer a los padres de familia los resultados obtenidos

durante la implementación de los juegos planteados, ya que la implementación continua de estos pueden generar utilidades en sus conocimientos futuros, donde ellos manifestaron que lograron ver cambios positivos en su hogar, donde la mamá del infante comentaba que después de las horas de clase con el infante, su hijo se mostró más tranquilo, concentrado y amoroso con ella en el hogar, los juegos permitieron que el infante AFS mejorará su atención, el infante pudo aprender, compartir y experimentar momentos agradables mientras adquiría nuevos conocimientos.

Así mismo se pretende dar a conocer estas estrategias a docentes de la institución donde actualmente cursa AFS para generar conciencia ya que éstas pueden llegar a ser muy útiles en el aula de clase y pueden servir de guía para nuevas actividades donde su principal protagonista sea el juego.

Es importante para conseguir mejores resultados en el infante la búsqueda de ayuda profesional para tratar los síntomas del TDA, e involucrar tanto a la Institución Educativa como a sus padres o cuidadores, para evaluar cambios vitales en el comportamiento del niño.

## 12. Recomendaciones

Se recomienda a docentes, cuidadores y padres de familia que realicen proyectos en los que implementen el juego como estrategia para favorecer los procesos de atención. De igual manera, se aconseja que realicen una observación detallada de las actividades realizadas en el proyecto El juego como estrategia pedagógica para favorecer la atención de un niño con posible cuadro de TDA, con la finalidad de tener claro que juegos fueron más significativos para el infante.

Así mismo se recomienda a docentes, investigadores y cuidadores, que al momento de realizar cualquier actividad con niños y niñas con TDA, es aconsejable dar instrucciones claras y cortas ya que en este trabajo de investigación se observó que AFS no conseguía seguir varias instrucciones dadas a la vez, por lo que se optó por mostrarle brevemente los pasos y reglas de las actividades y dar las instrucciones una a una mientras el niño iba realizando cada paso de los juegos implementados.

Por otra parte se recomienda a los futuros investigadores la herramientas de recolección de datos como la entrevista, pues permite conocer gustos y aptitudes que serán de gran beneficio al momento de plantear los juegos o las estrategias para favorecer la atención de los infantes, la entrevista permitirá tener una análisis de primera mano de las personas cercanas al infante los comportamientos antes y después de realizar las actividades de juego planteadas en el proyecto, así como la realización de Test que permiten conocer los gustos del infante y esto permitirá diseñar a su vez las actividades acorde a sus necesidades de manera que logren captar la atención y su concentración sea favorable para adquirir nuevos conocimientos.

Se recomienda a los futuros investigadores, que las actividades de juego puedan plasmarse en una Cartilla o en una página web para que sean asequibles tanto como a los

docentes, padres de familia, cuidadores y futuros investigadores.

No menos importante se recomienda referir a los niños que presentan este tipo de conductas a un profesional de psicología para que sea diagnosticado y se le pueda brindar un tratamiento adecuado, y así lograr que el infante tenga una infancia lo más normal posible y reducir que el niño llegue a su vida adulta con estos síntomas, y tenga una vida llena de conflictos por no saber cómo controlar cierto tipo de conductas.

Se recomienda a los padres y cuidadores de los infantes seguir implementando actividades de juego extraescolares adecuadas para la edad con el fin de que puedan liberar el exceso de energía y mejoren sus habilidades sociales. Así como incentivar el desarrollo integral de cada estudiante, complementando sus conocimientos a través del juego y de esta manera aprovechamiento del tiempo libre.

### 13. Referencias

- Amézquita, I., Garay, M. y Grisales, E. (2014). *Los juegos tradicionales colombianos modificados como estrategia didáctica y su incidencia en la atención sostenida en niños de 7 y 8 años de edad de la jornada tarde del IED Rodolfo Llina*. Universidad Libre. Bogotá, Colombia.
- Barrios, K. (2018). *Detección de trastorno por déficit de atención e hiperactividad y trastorno de conducta en niños, niñas y adolescentes en acogimiento familiar*. Universidad Cooperativa de Colombia. Santa Marta – Magdalena, Colombia.
- Barrios, S. (2018). *Discapacidad y calidad de vida relacionada con la salud en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad, en las ciudades de Manizales, Ibagué, Pereira, Cali y Medellín*. Colombia.  
<http://repositorio.autonoma.edu.co/jspui/handle/11182/274>
- Cárcamo, H. (2005). *Hermenéutica y análisis cualitativo. Cinta de Moebio*. Revista de Epistemología de Ciencias Sociales, (23).  
<https://revistaderechoeconomico.uchile.cl/index.php/CDM/article/view/26081>
- Garrido, A. A. G. (2006). *La atención y sus alteraciones: del cerebro a la conducta*. México: Universidad Autónoma de México.  
<https://books.google.es/books?id=MJ59hywKArYC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.
- González, W. O. L. (2013). *El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa*. Educere, 17(56), 139-144. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630150004.pdf>

- Hernández, M. y Quijano, J. (2019). *Estrategia pedagógica para atender los trastornos de atención dispersa en la escuela primaria rural*. Universidad del Tolima. Ibagué, Colombia.
- Leyva, A. (2011) *El Juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.
- Londoño, L. (2009). *La atención: un proceso psicológico básico/Attention as a basic psychological process*. Pensando psicología, 2009, vol. 5, núm. 8, p. 91-100.  
<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Monge, G. (2019). *Guía de estrategias metodológicas para maestros con estudiantes de 6 años de edad con TDAH*. Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Muñoz, C. (2016). *Propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños de 8 a 9 años*. Ecuador: Universidad Politécnica sede Cuenca.
- Pamplona, J., Cuesta, J.C., y Cano, V. (2019). *Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar*. Revista Eleuthera, 21, 13-33. DOI: 10.17151/eleu.2019.21.2
- Rangel, J. (2014). *El trastorno por déficit de atención con y sin hiperactividad (TDA/H) y la violencia: Revisión de la bibliografía*. Revista Salud Mental 2014, 37:75-82, V. 1
- Rangel, J.F. (2014). *El trastorno por déficit de atención con y sin hiperactividad (TDA/H) y la violencia: Revisión de la bibliografía*. Ciudad de Juárez. [Archivo PDF].  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/sm/v37n1/v37n1a9.pdf>
- Rodríguez, D. (2019). *Guía de estrategias lúdicas para el desarrollo del ámbito de comprensión*

- y expresión de lenguaje en los niños de inicial II en la unidad educativa Chillanes*".  
Ecuador: Universidad de Bolívar.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. España: Universidad de Cantabria.
- Sánchez-Del Águilar, A. (2014). *Juego, estrategia y cooperación empresarial*. España: Universidad de Almería.
- Sarmiento, A. y Montoya, R. (2015). *Mejora de la atención por medio de juegos populares en niños y niñas del grado transición del colegio Tabora sede C*. Universidad Libre de Colombia. Bogotá, Colombia.
- Sigua, M. (2020). *Estrategias para mejorar el déficit de atención en los niños del tercer grado de la escuela de Educación General Básica Cornelio Crespo Toral, del cantón Cuenca*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Vásquez, I. (2018). *Juegos tradicionales y desarrollo de la autoestima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa No. 072 Celedín*. Perú: Universidad San Pedro.
- Yang, K. & Miller, G.J. (2008). *Handbook of Research Methods in Public Administration*. CRC Press: Florida.
- <http://www.healthnet.unam.mx/afeipal/lecturas/InvestigacionCualitativa.pdf>



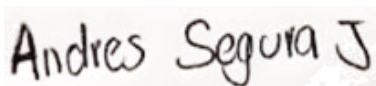
## 14. Anexos

### 14.1 Consentimiento Informado

Se solicita su consentimiento para realizar un trabajo de apoyo personalizado de parte de las maestras en formación Esperanza Segura Jaimes y Yenny Andrea Castiblanco, con su hijo(a) Andrés Felipe segura Lizarazo, este con el propósito de contribuir al desarrollo de sus potencialidades y capacidades, a través del diseño, ejecución y seguimiento de un plan educativo personalizado PEP, orientado por el docente asesor de trabajo de grado de UNIMINUTO. Para que este ejercicio sea fructífero la docente en formación requerirá de información necesaria para consolidar el perfil de potencialidades de su hijo(a), por ende, con este consentimiento ustedes, aceptan dicha recolección de información y trabajo con su hijo(a), claro está conservando siempre los límites éticos y morales de la institución y los de su familia. La información, así como los aspectos del proceso de su hijo(a) serán únicamente de uso académico y en ningún momento serán publicados ni socializados sin su previa consulta. Ningún elemento de registro (fotos, video y notas escritas) serán insumo de publicación en red social alguna.

Nombre del Padre      Andrés Segura Jaimes

Firma del Padre



Firma del docente de acompañamiento

Esperanza Segura Jaimes.

**Ibagué 10 de febrero de 2021**

## 14.2 Entrevista No. 1

Tabla 3. Entrevista 1

<p><b>Fecha:</b> 25/02/2021</p>
<p><b>Nombre del entrevistado:</b> Karen Dayana Lizarazo - Parentesco: Madre de AFS</p>
<p><b>Objetivo:</b> Conocer los antecedentes del infante AFS y los comportamientos que presentó antes de planear las actividades que implementaron el juego como estrategia para lograr favorecer la atención.</p>
<p><b>Preguntas:</b></p> <p><b>1. ¿Cómo fue el proceso de embarazo y parto del infante?</b></p> <p>El embarazo no fue planeado, hasta el cuarto mes de embarazo se inicié controles médicos, los cuales arrojaron que padecía de anemia y toxoplasmosis en un grado de desarrollo alto, por lo que me iniciaron inmediatamente hierro para la anemia y espirimicina para detener la toxoplasmosis, el medicamento para la toxoplasmosis me ponía muy mal, me daba mareo y desaliento. los exámenes genéticos no arrojaron afectaciones en el feto ni filtración del líquido amniótico, sin embargo, el tratamiento y los exámenes detallados continuaron durante todo el embarazo arrojando un buen pronóstico para el feto en proceso de gestación y para mí.</p> <p>El parto se dio a las 39 semanas de gestación y fue por cesárea, todo salió bien excepto que AFS solo peso 2500 gr y midió 48 cm, era muy pequeñito. Luego del parto nos dejaron 3 días para hacernos una serie de exámenes y control, pero como todo estaba bien nos dejaron ir para la casa.</p>

**2. ¿Cómo son los comportamientos del infante en su hogar?**

Felipe es muy amoroso, le gusta jugar con su mascota el conejo Nio, organiza su cuarto, pero es un poco despistado y olvidadizo con sus pertenencias. Le gusta hacer las tareas en compañía de su padre y participa en las conversaciones de familia cuando por algún motivo le interesa lo que estamos hablando.

**3. ¿Cómo son los comportamientos de AFS con los demás infantes?**

AFS dice que no tiene amigos porque a ellos no les gusta jugar con él, es distante de los niños del conjunto, solo se relaciona y juega con su prima que vive aquí y su primo, pero el si vive en otro lugar.

**4. ¿Cómo es el desempeño escolar de AFS?**

Él es un poco despistado en las clases y como ahora son virtuales, pues aún más, por eso me toca permanecer pendiente de las clases porque cuando lo miro está jugando con cualquier cosa o con sus propias manos. En general con la ayuda de terapias, la docente, el papá y yo hemos logrado mejorar su rendimiento, que no es el mejor, pero como fue al principio si ha mejorado.

**5. ¿Cuáles actividades motivan a Felipe a la hora estudiar?**

A él le gusta cuando los profesores lo ponen a bailar, a pintar o a jugar y se entretiene con de construir cosas, yo noto que cuando tiene las manos ocupadas se entretiene por más tiempo.

### 14.3 Entrevista No. 2

Tabla 4. Entrevista No. 2

<p><b>Fecha:</b> 25/02/2021</p>
<p><b>Nombre del entrevistado:</b> AFS</p>
<p><b>Objetivo:</b> Conocer los gustos AFS antes de diseñar e implementar las actividades de juego como estrategia para lograr favorecer la atención</p> <p><b>Preguntas:</b></p> <p><b>1. ¿Qué edad tienes?</b></p> <p>8 años</p>
<p><b>2. ¿Qué te gusta hacer?</b></p> <p>Jugar con Nio y con mis primos, montar en bici con mis papas, ver películas, armar bloques, jugar súper Mario y ya.</p>
<p><b>1. ¿Qué te gusta comer?</b></p> <p>Me gusta el helado, la manzana y el tamal.</p>
<p><b>2. ¿Cuál es tu muñeco favorito?</b></p> <p>Minions</p>
<p><b>3. ¿Cuál es tu color favorito?</b></p> <p>Me gustan varios, el verde el rojo y el amarillo.</p>
<p><b>4. ¿Qué quieres ser cuando seas grande?</b></p> <p>Piloto de avión</p>
<p><b>5. ¿Qué te da miedo?</b></p>

Los Zombies
<b>6. ¿Cuál consideras que es tu fortaleza?</b> Que soy fuerte
<b>7. ¿Cuál es tu juego favorito?</b> Jugar a esconderse
<b>8. ¿Cuál es tu canción favorita?</b> Papaya de minions
<b>9. ¿Cuál es tu materia favorita?</b> Educación física.
<b>10. ¿Cuál es la materia que menos te gusta?</b> Inglés
<b>11. ¿Si pudieras ser un superhéroe cuál serías?</b> El hombre araña.

Fuente: Elaboración propia

## 14.4 Test de Estilos de Aprendizaje

Ilustración 1. Test de estilos de aprendizaje

	Visual	Auditivo	Kinestésico
¿Qué te gusta más en tu cumpleaños?	 La decoración	 Cantar mañana	 Abrazar
¿Qué actividades te gustan?	 Leer cuentos	 Escuchar cuentos	 Participar
¿Qué haces en tu tiempo libre?	 Dibujar	 Escuchar música	 Jugar
¿Qué es lo que más te gusta que te regalen?	 Un libro	 Un aparato para escuchar música	 Plastilina
Si tuvieras dinero, ¿qué comprarías?	 Una cámara	 Un radio	 Plastilina
¿Qué recuerdas cuando vas a una fiesta?	 Las personas	 La música	 Los juegos
¿Qué haces cuando te enojas?	 Cambio mi cara	 Grito	 Pateo
¿Qué te gusta hacer en vacaciones?	 Ver tv	 Escuchar música	 Jugar con mis juguetes

Fuente: Elaboración propia

<b>Fecha:</b>	26	febrero	2014	<b>Institución:</b>	Colegio creativo una nueva generación		
<b>1. Docente:</b>	Esperanza Segura- Yenny Castiblanco			<b>ID:</b>	564873- 552474		
<b>Actividad:</b>	Juego rompecabezas de minions						
<b>Tipo de Actividad (Pilar a trabajar):</b>	Aprender a conocer, aprender a convivir, aprender a hacer, aprender a ser.						
<b>Lineamiento</b>	Lúdica, integralidad y participación.						
<b>Unidad y/o Proyecto de Aula</b>	El juego de la atención						
<b>Tema</b>	Rompecabezas			<b>Subtema</b>			
<b>DIMENSIONES (Descripción de la o las dimensiones)</b>				<b>DESEMPEÑO</b>			
<b>Cognitiva</b>	Comprende el mundo físico, natural y social que lo rodea a través de la observación, la exploración, la confrontación y la reflexión.			Expresa emociones y sentimientos a través de las artes plásticas y dibujo.			

<b>Comunicativa</b>	Formula y responde preguntas según su necesidad de comunicación.		
<b>Corporal</b>	Controla voluntariamente movimientos de su cuerpo y las partes del mismo, realiza actividades que implican coordinación fina y gruesa.		
<b>Artística</b>	Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.		
<b>Personal Social</b>	Muestra autonomía en el momento de realizar actividades orientadas por la docente.		
<b>ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE</b>		<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>ESTRATEGIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>Motivación:</b></p> <p>Se iniciará cantando y siguiendo los pasos que se nombran en la canción camina camina, camina camina camina; salta salta salta, Salta salta salta; corre corre corre; corre corre corre; Stop stop</p>		<p>Recursos humanos</p> <p>Bafle</p>	<p>Participa en juegos y actividades que le permiten reafirmar su yo, al expresarse por medio de movimientos que le dan libertad.</p>



<p>Bis</p>		
<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>esta actividad se iniciará con la presentación del juego rompecabezas de minions, (caricatura preferida de AFS) y luego se mostrará la imagen guía para que el infante proceda a organizar las fichas correctamente.</p>	<p>Rompecabezas de Minions</p>	<p>Realiza conjeturas sencillas de comprensión de imágenes al ubicar cada ficha de la imagen encontrada en el rompecabezas.</p>
<p><b>Cierre de la Actividad:</b></p> <p>Para empezar, se entregará al infante temperas, pincel y un pliego de papel periódico para que AFS, proceda a dibujar su caricatura favorita.</p>	<p>Temperas Pincel Agua Toalla Papel periódico</p>	<p>Muestra agrado en sus diferentes expresiones creativas utilizando distintos materiales a través de la actitud de alegría y creatividad en la pintura.</p>

<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	Cieza. G(Instituto para padres)(2019,10,08)Estrategias para mejorar la atención(Archivo video)Recuperado de: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=247OsIb2VH4&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=247OsIb2VH4&amp;t=2s</a>	

<b>Fecha:</b>	5	marzo	2021	<b>Institución:</b>	Colegio creativo una nueva generación	
<b>Docente:</b>	Esperanza Segura- Yenny Castiblanco			<b>ID:</b>	564873- 552474	
				<b>Grado:</b>	<b>Número de Planeación</b>	<b>2</b>
<b>Actividad:</b>	Juego del laberinto					
<b>Tipo de Actividad (Pilar a trabajar):</b>	Aprender a conocer, aprender a convivir, aprender a hacer, aprender a ser.					
<b>Lineamiento</b>	Lúdica, integridad y participación					

<b>Unidad y/o Proyecto de Aula</b>		El juego de la atención	
<b>Tema</b>	Juego del laberinto	<b>Subtema</b>	
<b>DIMENSIONES (Descripción de la o las dimensiones)</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	
<b>Cognitiva</b>	El resultado de la persona con su mundo circundante le permite interpretar los datos que le vienen de afuera con propias estructuras cognitivas.	Demuestra entusiasmo al participar en las actividades planteadas. Utiliza la pintura y el arte para expresar sus conocimientos y sentimientos	
<b>Comunicativa</b>	Formula y responde preguntas según sus necesidades de comprensión y comunicación.		
<b>Corporal</b>	Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta con sus semejanzas y diferencias.		
<b>Artística</b>	Muestra interés y participa gozosamente en las actividades, expresando de manera artística con materiales que están a su disposición.		
<b>Personal Social</b>	Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.		
<b>ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE</b>		<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>ESTRATEGIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>

<p><b>Motivación:</b> - Como primera instancia se comienza con un saludo ameno para el infante</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza una oración</li> <li>- Se entonará una canción llamada Canción del espejo – “Atención Atención”. .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computador</li> <li>- Bafles</li> </ul>	<p>Evaluación diagnóstica, por medio de esta evidenciaremos los conocimientos previos del infante.</p>
<p><b>Desarrollo:</b> El nombre de la actividad es EL JUEGO DEL LABERINTO: Consiste en realizar un tapete en papel periódico donde el infante tenga que buscar un camino en un laberinto, para unir dos elementos relacionados, en este caso el infante deberá ayudar al conejo a encontrar su zanahoria.</p> <p>Con esta actividad se trabaja la atención selectiva ya que el infante debe olvidar el resto de caminos y encontrar el correcto, además de concentrarse en la actividad para encontrar esa unión.</p>	<p>Tapete de un laberinto</p>	<p>Valorar la atención y organización del infante como actor principal del juego y la participación en la actividad.</p>
<p><b>Cierre de la Actividad:</b> Cierre de la Actividad: Con la ayuda de la docente el infante</p>	<p>Talento humano</p>	<p>Participa de manera alegre en</p>

<p>decorara una bola de icopor y al momento de exponer compartirá que representa para esa bola de icopor decorada.</p>	<p>Temperas</p> <p>Escarcha</p> <p>Pinceles</p> <p>Bola de icopor</p> <p>Pegante</p>	<p>las actividades artísticas</p>
<p><b>BIBLIOGRAFÍA</b></p>	<p>Atención Atención - videos y canciones infantiles. (09 de noviembre de 2017). Canción del espejo – Atención Atención. [Archivo]. Youtube. Obtenido de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=s0FkpH94O18">https://www.youtube.com/watch?v=s0FkpH94O18</a></p>	

<p><b>Fecha:</b></p> <p><b>Docente:</b></p>	<p>12</p>	<p>marzo</p>	<p>2021</p>	<p>Insitución :</p> <p><b>ID:</b></p> <p><b>Gr</b></p>	<p>Colegio creativo una nueva generación</p>		
	<p>Esperanza Segura- Yenny Castiblanco</p>				<p>564873- 552474</p>		
<p>Segundo</p>		<p>Número de</p>	<p>3</p>				

		ado	de	Planeación	
		:	primaria		
<b>Actividad:</b>	Ensartar bolas de colores				
<b>Tipo de Actividad (Pilar a trabajar):</b>	Aprender a conocer, aprender a convivir, aprender a hacer, aprender a ser.				
<b>Lineamiento</b>	Lúdica, integralidad y participación.				
<b>Unidad y/o Proyecto de Aula</b>	El juego de la atención				
<b>Tema</b>	Ensartar bolas de colores		<b>Subtema</b>		
<b>DIMENSIONES (Descripción de la o las dimensiones)</b>			<b>DESEMPEÑO</b>		
<b>Cognitiva</b>	Muestra curiosidad por comprender las actividades adaptándolas a su realidad debido a que la construcción de relaciones lógicas está vinculada a la psicomotricidad, al lenguaje, a la afectividad y socialización del niño, lo que permite resolver pequeños problemas de acuerdo a su edad.		Demuestra concentración en el juego y cumple normas. Utiliza juego como herramienta de aprendizaje y expresión de sentimientos y emociones que permiten fortalecer el proceso		
<b>Comunicativa</b>	Comunica sus emociones y vivencias a través del lenguaje y medios textuales, verbales, gráficos y plásticos				

<b>Corporal</b>	Participa, se integra y coopera en actividades lúdicas en forma creativa de acuerdo a su edad	educativo	
<b>Artística</b>	Muestra interés y participa gozosamente en las actividades, expresando de manera artística con materiales que están a su disposición los conocimientos aprendidos.		
<b>Personal Social</b>	Desarrolla su identidad en relación al otro, participa de manera autónoma y coopera con las actividades.		
<b>ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE</b>		<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>ESTRATEGIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>Motivación:</b> - Para dar inicio a las actividades se realizará un saludo ameno.</p> <p>- Se realiza una corta oración</p> <p>-Se escuchará una canción titulada Cumbia del monstruo de la laguna "CANTICUÉNTICOS" la cual el infante imitara sus movimientos.</p>		<p>- Computador</p> <p>- Bafles</p>	Evaluación diagnóstica, por medio de la cual participa y se integra de manera activa en la dinámica planteada.
<p><b>Desarrollo:</b> La actividad propuesta se llama Ensartar bolas: Necesitamos una cuerda y bolas de distintos colores, a continuación, le presentamos una serie, la cual debe repetir. Por ejemplo:</p>		<p>Bolas de colores para enhebrar</p> <p>Cuerda</p>	Participa y respeta las reglas del juego,

<p>dos bolas rojas y dos bolas azules. Contaremos el tiempo que tarda en formar cada serie y veremos las dificultades que tiene y cuánto tiempo ha mantenido la atención.</p>	<p>Talento humanos</p>	<p>acatando normas que le permiten fortalecer la concentración.</p>
<p><b>Cierre de la Actividad:</b></p> <p>El infante realizara una obra de arte en papel de cartón, donde dibujara y coloreara lo que más le llamo la atención de la actividad pasada, luego explicará su dibujo y su trabajo será expuesto en un lugar visible para que el infante se sienta motivado.</p>	<p>Talento humano</p> <p>Papel cartón</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>	<p>Se evaluará la cartelera realizada y su manera de exponer la enseña el tema tratado</p>



<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<p>CANTICUENTOS MUSICA PARA CHICOS. (05 de septiembre de 2013). Cumbia del monstruo de la laguna "CANTICUÉNTICOS". Youtube. Obtenido de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eFdUXU9ZGIs">https://www.youtube.com/watch?v=eFdUXU9ZGIs</a></p>
---------------------	---

<b>Fecha:</b>	17	marzo	2021	<b>Institución:</b>	Colegio creativo una nueva generación		
<b>Docente:</b>	Esperanza Segura- Yenny Castiblanco			<b>ID:</b>	564873- 552474		
					<b>Número de</b>		
					<b>Planeación</b>		<b>4</b>
<b>Actividad:</b>	Juego de las estatuas						
	<b>Tipo de Actividad (Pilar a trabajar):</b>				Aprender a conocer, aprender a convivir, aprender a hacer, aprender a ser.		
	<b>Lineamiento</b>			Juego de las estatuas			
	<b>Unidad y/o Proyecto de Aula</b>			El juego de la atención			
<b>Tema</b>	Juego de las estatuas			<b>Subtema</b>			

<b>DIMENSIONES (Descripción de la o las dimensiones)</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	
<b>Cognitiva</b>	La interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos.	Incorpora nuevas palabras y conceptos a su vocabulario entendiendo su significado. Realiza con destreza actividades motrices y participa en las actividades planteadas. Utiliza el juego como herramienta de expresión de sentimientos y emociones los cuales le permiten fortalecer el proceso educativo	
<b>Comunicativa</b>	Construir diálogos de interacción. Ayudará a su expresión oral y su comprensión auditiva		
<b>Corporal</b>	Controla a voluntad los movimientos de su cuerpo y partes del mismo, coordinando acciones como correr o saltar.		
<b>Artística</b>	Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales e individuales, expresando de manera artística con materiales que están a su disposición los conocimientos aprendidos.		
<b>Personal Social</b>	Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.		
<b>ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE</b>		<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>ESTRATEGIA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>Motivación:</b> - Como primera instancia se comienza con un saludo ameno para el		Talento humano	Participa en actividades de Expresión de

<p>infante</p> <p>- Se realiza una oración</p> <p>- Luego la docente realizará una actividad titulada “Caretas de los sentimientos” en esta actividad se busca fomentar la empatía, la capacidad de poder comprender a los demás y ponerse en su lugar, consiste en que la docente suministrará un molde de una cara en blanco y marcadores de colores donde los infantes tendrán la oportunidad de pintar en la careta expresiones de emociones de alegría, tristeza, enfado, miedo. A continuación, pensaremos con ellos situaciones en las que las personas sintamos cada tipo de emoción, como tristeza cuando los papás los regañan o felicidad cuando los llevan a un parque de juegos entre otros, y cuando el infante termine de pintar su careta nos contará que emoción representa y pidiéndoles también que expliquen por qué se sienten así.</p>	<p>Molde de caras en blanco</p> <p>Colores</p> <p><a href="http://cliparts.co/cliparts/Big/Kxq/BigKxqojT.svg">http://cliparts.co/cliparts/Big/Kxq/BigKxqojT.svg</a></p>	<p>sentimientos y emociones por medio de la construcción de una careta “mascara”</p>
<p><b>Desarrollo:</b> La actividad propuesta se denomina El juego de las estatuas: Consiste en poner música y el infante en compañía de la docente o el familiar de forma individual se estarán moviendo por la clase, bailando, caminando, levantando los brazos y cuando el maestro/a pare la música, el infante debe quedarse parado en la posición que se ha quedado cuando la música ha parado, sin poder moverse hasta que se reanude de nuevo la música. Con este juego se trabaja la atención dividida, puesto que debe estar atento a</p>	<p>Bafle</p> <p>Talento humano</p>	<p>Realiza movimientos de acuerdo al ritmo musical.</p> <p>Se evidencia el buen desarrollo de las habilidades motrices y buena</p>

<p>su movimiento, a la música y a la posición en la que queda para evitar moverse</p>		<p>concentración.</p>
<p><b>Cierre de la Actividad:</b> Posterior mente para el cierre de la actividad se le pedirá a los padres de familia tener preparados en casa materiales como Temperas, delantales, vasos, agua, pinceles, hojas blancas, pitillos, toalla. Y en la clase virtual utilizaremos la Técnica de soplado, la cual consiste en que el niño se exprese, inventen e imagine. Para ello, prepararemos tempera, clara con agua se echa una pequeña cantidad en una hoja blanca luego con un pitillo los estudiantes soplan hasta regar y conseguir formas de esta manera se da la representación gráfica del cuento que hemos construido y cada dibujo tendrá un significado especial.</p>	<p>Temperas Delantales Vasos Agua Pinceles hojas blancas pitillos Toalla.</p>	<p>Reconoce y aplica correctamente las instrucciones verbales del trabajo realizado. Desarrolla autonomía y libertad a través de la creatividad, imaginación, e interacción con quienes lo rodean.</p>
<p><b>BIBLIOGRAFÍA</b></p>	<p><a href="http://cliparts.co/cliparts/Big/Kxq/BigKxqojT.svg">http://cliparts.co/cliparts/Big/Kxq/BigKxqojT.svg</a></p>	