

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

Fortalecimiento de los Procesos de Atención Utilizando el Juego como Estrategia de Aprendizaje, desde una educación inclusiva

Yeny Paola Toro Orozco

Licenciatura en Pedagogía Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios

65-9335 Opción de Grado

Chinchiná, Caldas

2022

Contenido

1.	Tema	3
2.	Resumen.....	6
3.	Objetivos	7
	Objetivo general:.....	7
	Objetivos específicos:	7
4.	Descriptorios	8
	Inclusión.....	8
	Atención.....	8
	Juego	9
5.	Intenciones	10
6.	Marco Conceptual.....	11
7.	Marco Teórico.....	14
8.	Metodología	24
9.	Riesgos.....	26
10.	Resultados.....	27
	Referencias.....	28

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

1. Tema

Educar no es solo aquel proceso donde se transmiten conocimientos. Es, en realidad, una puesta en juego de todo lo humano, que puede ser difícil de definir con exactitud. Pero una ruta para encontrar una posible definición podría partir por el sentido que tiene educar. Y el sentido de la educación puede ubicarse en el desarrollo integral de todas las potencialidades del ser humano, no solamente las intelectuales, sino también la personal, la emocional, la actitudinal, la social y por supuesto la adquisición y perfeccionamiento de habilidades y destrezas. Así podemos afirmar que educar, en cierta forma, consiste en apoyar el desarrollo multidimensional de un ser humano o de un grupo.

Se reitera, entonces, que educar no es solo aquel proceso donde se transmite o se imparten conocimientos de una persona a otra, pues la educación es más que eso, es donde el individuo por medio de un intercambio de saberes obtiene habilidades, valores, creencias y hábitos; la adquisición de estos dependen en gran parte de un proceso mental que es la atención, dado que este tiene una estrecha relación con la capacidad de aprender y recordar, de allí que los docentes deben buscar estrategias que motiven a los estudiantes a explorar y conocer el mundo.

Desde allí se puede plantear que educar es un proceso esencialmente humano, que tiene como resultado un desarrollo del ser humano en diversas esferas: la intelectual, la cultural, la del desarrollo físico y la socio-afectiva entre otras, que ocurre en varios escenarios (la familia, la escuela, la calle, el trabajo) y que precisamente por ello posee un resultado marcadamente incierto, puesto que el ser humano nunca deja de aprender a lo largo de su vida.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

En el caso del presente trabajo se hará un énfasis especial en el proceso de educación formal, es decir aquel que transcurre en una institución creada especialmente para educar, como lo es la escuela, en este caso en el colegio Nuevo Gimnasio de Manizales.

Mediante la observación realizada al grado multiprimaria 1 conformado por transición, primero y segundo del Colegio Nuevo Gimnasio, donde se emplearon los diarios de campo como instrumento para tomar nota de las características, necesidades e intereses de los estudiantes se pudo identificar la necesidad latente de la falta de atención por parte de los mismos en el desarrollo de sus actividades académicas, ya que se distraían con las actividades que estaban realizando sus compañeros, al ser tres grados en un mismo salón las actividades eran diferentes y los estudiantes de transición se distraían mirando las explicaciones que eran dirigidas para los estudiantes de segundo, y los de segundo querían saber que estaban realizando los de primero y así sucesivamente, por lo cual no terminaban sus actividades a cabalidad.

Es por lo anterior que se llevó a cabo el desarrollo de la Propuesta Pedagógica “Jugando Atenderás” donde, la metodología empleada al utilizar el juego como herramienta principal en el aprendizaje de los educandos, fue lo que marco la diferencia siendo una nueva forma de aprendizaje para ellos, pues siempre realizaban sus actividades académicas por medio de guías o libros volviendo monótonas las clases, así pues se obtuvo un interés por parte de ellos, generando expectativas por las nuevas formas de aprendizaje con el uso del juego, buscando la participación activa de todos y cada uno de los integrantes del grupo, fomentando una educación inclusiva dentro del aula; causando un impacto positivo al obtener resultados visibles en el fortalecimiento de la atención sostenida con la puesta en marcha de actividades como: búsqueda de objetos, encuentre la diferencia, descubre al intruso, el semáforo, el lago encantado, el lápiz compartido

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

entre otras, contribuyendo al desarrollo cognitivo, comunicativo, emocional y social de los estudiantes.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

2. Resumen

Este proceso de sistematización surge de la Práctica Profesional III bajo el enfoque de inclusión, esta fue realizada en el Colegio Nuevo Gimnasio de la ciudad de Manizales, una institución de carácter privado iluminada por los principios de una educación personalizante e inclusiva que contribuye a la formación integral de sus educandos, regido bajo los principios de autonomía, autoestima, compromiso, puntualidad, trascendencia, voluntad, conciencia, integridad, participación y solución de conflictos; promueve en sus estudiantes el acceso de manera crítica y creativa al conocimiento humanístico, científico, tecnológico y artístico a través del desarrollo integral de sus capacidades y potencialidades como personas, preparándolos por su desempeño responsable y autónomo en la sociedad, el trabajo y los niveles superiores del proceso educativo.

A partir de la identificación del desinterés y la falta de atención de los estudiantes del grado multiprimaria 1 al realizar sus actividades académicas, se hace necesario la implementación de estrategias y métodos didácticos que capten el interés y la atención de los mismos con el fin de mejorar sus procesos de aprendizaje, así pues surge la idea de llevar a cabo el siguiente trabajo, el cual pretende mostrar los beneficios que tiene el uso del juego dentro del aula como estrategias de enseñanza - aprendizaje.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

3. Objetivos

Objetivo general:

Reflexionar sobre el fortalecimiento de los procesos de atención con los estudiantes entre los 5 y 8 años a través de la implementación de estrategias pedagógicas que fomenten una educación inclusiva en el grado multiprimaria 1 del colegio Nuevo Gimnasio de la ciudad de Manizales.

Objetivos específicos:

Identificar la atención sostenida, alternante y dividida mediante las planeaciones y diarios de campo en el proceso de enseñanza desde la experiencia de la práctica pedagógica.

Categorizar las estrategias pedagógicas ejecutadas para la atención sostenida, alternante y dividida en los procesos de enseñanza en la práctica pedagógica vinculando la educación inclusiva.

Interpretar los procesos de enseñanza desde el fortalecimiento de la atención mediante técnicas pedagógicas, generando espacios de educación inclusiva en el grado multiprimaria 1.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

4. Descriptores

Luego de un análisis exhaustivo de la propuesta pedagógica “Jugando Atenderás” desarrollada en el grado multiprimaria 1 se logró identificar tres categorías principales mediante las cuales se fundamenta el proceso de sistematización, estas categorías son:

Inclusión

Es un concepto que se creó a partir de la necesidad de buscar una equidad en torno a todas las personas, entendiendo y respetando las diferencias económicas, religiosas, raciales, culturales o de género.

Es por lo anterior, que la educación inclusiva nace para dar respuesta a esa diversidad presente en las aulas, tanto a nivel cognitivo, comunicativo, emocional, social, cultural y físico de los estudiantes. Donde las instituciones educativas deben estar capacitadas para incluir a todos los individuos en el proceso educativo, brindándoles una educación de calidad, así pues, los sistemas educativos deben ser quienes involucren cambios y modificaciones en sus contenidos buscando estrategias donde se incluyan a todos los niños y niñas partiendo de la base de que cada uno tiene características, intereses, capacidades y necesidades de aprendizaje muy distintos, y no son ellos quienes deben adaptarse a los currículos sino todo lo contrario.

Atención

La atención es la capacidad que tiene la persona para concentrarse, escuchar y comprender en su totalidad la información que se le está transmitiendo, aislando su mente de posibles distractores externos presentes en el entorno y enfocándose en un estímulo específico. Esta capacidad determina en forma muy importante la adquisición del aprendizaje; la atención es un proceso fundamental para lograr almacenar nuevos conocimientos y favorecer la plasticidad

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

cerebral, es de tener en cuenta que, en los primeros años de vida el desarrollo neuronal está en sus máximos niveles, donde el cerebro se adapta a su entorno mediante el aprendizaje, contribuyendo así al desarrollo cognitivo, comunicativo, social y emocional de los individuos; además sirve para mantener activo el cerebro, ayudando así a generar nuevas conexiones ya que este es un órgano en constante cambio, por lo que es indispensable y esencial su estimulación.

Juego

Es una actividad recreativa donde generalmente los participantes se entretienen y se divierten, desarrollando habilidades y destrezas motoras, intelectuales y sociales.

Es aquel momento de esparcimiento donde existe una interacción entre personas, llevado a cabo acciones físicas o mentales en las que se pueda ejercitar alguna capacidad o destreza, siendo un medio para el entretenimiento. Si, se direcciona con un fin didáctico es un canal directo hacia el aprendizaje y el desarrollo integral del individuo, de forma que los niños aprendan divirtiéndose, sirviendo este para la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas. Además de fomentar las relaciones interpersonales desarrollando valores y comportamientos que rigen a la persona.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

5. Intenciones

Durante el proceso de sistematización se realizó una reconstrucción de experiencias obtenidas durante la práctica profesional; mediante la recopilación de información a través de las fichas de recolección, donde se narraron cada una de las situaciones vividas desde el aula de clase con los estudiantes y docentes, cada una de estas fichas correspondía a las nueve planeaciones realizadas con la población objeto; lo que permitió analizar y reconocer no solo los aciertos obtenidos en el transcurso de la propuesta pedagógica, sino también las dificultades presentes durante el desarrollo de cada una de las actividades y así poder buscar acciones para mejorarlas; logrando aportar de manera positiva al ejercicio profesional y personal de la docente en formación.

Las actividades propuestas se llevaron a cabo para dar respuesta a la necesidad identificada de fortalecer los procesos de atención de los estudiantes del grado multiprimaria 1 del Colegio Nuevo Gimnasio, además de tenerse en cuenta la implementación de una educación inclusiva dentro del aula, donde se empleó el juego como herramienta principal para el aprendizaje, evidenciándose el uso de estrategias lúdicas y pedagógicas que contribuyen al progreso intelectual, comunicativo, social y emocional de los estudiantes.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

6. Marco Conceptual

Enseñanza

Es el proceso mediante el cual se transmite o intercambian conocimientos ideas, experiencias, normas, habilidades o hábitos; tal como lo menciona el autor Cousinet (2014) definiendo la enseñanza como “presentar y hacer adquirir a los alumnos conocimientos que ellos no poseen. Esos conocimientos no se confunden con cualquier tipo de informaciones, que serían igualmente nuevas para los alumnos.” (p.2)

Según lo anterior la adquisición de conocimiento puede darse en el individuo desde en un ámbito escolar, siendo de tipo formal, donde intervienen tres factores claves que son: los docentes, los contenidos y los estudiantes; donde el docente utilizando diversos medios, técnicas o estrategias sirve de mediador entre los estudiantes y los contenidos para lograr la construcción de conocimientos. Por otro lado, se conoce la enseñanza informal que es aquella que se obtiene de la interacción con el medio que nos rodea y se adquiere por medio de la experiencia.

Atención

Es la capacidad que tiene el ser humano para concentrarse y atender a un estímulo determinado.

El proceso por el que la mente toma posesión, de forma vivida y clara, de uno de los diversos objetos o trenes de pensamiento que aparecen simultáneamente. Focalización y concentración de la conciencia son su esencia. Implica la retirada del pensamiento de varias cosas para tratar efectivamente otras. (James, 1890, p.321)

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

Así pues, según lo anterior el proceso de atención implica que el individuo se enfoque y se centren en una estímulo específico ignorando todo distractor que no le permita ejecutarlo a cabalidad.

Inclusión

Es la actividad, actitud o política que tiene como objetivo la integración de todas las personas sin importar su raza, género, cultura, economía o físico en la sociedad participando y contribuyendo en ella.

El término inclusión se resalta como una actitud que engloba el escuchar, dialogar, participar, cooperar, preguntar, confiar, aceptar y acoger las necesidades de la diversidad. Concretamente tiene que ver con las personas, en este caso, las personas con discapacidad, pero se refiere a las personas en toda su diversidad. (Cedeño (s.f), p.1)

Teniendo en cuenta lo anterior es pertinente decir que el término inclusión implica aquel proceso de aceptación que debe estar arraigado en la cultura y la sociedad, comprendiendo las diferencias de cada uno de los individuos que hacen parte de ella.

Juego

Es una actividad ya sea física o mental que utiliza el individuo para divertirse o entretenerse, el autor González (1987) define el juego como “una actividad placentera con un fin en sí misma” (p.1).

De allí la importancia de que los estudiantes practiquen actividades como el juego para que se ejerciten mental y físicamente desarrollando habilidades y destrezas.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

Aprendizaje

Hergenhahn (1976, como se citó en Brambila, 2019) definiéndolo como: “Un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas” (p.4).

Dicho lo anterior se puede decir que el aprendizaje es aquel proceso mediante el cual la persona adquiere conocimientos, saberes, conductas, valores y desarrolla habilidades y destrezas, siendo estas obtenidas mediante el estudio en un ambiente formal o académico, dentro de las instituciones educativas, donde los docentes y el ambiente académico forma e instruye al individuo; o también puede darse a través de las experiencias vividas en un ambiente informal, durante las vivencias en el hogar, la cultura y el contexto de la persona.

Lúdica

El autor Motta (2004) define la lúdica como: “un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdica”. (p.23)

Es por lo anterior que se puede definir la lúdica como ese conjunto de planteamientos, estrategias o métodos que son utilizadas para crear ambientes armónicos por medio de juego para que los estudiantes que se encuentran en el proceso de aprendizaje aprendan divirtiéndose y disfrutando.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

7. Marco Teórico

La propuesta pedagógica “Jugando atenderás” se llevó a cabo con la población objeto quienes participaron en el desarrollo de diferentes actividades tales como: la telaraña, el mural de los deseos y el dado preguntón, en consecuencia se pudieron identificar algunas necesidades dentro de la población tales como: los estudiantes cuando estaban realizando sus actividades escolares encontraban diferentes distractores como: juguetes, las mismas actividades de sus compañeros de otro grado, o explicaciones de la docente que era para otros estudiantes, las cuales desviaban su atención, por ende, el desarrollo de las mismas no era óptimo al no terminarlas a cabalidad o muchas veces no las realizaban acorde a lo esperado, puesto que al ser aula multigrado, en esta se encuentran tres grados que son: transición, primero y segundo, teniendo en cuenta que sus procesos académicos demandan diferentes grados de complejidad y los temas deben ser acordes a su edad, esto hace que a los estudiantes les cause curiosidad las actividades de sus compañeros olvidando en cierto modo la realización de las propias, además de evidenciarse la necesidad de que el grupo se integre de forma asertiva, ya que, el grupo estaba conformado por estudiante de diferentes edades; les costaba relacionarse con sus compañeros para la ejecución de las actividades propuestas. A través de la propuesta se desarrollaron estrategias basadas en el juego las cuales estuvieron centradas en el fortalecimiento de la atención sostenida, alternante y dividida; actividades tales como: búsqueda de objetos, encuentra la diferencia, siluetas, el semáforo, lectura y video cuentos, juegos de cooperación como: llevando el balón, el globo, el lago encantado, el lápiz compartido y juegos de mesa como la lotería.

Dichas actividades ayudaron a crear espacios de enseñanza-aprendizajes por medio de la experiencia, lo que permitió contrarrestar las necesidades evidenciadas en el aula de clase,

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

logrando así los objetivos propuestos, al analizar toda la información de las fichas de recolección de datos relatadas por la docente en formación; se identificaron tres categorías que sustenten la práctica pedagógica, las cuales son:

- **Inclusión**
- **Atención**
- **El juego como estrategia de aprendizaje**

Para poder sustentar de manera teórica las anteriores categorías se trae a colación diferentes autores con teorías o aportes investigativos referentes al tema.

La escuela del siglo XXI se encuentra con el objetivo ineludible de promover una educación democrática e inclusiva que garantice el derecho de todos los niños y jóvenes a recibir una educación de calidad basada en los principios de igualdad, equidad y justicia social. (Arnaiz, 2009, p.26)

Es por ello, que la educación inclusiva invita a seguir un modelo de escuela, donde todos sus integrantes puedan desarrollar un sentido de comunidad, sin discriminación alguna, sin importar sus condiciones personales, familiares, sociales, económicas, étnicas y religiosas, puesto que, la palabra inclusión abarca todas las diferencias que pueden existir entre las personas, donde todos somos y pensamos diferente; dicho lo anterior, se hace necesario crear ambientes escolares donde se propicie la tolerancia y el respeto por todos, teniendo en cuenta que la educación más que un deber es un derecho de todos los individuos, quienes merecen una educación de calidad, garantizando su participación en la construcción de conocimientos, promoviendo el desarrollo de habilidades, valores, creencias y hábitos. Cabe mencionar que los

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

profesionales docentes deben enfrentarse a muchos desafíos para poder lograr una educación inclusiva dentro de sus aulas, tal como menciona Arnaiz (2014) la inclusión es aquello que debe estar ceñido a la filosofía inclusiva, cuyo propósito es asegurar el acceso, la participación, la permanencia y el alcance de las metas de todos los estudiantes. Depende de que los docentes reflexionen sobre su quehacer educativo y se capaciten y actualicen en técnicas y estrategias innovadoras que les permita la participación de todos los educandos fomentando una sociedad incluyente.

Siendo una oportunidad para que todos los estudiantes se formen en igualdad de condiciones como menciona Arnaiz (2004) “La educación inclusiva se centra en cómo apoyar las cualidades y las necesidades de cada uno y de todos los estudiantes en la comunidad escolar, para que se sientan bienvenidos y seguros, y alcancen el éxito”(p.5) de esta manera se buscará impartir una educación equitativa sin ningún tipo de excepción, donde el desarrollo de la inclusión depende de dos factores muy importantes: el primero buscar la participación de los educandos en los diferentes contextos, permitiendo desarrollar competencias conductuales y sociales; el segundo habla del currículo, donde las instituciones educativas deben adecuar los planes de estudio, buscando una flexibilización en las áreas que lo requieran, dirigiendo la mirada a potenciar sus capacidades individuales, en relación a ello, se hace importante impartir contenidos en las aulas, teniendo como base las particularidades de cada uno de los participantes, tal como se evidenció en el proceso realizado en el aula multigrado, en la que se encuentran estudiantes de distintas edades y diferentes procesos académicos, puesto que son tres grados transición, primero y segundo, por ende, cada uno tiene su proceso académico según su grado, con quienes se logró una integración asertiva, participando en actividades colectivas, siendo un proceso eficiente y beneficioso tanto para cada uno de los estudiantes del grupo como para la

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

docente, puesto que al realizarse las actividades basadas en el juego y en el interés de cada uno de los estudiantes, donde se fomentó la educación inclusiva, la socialización y la comunicación asertiva; también se pudo fortalecer la atención sostenida donde debían estar concentrados y enfocados en la ejecución de las mismas, para lograr los objetivos propuestos evadiendo cualquier tipo de distracción externa, así pues, podemos decir que la atención es la capacidad que tiene el ser humano para concentrarse en la realización de ciertas labores, que pueden ser académicas o de su quehacer diario, ahora bien se puede decir que una persona está atenta cuando centra su interés en un estímulo o actividad específica.

Las autoras Sohlberg y Mateer (1987, 1989) han planteado un modelo para la valoración de la atención apoyándose en la información brindada por la neuropsicología experimental, creando un modelo clínico jerárquico sobre los niveles de la atención, donde cada nivel debe ejecutarse de manera correcta para poder pasar al siguiente, pues cada uno conlleva un componente más complejo al que lo precede, por lo cual cada nivel necesita un óptimo funcionamiento del anterior. Este modelo propone los siguientes componentes:

Atención sostenida: Se entiende como la capacidad que tiene el individuo para mantener el foco atencional en una actividad o estímulo concreto por un periodo de tiempo determinado; en otras palabras, esta atención ayuda al individuo a centrarse en una actividad específica hasta poder concretarla, sin tener distracciones que se lo impidan.

Atención alternante: Después de lograr mantener el foco de atención en una tarea determinada hasta terminarla, se le suma un grado de complejidad al buscar que el individuo cambie de foco atencional entre dos o más actividades, lo que supone una carga cognitiva diferente, lo que implica una flexibilidad mental que permita el cambio y la realización de las

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

tareas con eficiencia, sin que el cambio de tarea altere la concentración en las mismas, es por esto, que, es indispensable la implicación de niveles atencionales inferiores como la atención sostenida para poder dar paso a esta.

Atención dividida: Pretende que el individuo después de tener la capacidad de cambiar de foco atencional entre dos o más tareas o estímulos pueda pasar a realizarlas de manera simultánea; este tipo de atención permite al individuo pueda procesar información que le llega de diferentes canales para así realizar más de una tarea al mismo tiempo; esta capacidad es muy importante, puesto que permite al individuo ser eficiente en su día a día; sin embargo, al realizar varias actividades en paralelo existen límites, puesto que, se reduce el rendimiento o eficiencia, por lo cual la práctica y la estimulación, juega un papel crucial, para fortalecer el desarrollo de esta.

Es por lo anterior, que puede relacionarse la falta de atención de los estudiantes con la distracción mental provocada por causa de objetos o situaciones ajenas a lo que se pretende entender, de allí, que le es tan fácil a un estudiante desviar su atención debido a que es posible que si no tiene su mente entrenada para estar recibiendo información por un largo tiempo (esto dependiendo de ciertas variables como la edad); es por esto, que en las aulas debería ponerse en práctica la estrategia de fragmentar el tiempo que dura la clase, por ejemplo en una sesión cada quince minutos se podría llevar a cabo una pausa activa buscando reducir el agotamiento, y mantener la mente activa; de esta manera se pueden potenciar y diversificar las prácticas pedagógicas a partir de la inclusión de nuevas estrategias didácticas que complementen el paradigma tradicional basado exclusivamente en la explicación teórica; es decir, se debe de tener en cuenta, que para que los aprendices puedan lograr una atención prolongada se hace necesario

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

que los docentes busquen estrategias que despierten en ellos el interés y el placer por aprender, siendo ellos los constructores de su propio conocimiento. Está demostrado como, desde el nacimiento los bebés, muestran interés por un objeto o estímulo determinado, mirándolo fijamente, así pues, las actividades escolares deben, estar encaminadas a lograr ese asombro por las mismas, donde el estudiante se sentirá atraído a conocer más y buscar los medios necesarios para explorar el medio y desarrollar sus propias habilidades y capacidades. Un niño en su etapa escolar (5-8 años), está en la etapa cuyo eje es el aprendizaje que obtiene mediante la interacción con los demás y con el entorno; la escuela es ese centro de aprendizaje donde los estudiantes adquieren todos los aprendizajes que le ayudaran para la vida; donde la atención pasa a ser un requerimiento fundamental para poder llevar a cabo todos los procesos académicos.

Teniendo en cuenta los fundamentos teóricos descritos anteriormente por los autores sobre la importancia de la atención en el desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes en sus primeros años de vida, puede evidenciarse que dichos planteamientos sustentan los resultados de la propuesta, estando ligados durante todo el proceso a los objetivos planteados desde el inicio, donde los procesos de atención son propios del ser humano desde su nacimiento, siendo indispensables para el desarrollo de habilidades cognitivas como aprender, memorizar, razonar y resolver problemas; sociales y emocionales; donde éstas incluyen: relacionarse y comunicarse asertivamente con sus pares, disfrutando los juegos grupales.

De allí que, se hace indispensable la estimulación de la atención en la etapa inicial de los estudiantes, tal como se vio reflejado durante la aplicación de la Propuesta Pedagógica, donde se utilizaron estrategias basadas en el juego, que ayudaron al desarrollo de habilidades y capacidades de manera significativa, arrojando resultados eficaces, entre estos tenemos, una

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

mejor atención sostenida logrando una participación activa de los estudiantes durante la ejecución de las actividades, hasta terminarlas sin interrupciones o distractores externos.

Durante el desarrollo de actividades como: “sigue la bolita”, “encuentra la diferencias”, “descubre al intruso”, se logró fortalecer la atención sostenida, ya que, los estudiantes debían concentrarse y enfocar su atención en un estímulo particular por un lapso de tiempo prolongado; así mismo, por medio de los juegos “el semáforo” y “el lago encantado” se pudo evidenciar la atención alternante donde los estudiantes debían tener un foco atencional en dos tareas de manera simultánea, así pues, debían seguir las órdenes dadas por la docente y a su vez ir ejecutando una actividad específica, lo cual ayudó a mejorar en cierto modo su concentración, coordinación de movimientos y seguimiento de instrucciones.

La práctica pedagógica fue un proceso donde se fortaleció la atención mediante el uso de estrategias pedagógicas basadas en el juego, aportando así acciones que conlleven a una educación más inclusiva dentro del aula multigrado, puesto que se buscaba que todos los estudiantes participaran en las mismas, sin importar su edad, nivel académico o grado, gracias a las actividades de observación e indagación se obtuvo la identificación de características propias de la población objeto, allí se pudo evidenciar que el juego es esa estrategia didáctica que puede ser utilizada como herramienta para el aprendizaje, proporcionando conocimientos a los estudiantes, siempre y cuando estas actividades se planifiquen con intencionalidad, siendo agradables, con reglas que ayuden al fortalecimiento de valores como el amor, la tolerancia, la responsabilidad, la solidaridad, el trabajo en equipo, fomentando el compañerismo entre pares para compartir ideas y conocimientos. Durante el juego se crean experiencias donde los estudiantes adquieren conocimientos significativos, al explorar y descubrir el medio que los

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

rodea comprender y ponen en práctica sus descubrimientos, no solo que repita lo aprendido, sino que aprendan para la vida y puedan aplicarlos en su día a día, adquiriendo habilidades, destrezas y conocimientos. Estos conocimientos favorecen el desarrollo físico, cognitivo, comunicativo, social y emocional de los participantes, además al docente le ayuda para ejecutar sus clases de manera más dinámica, didáctica, amena, innovadora, creativa y lo más importante eficaz y eficiente, donde los estudiantes van a estar interesados por ser constructores de su propio aprendizaje sin sentirse presionados, convirtiéndose el juego en ese eje central del aprendizaje; es por esto que para argumentar los resultados positivos que se lograron obtener a partir del uso del juego como estrategia de aprendizaje, se cita los aportes del autor Decroly (1983) quien en su libro *El Juego Educativo Iniciación a la Actividad Intelectual y Motriz* nos dice que “los juegos educativos no son un fin en sí, sino una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de pedagogía activa” (p. 33) de allí la importancia de implementar metodologías didácticas basadas en el juego, buscando la participación activa de los infantes permitiéndoles interactuar con su realidad y de esta manera aprender por medio de la cultura, fomentando el desarrollo social y emocional; mediante el juego se ejercita las capacidades y habilidades que permitirán al niño prepararse para la vida adulta.

El autor destaca la importancia del juego para potenciar el desarrollo infantil y promover los aprendizajes que le servirán para la resolución de problemas Decroly (1983) menciona que “el juego puede intervenir de un modo más directo, aun en los ejercicios escolares propiamente dichos, como medio de facilitar la adquisición y la repetición de ciertos conocimientos indispensables” (p.27) por lo cual el juego ofrece múltiples posibilidades, para que los docentes puedan abordar los contenidos curriculares en la educación infantil, puesto que esta etapa educativa es crucial para el desarrollo del niño, donde se puede utilizar el juego como estrategia

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

motivadora y enriquecedora para el aprendizaje de los diferentes temas de las áreas curriculares que se imparten en las aulas.

A través del juego los niños se van formando una imagen de su realidad, ya que mientras juegan, exploran y extraen información que les ayudara a enfrentar y resolver problemas y planificar sus próximos movimientos, teniendo en cuenta que cualquier habilidad o capacidad infantil se desarrolla de forma más eficiente al encontrarse en un ambiente lúdico, dado que cualquier tipo de juego que le represente nuevas experiencias y exigencias al niño se convierte en una oportunidad de aprendizaje, pues no existe diferencia entre jugar y aprender. Se pueden utilizar diferentes tipos de juegos como por ejemplo el juego libre, este estimula la creatividad, la imaginación y la autonomía, se pueden hacer juegos dirigidos los cuales aportan al seguimiento de reglas e instrucciones y normas para una sana convivencia; también tenemos juegos simbólicos y de representación donde el niño desarrolla su empatía, reflexionado sobre las experiencias del otro, además fortalece y fomentan el lenguaje y la comunicación asertiva con sus pares y demás personas.

Teniendo en cuenta los aportes brindados por el autor Ovide Decroly de la importancia del utilizar el juego como herramienta de aprendizaje, se puede evidenciar que las actividades lúdicas desarrolladas en la propuesta pedagógica sirvieron como puente para lograr los objetivos previamente planteados, donde además de pretenderse fortalecer los procesos atencionales se obtuvo una integración del grupo fomentando espacios de inclusión en el aula; en consecuencia, obteniéndose mejores resultados al terminar el proceso, ya que los estudiantes participaron de dichas actividades de forma activa, evidenciándose su atención e interés en las mismas, mejorando así su atención sostenida, alternante y dividida, además de adquirir aprendizajes

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

significativos para su vida integrando capacidades para planificar, organizar y llevarse bien con los demás trabajando la inclusión al lograr que todos los estudiantes del aula multigrado se integraran de forma armónica favoreciendo las habilidades sociales y afectivas entre pares.

Para finalizar el autor Decroly (1983) expone que el juego es esa actividad en la cual el niño se diferencia del adulto, ya que, el infante lo practica constantemente, a la hora de comer, de bañarse, de salir a pasear, sin importar lo que haga siempre encuentra la manera de jugar con lo que le rodea. Donde se recalca que el niño aprende mientras juega, durante sus primeros años de vida esta es su actividad favorita y mediante ella aprende por medio de la experimentación, explorando su medio y conociéndolo, para poder así adquirir los conocimientos necesarios para afrontar problemas, es tan simple como cuando empiezan a caminar y al ver que se pueden caer aprenden a prenderse o buscar un soporte que les ayude a llegar a su objetivo; así cada experiencia abre paso a nuevos conocimientos que le ayudarán para desenvolverse en su vida adulta.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

8. Metodología

El proceso de sistematización surge a partir de la reconstrucción y ordenamiento de los hechos vividos dentro del aula de clase con los estudiantes y docentes mediante el desarrollo de la propuesta pedagógica implementada durante la práctica. Teniendo como base los diarios de campo, los cuales sirvieron como instrumento de recopilación de información durante la observación de la población donde se identificó la necesidad de fortalecer los procesos de atención de los estudiantes e implementar espacios de inclusión con ellos, además su interés por actividades lúdicas relacionadas con el juego; de allí se dio paso a la construcción de las intervenciones pedagógicas como respuesta a esas necesidades.

Seguidamente, se categorizaron las fichas de recolección de información, las cuales permitieron descubrir y explicar paso a paso los hechos vividos en el aula de clase durante el desarrollo de las planeaciones pedagógicas y el impacto que estas tuvieron sobre la población objeto, mediante la utilización de estrategias lúdicas como el juego en aras de fortalecer los procesos de atención e implementación de actividades que fomenten espacios de inclusión, donde los estudiantes compartieran con sus compañeros sin importar el grado o la edad que estos tuvieran.

Teniendo en cuenta cada uno de los factores que intervinieron en este proceso, se posicionan tres categorías centrales, las cuales son: Inclusión, Atención y el Juego como estrategia de aprendizaje, estas categorías dieron paso a la construcción del marco teórico mediante el cual se abordan los planteamientos, antecedentes, ideas y consideraciones teorías de autores que sustentan el proceso de sistematización.

Estructura de las fichas de recolección de información:

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

SISTEMATIZACIÓN

FICHA DE RECOLECCION Y ORGANIZACIÓN DE INFORMACIÓN

NOMBRE DE ESTUDIANTE:

ID:

NOMBRE DEL PROYECTO DE PRÁCTICA:

Hora:	Fecha:
Descripción del contexto:	
Objetivo de clase:	Resultados obtenidos:
Objetivo de aprendizaje:	
Desarrollo de la intervención:	
Reflexión pedagógica:	
Anexos:	

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

9. Riesgos

Durante la construcción del proceso de sistematización de la Práctica Pedagógica se presentan ciertas situaciones que dificultaron la realización de esta, pues al iniciar la recolección de información necesaria y relevante que fundamentaran y sustentaran las intervenciones pedagógicas realizadas con la población objeto, se encontraron falencias en el acopio de estas, situaciones tales como:

- Escasa recopilación de información concerniente al desarrollo de las actividades realizadas con los estudiantes por olvido.
- Pocas evidencias fotográficas y audiovisuales que evidencien la ejecución a cabalidad de las actividades propuestas.
- Tiempo limitado para el desarrollo del proceso de sistematización.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

10. Resultados

Se logró identificar los tipos de atención a fortalecer con los estudiantes de grado multiprimaria 1 mediante la observación y la actividad de valoración por medio del dado preguntón donde se conoció que se tenía que desarrollar actividades para fortalecer la atención sostenida a la hora de realizar las actividades académicas, de igual manera se pudo conocer los intereses y gustos de ellos a través del mural de los deseos donde los estudiantes participaron activamente dibujando y compartiendo sus actividades de su preferencia.

Se clasificaron las actividades implementadas en la propuesta pedagógicas en dos categorías, una los juegos para el fortalecimiento de la atención sostenida, alternante y dividida de los estudiantes; los cuales fueron: búsqueda de objetos, encuentra la diferencia, encuentra la bolita, realiza la silueta, el semáforo, lectura de cuentos y el rey manda. Y la otra categoría los juegos para fomentar espacios de inclusión donde se buscaba la integración y aceptación de los estudiantes de los tres grados participando con sus compañeros y ayudándose unos a otros, aceptando las diferencias entre sí, por medio de los siguientes juegos: llevando el balón, el globo, el lago encantado, el lápiz compartido y juegos de mesa como la lotería.

Se encontró que las actividades implementadas contribuyeron a la participación activa de los estudiantes logrando un interés por parte de los mismos, lo cual ayudo a que se obtuviera una atención más prolongada en el desarrollo de estas, lo que permitió realizar las actividades evitando cualquier tipo de distractor externo, así pues, ejecutaron a cabalidad los juegos llevando a término las actividades con forme a lo explicado y acordado con la docente.

Referencias

- Arnaiz Sánchez, P. (2004). *“La educación inclusiva: Dilemas y desafíos”* Revista Educación, Desarrollo y Diversidad <https://www.researchgate.net/publication/242128244> (p.5)
- Arnaiz Sánchez, P. (2012). *“Escuelas eficaces e inclusivas: cómo favorecer su desarrollo”* Universidad de Murcia. *Educatio Siglo XXI* <https://revistas.um.es/educatio/article/view/149121/132111> (p.26)
- Arnaiz Sánchez, P. (2014) *“Autoevaluación docente para la mejora de los procesos educativos en escuelas que caminan hacia la inclusión”* Revista Colombiana de Educación <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n67/n67a11.pdf>
- Brambila, A. (2019) *“La Enseñanza Aprendizaje de la Historia en el Currículo 2011 en Escuelas Secundarias del Estado de Tlaxcala”* <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2019/D053.pdf> (p.4)
- CEAC (2020) *“Qué es la psicología del aprendizaje”* <https://www.ceac.es/blog/que-es-la-psicologia-del-aprendizaje>
- Cedeño, A. (s.f) *“Alguien hizo un círculo para dejarme fuera, yo hice uno más grande para incluirlos a todos”* Ministerio de Educación Nacional <file:///C:/Users/yeny/Downloads/Colombia%20hacia%20Ed.%20Inclusiva%20de%20calidad.%20FULVIA%20CEDE+%C3%A6O%20ANGEL.pdf>
- Cousinet, R. (2014). *“Qué es Enseñar”*. Archivos de Ciencias de la Educación, 8 (8), 1-5. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6598/pr.6598.pdf
- Decroly, O. Monchamp, E. (1983). *“El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz”*. (p.p 27-33) Ediciones Morata, S.L.

PROCESOS DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE

<https://books.google.com.co/books?id=5iW91Pjul04C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

González, M. (1987). *“Teorías sobre el juego”*.

<https://tiempolibreyrecreacionunab.files.wordpress.com/2014/02/teor3adas-del-juego.pdf>

Motta, C. (2004). Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre. (p.23)

Sohlberg MM, Mateer (1987) CA. Effectiveness of an attention-training program. J Clin Exp Neuropsychol. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/3558744/>

World Leisure and Recreation Association (WLRA) (s.f) *“Teorías sobre el juego”* Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio

<https://tiempolibreyrecreacionunab.files.wordpress.com/2014/02/teor3adas-del-juego.pdf>