

**Estrategias lúdicas que favorecen la atención y concentración de los
estudiantes en las aulas de clase**

Valentina Jaramillo Ramírez

Luis Fernando Lezcano

Asesor:

Darwin Valmore Franco Gallego

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA
MEDELLÍN

2023

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, 12 de Agosto del 2022

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios por darnos la oportunidad de enriquecernos de nuevos conocimientos y guiarnos a culminar nuestros objetivos. A nuestras familias por apoyarnos y ser nuestro pilares para alcanzar un logro más en la vida académica.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a la Escuela Normal Superior Antioqueña por permitir convertirnos en maestros que es lo que tanto nos apasiona. Gracias a cada maestro que hizo parte de nuestro proceso formativo y esta deja como producto, recuerdo y prueba este proyecto de grados que perdurara en la memoria.

Contenido

Dedicatoria.....	3
Agradecimientos	4
Introducción.....	7
Capítulo 1: Planteamiento del Problema.....	10
1.1. Formulación del problema	10
1.2 Delimitación del problema.....	11
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Objetivo general.....	11
1.3.2 Objetivos específicos	11
1.4 Justificación.....	12
1.5 Antecedentes	17
1.5.1 Antecedente internacional	17
1.5.2 Antecedente nacional	18
1.5.3 Antecedente local	19
Capítulo 2: Marco de Referencia	20
Capítulo 3. Metodología de la Investigación.	35
3.1 Diseño metodológico	36
3.2 Población y muestra	39

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información	43
3.3.1 El juicio	44
Asistentes.....	46
Desarrollo.....	47
3.3.2 Colcha de retazo	48
3.3.3 Árbol de problemas	49
3.3.4 Mural de situaciones.....	50
3.4 Análisis de los resultados	52
Capítulo 4: Propuesta, Resultados, Conclusiones.....	58
4.1. Propuesta.....	59
4.2. Resultados.....	63
4.3. Conclusiones.	68
Referencias Bibliográficas	70
Anexos.....	77

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto investigativo tiene como objetivo principal fortalecer la atención y concentración en los estudiantes del grado quinto B, que se lleva a cabo en la Escuela Normal Superior Antioqueña, con el propósito de diseñar estrategias lúdicas que conlleven a manejar su desempeño académico. La idea de realizar este proyecto de investigación surge a partir de las observaciones realizadas en las prácticas pedagógicas durante los años de 2022 a 2023, logrando evidenciar en los estudiantes del grado quinto B como se disminuía la atención y concentración en los momentos de explicación del maestro. La presente investigación busca mejorar la atención por medio de estrategias lúdicas permitiendo aprender desde lo vivencial. En el proyecto se buscó dar respuesta a las siguientes categorías: atención, concentración, desempeño académico y estrategias lúdicas, teniendo en cuenta enfoques tradicionales e innovadores con el fin de darle respuesta a la situación o problemática planteada en dicha investigación.

Hablar de atención y concentración es de suma importancia dado el rol que cumple en el contexto escolar, ya que es esencial proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para mejorar en ello, y como maestro es esencial poder mitigar la problemática en el aula para así llevar a cabo aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza. La atención y concentración son pilares importantes en el proceso de aprendizaje de los alumnos y esto determina la necesidad de enfocarse, comprender, analizar y demás aspectos que posibilitan el aprendizaje, teniendo en cuenta esto se desarrollan habilidades cognitivas entre otras, además se manejan las distracciones y mejora el rendimiento académico.

En este proyecto es desarrollado el método inductivo, un enfoque cualitativo, diseño investigación, acción participación. Además, se desarrolló la técnica de la observación permitiendo la recolección de información de manera más detallada, y mediante instrumentos de investigación como el juicio, la colcha de retazos, el árbol de problemas, el mural de situaciones, aplicándose y obteniendo información para abordar la situación problema.

Esta investigación consta de 4 capítulos, en el capítulo 1 titulado Planteamiento del problema, se desarrolló la formulación del problema, la delimitación del problema, los objetivos tanto general como específicos, la justificación y los antecedentes. Seguidamente del capítulo 2 titulado Marco de Referencia, en el cuál se desarrolló el marco referencial y conceptual, partiendo de las categorías, teniendo en cuenta los autores como sustentación del proyecto.

Posteriormente en el capítulo 3 titulado Metodología de la Investigación, se desarrolló el diseño metodológico, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de información y el análisis de resultados. Continuamente del capítulo 4 titulado "Propuesta, Resultados, Conclusiones". En conclusión, fortalecer la atención y concentración en estudiantes de quinto grado a través de estrategias lúdicas puede generar un impacto significativo en su desempeño académico. Las actividades lúdicas no solo hacen que el aprendizaje sea más entretenido, sino que también mejoran la capacidad de los estudiantes para enfocarse en tareas académicas y resolver problemas de manera más efectiva. Al brindarles oportunidades regulares para interactuar con juegos que requieran atención y

concentración, se están sentando las bases para un desarrollo cognitivo sólido. Estas habilidades trascienden el aula y pueden beneficiar a los estudiantes en todas las áreas de conocimiento, preparándolos para enfrentar desafíos futuros con confianza y enfoque.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La atención es una capacidad para centrarse de manera persistente en un estímulo o actividad, permite que el estudiante pueda focalizarse y concentrarse en lo que está haciendo y en lo que el maestro desea enseñar.

En la Escuela Normal Superior Antioqueña durante el periodo de práctica investigativa, se evidenció una falta de atención pasados algunos minutos después de iniciar la intervención con los educandos, gracias a esta problemática se busca dar información personalizada con facilidad de entendimiento y crear estrategias lúdicas y enfocadas según el interés individual y colectivo. Es claro que gracias a las actividades para mejorar la atención en los niños se pueden favorecer los procesos académicos, creando hábitos de manera que los educandos interactúen usando la didáctica como herramienta constante en la atención, identificando las tareas de interés y captando con facilidad los conocimientos que van adquirir, creando espacios que favorezcan la atención y la construcción del conocimiento.

Se considera que esta investigación es pertinente para este proyecto, debido a que demuestra elementos que van de la mano con la atención. “William James definía la atención como “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” (2011.P.7). Es la forma en que el estudiante usara su atención para convertirla en concentración en un tiempo prolongado, creando estrategias lúdicas que ayuden a focalizar la actividad práctica, para al final obtener un conocimiento.

1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo favorecer la atención y concentración en los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior Antioqueña por medio de estrategias lúdicas que conlleven a mejorar su desempeño académico?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la atención y concentración en los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior Antioqueña por medio de estrategias lúdicas que conlleven a mejorar su desempeño académico.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los factores que desfavorecen la atención y concentración de los niños en el aula durante las actividades académicas.
- Reconocer las estrategias pedagógicas que implementan los maestros para el fortalecimiento de la atención y concentración de los niños.
- Desarrollar estrategias didácticas y lúdicas que favorezcan la atención y concentración en los estudiantes y el rendimiento académico.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Con este proyecto se busca estimular la atención y concentración en los estudiantes en el entorno académico, se proponen estrategias didácticas y lúdicas que pueden ser utilizadas por el maestro y necesarias para tener en cuenta en la planeación de la clase, son herramientas importantes a la hora de impartir una asignatura para que el proceso de aprendizaje se lleve a cabo significativamente y se pueda desarrollar habilidades en los estudiantes a través de las estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la atención y concentración en el aula. La atención en los educandos es uno de los principales factores que permiten retener el conocimiento. Por esto, es necesario enriquecer a los maestros con estrategias didácticas, lúdicas y pedagógicas que favorezcan algunos dispositivos básicos de aprendizaje como es la atención y la concentración. Al respecto,

El doctor Mario Vestfrid entiende que desde la perspectiva educativa existen 3 principales dba, los cuales son la atención, concentración y motivación que es un elemento primordial que debemos tener en cuenta si queremos que se produzca un verdadero aprendizaje. De la mano de la motivación viene la emoción, ya que no podemos olvidar que las distintas emociones que a lo largo del día percibimos son responsables de muchos de los procesos químicos que se producen en nuestro cuerpo, lo que sin duda, repercute en el aprendizaje que creamos (2016, Párr 10).

Por otra parte, la persona selecciona la información y está se almacena en la memoria a largo plazo, esta memoria permite retener la información mayor tiempo, y esto hace que se genere un aprendizaje significativo, depende de la motivación de la persona para procesar la información y de esta manera buscar llamar la atención en los estudiantes generando

estímulos para obtener un buen aprendizajes, ya que esto se puede ver reflejado en la adquisición y comprensión de saberes por parte de los educandos.

Por lo que, este proyecto de grados se realiza con el fin de planear y ejecutar estrategias de aprendizaje que aporten en la atención guiada al aprendizaje significativo, en lugar de no retener o comprender información por tantos distractores que interfieren en el ambiente educativo. Es de recordar que el educando aprende de manera individual usando métodos visuales, auditivos, corporales o prácticos. Por lo tanto, lo que se busca es equilibrar la concentración que va prendida de los picos atencionales. Para identificar dicho proceso, se hace necesario realizar una investigación y observación constante en el centro de práctica pedagógica de la Escuela Normal Superior Antioqueña, que tiene como misión “formar desde el humanismo cristiano, con principios éticos, pedagógicos y científicos, comprometidos con la formación de seres humanos, con la gestión del conocimiento y proyección social” (s.f., párr.1, 5), ubicada en el municipio de Medellín en el sector de Buenos Aires con Cra 36 A #48-55, Medellín, Antioquia, teniendo como enfoque principal el hacer maestros.

De acuerdo a lo anterior, este proyecto aporta en que los estudiantes pueden mejorar el conocimiento escolar a través del favorecimiento de la atención y la concentración en las actividades académicas. De este modo, se favorecen los educandos y los maestros debido a que se genera una mejora en el aprendizaje en las clases y en el proceso de enseñanza, siendo reciproco , ya que los estudiantes muestran interés por las estrategias planeadas por el docente con el fin de mejorar la atención en el aula, y esto hace que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más significativo y así llevar a cabo una educación integral en los

estudiantes; y los maestros se ven beneficiados, ya que tienen la posibilidad de innovar en sus procesos de enseñanza de manera significativa, a través de herramientas pedagógicas y creativas que ayuden a cumplir y conseguir esa motivación para llevar a cabo la atención de los estudiantes en el aula de clase. La comunidad educativa de una u otra manera se ven beneficiados, ya que al apoyar y contribuir en el mejoramiento de diferentes estrategias pedagógicas, ayuda a permitir que los procesos educativos se favorezcan de manera significativa y cada uno de estos aportes se vean reflejados en el aprendizaje de cada estudiante en el contexto educativo generando y potenciando un desarrollo de habilidades que favorecen a los estudiantes en el desempeño escolar y reflejan el mejoramiento de la atención y concentración en las clases.

Por otro lado, es necesario citar algunos elementos legales para sustentar y apoyar lo planeado en el presente proyecto de investigación. Primeramente, está la Constitución Política de Colombia (1991) en el artículo 27 que enfatiza lo siguiente, “El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.” (p. 4). Este artículo da a conocer la importancia de que los maestros tengan una libertad en la creación de metodologías, además que muestren interés por la investigación para generar una búsqueda atendiendo a las necesidades que presentan los estudiantes en el aula, como lo manifestamos en el presente proyecto, buscar estrategias pedagógicas y didácticas que resulten necesarias para un óptimo proceso de enseñanza de los maestros hacia los estudiantes, generando un aprendizaje significativo e individual usando la atención como medio de conocimiento asertivo, fomentando estrategias como herramientas pedagógicas que lo favorezcan.

Seguidamente, está la Ley 115 de 1994 (Congreso de la República, 1994), en la cual

se pretende garantizar el servicio educativo y los mecanismos que se deben tener en cuenta en la atención de los estudiantes dentro del aula de clase. En el artículo 20 se define cuáles son las herramientas para atender la atención de los alumnos. Los maestros deben de tener en cuenta los objetivos que se ajusten al plan de área y además teniendo siempre presente las habilidades de los estudiantes, como manifiesta el artículo se debe tener en cuenta en los procesos educativos el desarrollo de diferentes habilidades para profundizar las destrezas de cada estudiante y fomentar y generar una "[...] formación integral, social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano [...]" (Ley 115, 1994, artículo 20), como lo especifica es para estimular y desarrollar la adquisición de aprendizajes significativos y potenciar en el aula la atención y concentración en los estudiantes. Se deben aplicar diferentes estrategias y herramientas para que los estudiantes aprendan, adecuando métodos y estrategias pedagógicas y didácticas a las necesidades que los alumnos presenten y unificando procesos pedagógicos, dónde se fomente una formación integral en el contexto educativo.

Así, el deber de un maestro es crear currículos cargados de sentido para el educando, buscando la atención, comprensión y aplicación de la información, así como se dice en el Decreto 1860 de 1994, (citado en, Ministerio de Educación Nacional), artículo 7. Organización de la educación básica.

El proceso pedagógico de la educación básica comprende nueve grados que se deben organizar en forma continua y articulada que permita el desarrollo de actividades pedagógicas de formación integral, facilite la evaluación por logros y favorezca el avance y la permanencia del educando dentro del servicio educativo (p. 1, 5).

Estructurar bien un currículo ayuda mucho a crear y renovar constantemente en las aulas de clase, utilizando materiales, ayuda visuales o prácticas con el único fin de un aprendizaje consciente y recordado desde la atención. Es por eso que se deben crear y organizar plan de estudios en un esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas optativas, la intención es que el educando identifique contenidos, temas y problemas de cada área, creando así actividades pedagógicas usando la atención como su dispositivo de aprendizaje y con esto su conocimiento a largo plazo.

A su vez, está el Decreto 1075 de 2015 (Gobierno Nacional, 2015), en el cual se expide el Decreto Único Reglamentario Del Sector de Educación en el Artículo 2.5.3.2.3.2.4 titulado “plan general de estudios y componentes pedagógicos y didácticos” (p.760-761), usando estrategias de interacción para el fortalecimiento del desarrollo de habilidades en estudiantes y maestros, además en el mismo decreto en el artículo 2.5.3.2.3.2.6.

“Investigación, innovación y/o creación artística y cultural”. La institución deberá establecer en el programa las estrategias para la formación en investigación o creación que le permitan a maestros y estudiantes estar en contacto con los desarrollos disciplinarios e interdisciplinarios, la creación artística, los avances tecnológicos y más actualizados, de tal forma que se desarrolle el pensamiento crítico y/o creativo. Es decir, si se crean estrategias que ayudan al educando podemos mejorar el nivel de atención y sería una educación integral con el mayor propósito, el enseñar para la vida. Es claro que se desarrolla la investigación con la comprensión teórica para la formación de un pensamiento innovador, con capacidad de construir, ejecutar, controlar y operar los medios y procesos para la solución de problemas, incorporando la atención como su primer aliado.

Se puede evidenciar lo importante de crear estrategias con un nivel de atención constante, es por eso que este trabajo es un planteamiento global que introduzca al desarrollo de los procesos atencionales de gran duración y de alto rendimiento, a través de la motivación; este último concepto y paso, es uno de los más importantes al momento de intervenir en una asignatura o aula de clase con los educandos, utilizando buenas metodologías enfocadas en fomentar la atención y por ende, la concentración como mecanismos que ayudan a la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes.

1.5 ANTECEDENTES

A continuación, se presentan investigaciones realizadas y relacionadas con el tema central, el cual es favorecer la atención en los estudiantes, y por ende, mejorar su desempeño académico. Las siguientes tesis de grado son trabajos recientes con menos de cinco años de realización, y sirven como referente para evidenciar el problema expuesto.

1.5.1 ANTECEDENTE INTERNACIONAL

Nivel de atención de los alumnos (AS) de educación primaria de la institución educativa n° 36119 de los Ángeles de Ccarahuasa del distrito de Yauli, Villa Herrera, Edith Toña (2019).

Objetivo: Identificar el nivel de atención de los estudiantes de básica primaria.

En la presente tesis la investigación se centra en el nivel de atención en los estudiantes de primaria, se puede evidenciar un estudio de aplicación mediante un test donde se perciben los niveles de atención que obtuvieron los estudiantes con las edades elegidas, se evidencian los resultados obtenidos desde las diferentes edades y como se percibe el nivel de atención de acuerdo a las edades desde un nivel de atención medio bajo hasta un nivel de atención medio

alto.

Se llegó a la conclusión con respecto a los niveles de atención correspondientes a las edades, donde se realizó el estudio por medio de porcentajes, los resultados obtenidos en el estudio de investigación es que la mayoría fueron preocupantes, debido a que se encuentran en un rango inferior a lo esperado para su edad, y otros con un rango superior a lo esperado teniendo en cuenta su edad.

Sirve como referencia para tener en cuenta los diferentes niveles de atención, puesto que es un punto importante a la hora de desarrollar las actividades y estrategias didácticas que conlleven a mejorar el grado de atención en los estudiantes, y así generar una evaluación de los niveles de atención que se desarrollan en el aula y poder llevar eso a la mejoría del desempeño escolar y favorecer a la atención y concentración en los estudiantes.

1.5.2 ANTECEDENTE NACIONAL

“La audioperspectiva como medio para mejorar la atención de los estudiantes de la fundación universitaria Los Libertadores” Bogotá (2019), Peter Karl Andrés Schwinn Gómez.

Objetivo: Mejorar la atención y la concentración por medio del audioperspectiva con los niños de segundo de primaria potencializando su desempeño académico.

Es pensado para mejorar la concentración y atención a través del audio perspectiva, creando estrategias pedagógicas que generen motivación y a la vez desarrollen diferentes habilidades como el manejo de la respiración desde el enfoque de la concentración y atención.

En conclusión, esta investigación la relacionan como un entrenamiento desde la

audioperspectiva y una herramienta que genera impacto en los estudiantes, propiciando aprendizajes significativos. Es una estrategia diferente que además de desarrollar habilidades como las propuestas pedagógicas también ayuda a mejorar la atención y esto permite que los estudiantes se ayuden a auto regularse, apoyándose de las actividades propuestas.

Finalmente, se puede decir que, las diferentes propuestas motivacionales para ayudar a mejorar la atención y concentración en los estudiantes se pueden implementar tomando en cuenta al plan de área de grado que corresponda y así buscar diferentes métodos como el manejo de la respiración, el enfoque de la atención, la improvisación, entre otros.

1.5.3 ANTECEDENTE LOCAL

“Las estrategias motivacionales ayudan a estimular la atención de los niños dentro de los espacios pedagógicos, favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos” (2020), por Valeria Mazo y Manuela Vélez.

Objetivo: Fomentar periodos de atención a partir de estrategias motivacionales que favorezcan aprendizajes significativos en los niños de transición del instituto Cristo Rey.

Este proyecto de investigación comprende la construcción de diferentes actividades didácticas y pedagógicas que ayudan a mejorar la atención en los estudiantes mediante la motivación, favoreciendo la concentración, y en esta investigación prima que a través de esas estrategias motivacionales no solo mejore la atención en los estudiantes sino que también ese proceso va en la búsqueda que permita generar un aprendizaje significativo a través de procesos y habilidades que se van desarrollando como la observación, el análisis, y la ejecución.

Llegando a la conclusión, de que es fundamental que el maestro cuente con las

herramientas lúdicas, que le permitan crear estrategias que se adapten a las necesidades de los estudiantes; puesto que la metodología que se imparte a los educandos, los motiva a adquirir un aprendizaje significativo, nutrido de actividades cognitivas que posibilitan el conocimiento propio.

Esta tesis, aporta de manera significativa ya que las herramientas como estrategias didácticas, lúdicas y pedagógicas, ayudan a mejorar las habilidades de los estudiantes, a través de estímulos motivacionales, que favorezcan a la construcción de diferentes habilidades que se van desarrollando a través de las actividades, fomentando de este modo la atención en el contexto escolar, un aprendizaje significativo, y por ende, mejorar su rendimiento académico.

CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

Para poder comprender el amplio contexto que implica la vida escolar, se debe tener en cuenta todo tipo de factores ambientales, sociales, personales y demás; sin embargo, en este caso se enfocará específicamente en las nociones relevantes para este proyecto como lo son, la atención, la concentración y el aprendizaje significativo, además de algunos autores como Azcoaga que habla sobre los procesos de aprendizaje y gracias a eso como la atención cumplen un papel fundamental en el desarrollo del estudiante y Vygotsky que aporta desde el desarrollo humano, diciendo que está ligado por el contexto social y la interacción con el

entorno para mejorar sus habilidades usando como herramienta la concentración. . La atención y el aprendizaje significativo como un objetivo clave para el maestro en el aula, también para el estudiante, quien será aquel que se enfrente a una sociedad y deba poner a prueba sus conocimientos adquiridos en su etapa académica. La concentración es dirigir la atención, de forma voluntaria, en el cual se selecciona algún estímulo del ambiente, en este caso el salón de clases y el medio para mantener la concentración continua será desde estrategias lúdicas, buscando como principal objetivo el retener información. Sin embargo, para algunos estudiantes concentrarse les exige un esfuerzo mayor en la comprensión de los conocimientos. La pérdida de la concentración se conoce como distracción y la técnica que favorece para que esto no suceda en el aula de clase es crear buenas metodologías, recursos y reconocer la manera de aprender de cada estudiante.

La atención según Marietan (1994. p.1) “La atención es la focalización de la conciencia, se trata de una actividad direccional energizadora que participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos. En consecuencia, la atención sería un mediador funcional indispensable de todos los procesos cognitivos, es el proceso encargado de la admisión sistemática de los datos perceptuales en la conciencia”. La atención es uno de los procesos cognitivos más importantes para adquirir un aprendizaje, ya que influye de manera importante en el desempeño del estudiante en el ámbito académico. La atención es comprendida a través de los estímulos que se les da a los estudiantes, de tal modo que se puede percibir en ellos cuando se interesan por algo concreto les parece atractivo y se genera motivación regulándose consigo a las actividades o lo que se proponga en el

momento.

Cuando se desarrolla la atención, dependiendo del interés de la persona se va guardando la información en memoria de corto a largo plazo, el objetivo del maestro es que llegue a atrapar a los estudiantes motivándolos con diferentes estrategias y esto aporte de manera significativa en el estudiante para que se genere un aprendizaje a largo plazo, lo relacione con los sabores previos y pueda generar un nuevo conocimiento para su vida.

Es la función central de nuestro cerebro, siempre tenemos la atención puesta en algo, en todo momento estamos atentos de algo de nuestro alrededor. El control de la atención es básico para los estudiantes, para que puedan centrarla mejor (Moraine, 2014).

El control de la atención es fundamental para cada estudiante además teniendo en cuenta que es importante para centrarse mejor en lo que esté realizando en su momento sin estar pendiente de lo demás en su entorno.

Según Tudela "No se trata de un filtro situado más pronto o más tarde en la secuencia horizontal de procesamiento de información. Como estructura de control habría que representarla verticalmente, activando e inhibiendo desde arriba, de acuerdo con la demanda de la situación, aquellas estructuras propiamente encargadas de procesar la información. No se trata tampoco de un homúnculo dotado de mini sistemas de procesamiento de información. Más bien, el papel de la atención en el procesamiento de información es indirecto, actuando sobre los procesos mismos" (Tudela, 1992, p. 37).

El proceso de atención es más centrado hacia los estímulos, motivación y no tanto de procesar la información ya que se procesa la información cuando es suficientemente importante para guardarla o que sea interesante para poder almacenarla y generar un

aprendizaje significativo en los educandos.

Como lo plantea (Ausubel, 1968)“Aprendizaje significativo: El contenido se relaciona de manera sustancial con los conocimientos previos”.

Para Ausubel es importante generar un aprendizaje significativo en el estudiante, de la mano de la motivación y de los conocimientos previos ya adquiridos, con estas dos grandes herramientas se busca un avance en el procesamiento de la información y las estructuras cognitivas para así codificar lo aprendido.

“la atención actúa como un mecanismo de conexión que articula los procesos cognitivos y afectivos, siendo todos ellos, en su conjunto, los que van a determinar qué estímulos van a ser analizados de manera prioritaria y cuáles no. Esta evolución de los procesos atencionales hacia modelos de corte neoconexionista, ha estado condicionada, en un principio, por los modelos de recursos limitados “(Kanheman, 1973).

No es solamente que los estudiantes tengan la disposición de prestar la atención, si no que esto depende mucho mas de eso, no solo es necesario tener la disposición ya que por más de que se quiera atender, se debe captar la motivación o que el tema abordado cause interés en el estudiante para que se pueda dar el proceso de atención de una manera conjunta con todo lo necesario teniendo en cuenta los diferentes estímulos que se pueden abordar tanto cognitivos como afectivos por el maestro hacia los educandos en el aula de clase.

Rubenstein (1982) la atención “modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían el

desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos” (citado en Arbieto, 2017, p. 1).

De acuerdo a lo anterior la ejecución de la actividad planteada es la base de captar la atención, ya que el estímulo sensorial es clave para facilitar el interés que se refleja en el estudiante.

Según Azcoaga “está subordinada a la motivación y se corresponde al mantenimiento de un nivel apropiado de receptividad de uno o varios canales sensoriales”.

La información que reciben los estudiantes en clase se da a través de la activación de sus sensores y sentidos para captar y filtrar la información relevante, importante, interesante y necesaria a su consideración; para lograr esto se deben incorporar novedades y activar por medio de estrategias o herramientas la capacidad de asombro y curiosidad que pueden despertar en el aula de manera asertiva.

Es importante partir desde la atención también abordada bajo diferentes perspectivas, como los tipos o clases de atención

Atención interna, Atención auditiva, Atención abierta, Atención encubierta, Atención selectiva o atención focalizada, Atención dividida.

Existen varios tipos de atención como los antes mencionados, es muy importante tenerlos en cuenta cuando se habla de captar la atención hacia los estudiantes y más saber de qué trata cada una y como conlleva esto a poder percibir con mayor facilidad la parte que hay que trabajar con ellos.

Cabe aclarar que todos los estudiantes captan la atención de manera diferente, y se les debe fortalecer y ejercitar la capacidad para mantener el tiempo de atención durante cierto tiempo.

En este proyecto se va abordar los siguientes tipos de atención y se despliegan los conceptos de manera clara de cada tipo, para tener en cuenta a la hora de evaluar de manera general como y que tipo de atención se debe mejorar. Estos tipos de atención son los más comunes en las aulas de clase y se pueden identificar y tener en cuenta de manera más concreta.

Atención sostenida: capacidad para mantener en el tiempo la atención y responder adecuadamente.

Atención externa: atención captada por los estímulos externos y procedentes del entorno.

Atención visual: capacidad de atender a los estímulos que se presentan en nuestro campo de visión. Se encuentra relacionada con aspectos espaciales.

Hay algunos factores que pueden incidir en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula son los factores externos y estos afectan de una u otra manera el proceso de aprendizaje de los estudiantes como las emociones que presenten los estudiantes el momento, el entorno y contexto escolar. Es importante tener en cuenta que se presentan estos factores externos en el aula de clase, pero que también se deben abordar de manera adecuada identificando las situaciones que se presenten a tiempo y dando las soluciones

pertinentes, buscando estrategias o herramientas que favorezcan el proceso de aprendizaje y las situaciones de factores externos que presenten los estudiantes.

Y factores internos como el entorno del aula de clase identificando que sea optimo y regulando los distractores, relación de maestro – estudiante y retroalimentar la clase que se proyecta en el aula, identificando si es monótona ya que esto puede incidir mucho en el interés y el empeño de los estudiantes muestran hacia la clase.

Otro factor muy común que se puede evidenciar en el aula de clase es el tiempo de atención y concentración en los estudiantes, se dice que un niño entre 10 y 11 años que son las edades que se basan en esta investigación son entre 20 y 50 min en un nivel de atención y concentración optimo que se llega en una actividad concreta, esto teniendo en cuenta que las clases casi siempre son en bloque de 2 horas y la duración optima de atención y concentración no llega a tanto tiempo prolongadamente, por esto se debe procurar planear clases que todo el tiempo llamen la atención y utilizar estrategias didácticas que ayuden a mejorar y prolongar este tiempo y lo más esencial que no se distraigan con tanta facilidad y por un tiempo muy extenso.

En la educación la atención es un tema relevante, puesto que en los seres humanos no solo ocurren episodios de estrés por amenazas reales sino por preocupaciones de la imaginación debido a situaciones del pasado o del futuro. Los estudiantes pueden estar en un lugar libre de gran parte de la información que proyecta el entorno, pero la mente está arraigada a estas situaciones preocupantes del pasado o futuro, por ello es fundamental el

entrenamiento de la atención. Para esto se deberán generar procesos de calma, uno de esos procesos podría ser el tiempo de motivación, aquel donde el estudiante airea sus pensamientos sobrecargados para oxigenar su cerebro de información anterior y no predisponiéndose a la futura sino interesándose por esta.

Entre otros factores que favorecen a la atención, está la educación socioemocional, este es un proceso de aprendizaje continuo en el que desarrollan el autoconocimiento, es decir el conocimiento de sí mismo. Autorregulación de las emociones y por lo tanto también la conducta. La autonomía. La empatía, está como una de las más importantes porque es aprender a entender no sólo a quienes comparten el entorno con el individuo sino también a quienes no lo comparten y poseen diferentes contextos. Y, por último, la colaboración. Desde la neurociencia, la educación y la psicología cognitiva, lo que ha demostrado es que, con intervenciones en el aula, desde pequeños los estudiantes pueden desarrollar la capacidad de autorregulación, la conciencia de sí mismos, la capacidad de empatía por las personas cercanas y la de otros contextos. Todo esto predice un mejor aprendizaje y desempeño académico. De este modo, las emociones se entrelazan con la atención, porque son lo que la genera con mayor facilidad. Estas activan un proceso mental y se comienza a tener pensamientos relacionados con la emoción, quiere decir que se le facilita atender a lo que están conectadas las emociones.

La concentración según Vygotsky afirma que el desarrollo del ser humano está íntimamente ligado a su interacción con el contexto socio histórico-cultural; de esta interacción el sujeto logra desarrollar sus potencialidades que serán la base de su desarrollo como individuo y aprendiz (2015, Párr. 13). Es decir, en este caso si el alumno tiene una interacción más con el tema a tratar y además comparte conocimientos con los compañeros de clase, se desarrollará mejor sus destrezas y usará la concentración más tiempo, ya que se siente cómodo con la actividad a trabajar en el aula de clase. La concentración es un ejercicio cognitivo, que, aunque pueda parecer raro, se realiza por medio del razonamiento, en cual consiste en centrar la atención sobre algo concreto, en este caso el tema a tratar con el educando para obtener el interés y lograr un aprendizaje vivencial, se desarrolla paulatinamente mediante la interacción social que adquieren nuevas y mejores habilidades cognitivas de los saberes obtenidos

Es importante hablar del desarrollo en la parte cognitiva de un niño, porque significa el crecimiento de la capacidad de pensar y razonar, Piaget “Formulo un modelo explicativo sobre el aprendizaje basado en el concepto de la acción, de la experiencia en cómo el niño va sumando y reestructurando conocimientos y destrezas gracias a la interacción activa con el mundo que le rodea” (2021, Párr 6). En otras palabras: en cómo el niño va sumando y construyendo conocimientos y habilidades gracias a la interacción activa con el mundo que le rodea. Se requiere habilidades esenciales para lograr concentrarse el tiempo necesario. A través de esta interacción, Piaget explicaba que las estructuras cognitivas se van complejizando hasta que el niño da significado (o sentido) a la realidad y construyendo su propio conocimiento.

Una forma de ayudar a mejorar la concentración y la atención en los alumnos es tener en cuenta que el espacio que habitan en el aula, está lleno de distracciones. La capacidad para concentrarse de manera intensa, se ha vuelto algo que muy pocos estudiantes pueden conseguir. Dicha actitud se está convirtiendo al mismo tiempo en cierta medida valioso en las intervenciones dadas por el maestro, ya que entre más se puede concentrar el estudiante, más productivo será y alcanzara a comprender todo con más claridad. . Cuando se habla de metodologías para retener la concentración se puede utilizar en impartir clases interesantes, sin ser monótonas y de participación de los estudiantes utilizando la lúdica para intervenir los dispositivos básicos de aprendizaje y de esta forma será más sencillo para ellos prestar atención prolongada y con más tiempo para retener la información suministrada por el maestro y una de las formas es usar la creatividad de manera de praxis para su recordación.

La pérdida de la concentración es frecuente en los educandos cuando se sienten bajos de ánimos, sin motivación en la asignatura a tratar, un buen maestro investigador debe observar a los estudiantes y ser esa herramienta que identifique su forma de concentrarse y que se evidencie que aprendió. Es muy importante entender la diferencia entre atención y concentración la cual es que mientras que la atención es la capacidad de dirigir nuestro pensamiento sobre algún estímulo propio de forma intencionada o incluso involuntaria, la concentración es la capacidad de fijar es atención sobre algo de forma voluntaria y consiente. Otra diferencia entre la concentración y la atención es que la atención es pasiva porque es el estímulo o la situación quien nos capta, mientras que la concentración tiene un papel más activo, ya que el ser humano o en este caso el estudiante, son quienes buscan de manera consiente y continúan el estímulo o actividad a realizar, la concentración requiere voluntariedad, continuidad para no perderla por algunos distractores del entorno del aula

académica.

David Goleman dice “Que nuestra mente está diseñada para distraerse, por una cuestión evolutiva. Pero podemos reconducirla de nuevo a la atención, fortaleciendo así cada vez que lo hacemos nuestra capacidad de concentrarnos. Según Goleman, la concentración es como un músculo, por lo que conviene fortalecerla cuanto antes” (2018, Párr 21). Por lo que corresponde reforzar y se debe tener en cuenta que la atención es la base del aprendizaje, con un buen manejo de la concentración se puede alcanzar el conocimiento deseado para el estudiante. El control cognitivo se debe estimular por medios de actividades que ellos aprendan e interactúa con el entorno, usando el juego como herramienta para mantener la concentración continua al tema a enseñar y así retengas y nutran su cerebro de conocimientos para la vida. Los beneficios de la concentración en los estudiantes sirven para mejorar el desempeño académico, fomentar su capacidad para el desarrollo personal y el adquirir habilidades que les sirvan para un futuro.

Para tener claro la metodología que se va aplicar para continuar la concentración en el momento de clase, se debe de hablar de los dispositivos básicos de aprendizaje (DBA), que son fundamentales para este proceso de enseñanza y formación. En este trabajo de grados se desarrollan dos dispositivos, los cuales son atención y concentración, pero también teniendo en cuenta que los demás son parte importante para consolidar conocimientos los estudiantes. Los DBA le permiten a los maestros orientar la construcción de experiencias y ambientes a través de mediaciones pedagógicas, entendidas como acciones intencionadas, diseñadas y planificadas que facilitan la relación de los aprendizajes estructurales y los desarrollos propios de los niños y niñas , adicionalmente promueven la confianza en sí mismos, su

autonomía, la construcción de identidad, la libre expresión y comunicación, su creatividad y curiosidad, su pensamiento crítico, y el ejercicio de su ciudadanía.

Las estrategias lúdicas son para maestro una posibilidad para la enseñanza y a su vez para el estudiante en el aprendizaje. Una estrategia nunca podría considerarse efectivamente un producto concluido, ya que es un punto de referencia para la toma de decisiones, sino más bien una actividad constante, en la que se presentan importantes momentos para la toma de metodologías, las cuales no podrían determinar todo de una vez, puesto que proporcionarían nuevas oportunidades o maneras de implementarlas. De acuerdo a las estrategias que el maestro utilice obtendrá respuestas de sus estudiantes, es decir, las experiencias de aprendizaje generadas dependerán en parte del camino o forma en que el maestro construya el conocimiento a partir de la diversidad de estrategias implementadas.

Gracias a la lúdica que incluyen actividades, juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizadas por los maestros para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. Según Vygotsky: “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con las demás personas, son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (2020. Párr 12). El objetivo de la lúdica es la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales y sociales. A través del cual se da una mediación socializadora del conocimiento y de un aprendizaje a

largo plazo, potencializándole al estudiante a seguir su proceso del desarrollo del ser humano.

Además, Vygotsky afirma que: “ el juego simbólico ayuda a los niños y a las niñas a comprender las diferentes normas, diferentes tipos de lenguaje, puesto que son diferentes en cada papel, el autor señala cómo el niño o la niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él o ella un significado distinto” (p. 9). Desde el este aporte, el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que simboliza la asimilación funcional o productiva del contexto según la evolución del individuo. Las capacidades sensorio motrices del niño ya sea simbólicas o de razonamiento, son aspectos esenciales del desarrollo del individuo, ya que condicionan el origen y la evolución del juego. En concordancia con el autor, el juego es una herramienta importante en la educación ya que permite a los estudiantes desarrollar su creatividad, su imaginación y trabajar en equipo; entre muchas otras habilidades.

El desempeño académico es esencial tener presente que el maestro autoevalúe la clase , plan de inicio, desarrollo, finalización, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes y así permitir que se motiven, la motivación es esencial y de carácter importante a la hora del aprendizaje de los estudiantes frente a las actividades propuestas, esto con el fin de captar participación por parte de los estudiantes y que se genere un aprendizaje significativo donde muestren cada vez más interés y se logre captar la atención y concentración en el aula de clase.

Una de las razones del bajo desempeño académico de los estudiantes influye en la falta de atención y concentración en el aula de clase y esto no permite que se genere una

búsqueda hacia el aprendizaje significativo.

Según Chadwick (1979) “el rendimiento académico es la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante, desarrollado y actualizado a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, que se sintetizan un calificativo final que evalúa el nivel alcanzado.” (2018, p. 214.)

Partiendo de lo anterior, el desempeño académico va ligado a las habilidades actitudes, aptitudes y herramientas que adquiere el estudiante como logro en el proceso de enseñanza – aprendizaje permitiendo una búsqueda constante al conocimiento.

Mientras Zabalza (1994), “consideró que el rendimiento educativo, es entendido, depende de varios factores personales como ambientales y refleja el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo”.

De manera que el desempeño académico depende de factores, y esto se puede relacionar con el ambiente que el maestro y los estudiantes adopten para el aula. Es importante que los maestros tengan presente propiciar un ambiente de enseñanza – aprendizaje en el aula óptimo para generar un conocimiento en clase, esto se puede generar con alternativas y estrategias pedagógicas y didácticas donde evidencia el aprendizaje progresivo de los estudiantes independientemente de la dificultad de lo que se aborde y se haya planeado y así poder evaluar el cumplimiento de las competencias necesarias a alcanzar.

Según Azcoaga, citado por Torres, Santa Cruz , García (2021 p.5) “cómo el estado de

excitabilidad óptima para iniciar un condicionamiento, como una de las condiciones del sistema nervioso central que hacen posible comenzar un proceso de aprendizaje”.

El proceso de aprendizaje y de accesibilidad al conocimiento es continuo y es inagotable, es de resaltar que una adecuada condición del sistema que permite el almacenamiento de la información es indispensable a la hora de codificar una información en aprendizaje significativo, por ello se necesita un adecuado proceso de atención y concentración ya que se identifica que mejora la receptividad en el momento del proceso académico y se evidencia una mejoría significativa tanto en el aprendizaje y los conocimientos que va adquiriendo el estudiante a medida de que va mejorando su desempeño académico.

La construcción del conocimiento en los estudiantes se da a través de la motivación generada. El papel del maestro es buscar las alternativas mediante estrategias didácticas y herramientas que sean útiles y que permitan la búsqueda al conocimiento, generando consigo aprendizaje significativo a través de procesos y habilidades que se van desarrollando a través de las actividades mejorando la atención y concentración en el aula y así favorecer su desempeño académico.

Se puede concluir que, la atención y concentración permite que el conocimiento creado y aprendido por el educando, acceder en marcha sus procesos metacognitivos (cabe destacar que estos varían según el estudiante) con el objetivo de sacar a la luz destrezas y habilidades que parecían inexistentes, pero necesitaban de este aprendizaje, que la enorme eficacia del aprendizaje significativo como medio de procesamiento de información y

mecanismo de almacenamiento de la misma puede atribuirse en gran parte a sus dos características distintas: la intencionalidad y la sustancialidad de la relacionabilidad de la tarea de aprendizaje con la estructura cognoscitiva. En primer lugar, al relacionar intencionalmente el material potencialmente significativo a las ideas establecidas y pertinentes de su estructura cognoscitiva, el alumno es capaz de explotar con plena eficacia los conocimientos que posea a manera de matriz ideática y organizadora para incorporar, entender y fijar grandes volúmenes de ideas nuevas. Es la misma intencionalidad de este proceso lo que lo capacita para emplear su conocimiento previo como auténtica piedra de toque para internalizar y hacer inteligibles grandes cantidades de nuevos significados de palabras, conceptos y proposiciones, con relativamente pocos esfuerzos y repeticiones (Ausubel, s/f., p.8).

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

Gómez Rojas afirma que “La metodología de la investigación es un rico diálogo entre información y evidencia; [...] atendiendo las inevitables discrepancias entre lo que se esperaba y lo que se ha encontrado. Además es analizar, seguir procedimientos, repensando las posibilidades y obteniendo más información” (2019). En esta investigación se da a conocer el presente proyecto, encamino en la investigación formativa, comprendiendo y descubriendo cuales son las formas de disminuir la problemática sobre la atención y concentración de los estudiantes del grado quinto desde diseño metodológico, población y muestra, instrumentos de recolección de información y análisis de resultados.

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

En este capítulo se desarrolla el enfoque, alcance y en la acción investigativa de este proyecto. Según Pereyra “Cuando una investigación sigue un proceso y un orden se puede hablar de una metodología; ésta implica una búsqueda ordenada y sistemática de información y representa un proceso que busca la solución de un problema” (2022). La metodología de la investigación es para responder cuestionamientos permitiéndose observar, desarrollar, y evaluar en busca a la solución de dicho problema y así de esa forma aprender un poco más las maneras de mejorar la atención y concentración de los educandos.

La investigación de enfoque cualitativo, le da importancia al contexto, a comprender e interpretar la realidad y ser sujetos participantes en el espacio o aula, que se percibe a través de las ideas, sentimientos y motivaciones de sus diferentes actores. Este se ha convertido en un indicador principal, el cual aporta a los procesos de investigación en su campo de acción; es por ello, que Mesías (2019) postula que “Este enfoque se caracteriza por ser descriptivo, inductivo, holístico, fenomenológico, estructural-sistémico y ante todo flexible, destaca más la validez que la replicabilidad, trata ante todo de identificar la naturaleza profunda de las realidades y su estructura dinámica” (p. 2-3). Esto se debe a la importancia de la renovación constante de la praxis pedagógica del maestro; por esto, se fundamenta en una participación - comprensiva, analítica, participativa e inclusiva. La educación cualitativa trata de educar para la comprensión, la interpretación, problemas e interrogantes en los diferentes ámbitos de la interacción humana.

“Este alcance tiene la característica de establecer causa – efecto entre sus variables, son más profundas y estructuradas a diferente de los alcances previos. Existen las variables independientes (causas) y las variables dependientes (efectos) y las hipótesis se pueden plantear de forma que se establezca causalidad”. (2021, p 70).

El alcance que se llevará a cabo en esta investigación es explicativo teniendo en cuenta desde punto de partida la situación problema y la identificación de esta, se propone diferentes estrategias lúdicas y buscar a responder las causas y efectos de dicha situación problema y determinar explicativos con relación a las variables e identificaciones obtenidas.

Por otro lado, se tiene el diseño de investigación acción participación, el cual consiste en la colaboración de distintos agentes y en la reflexión a través de las prácticas incluyentes. Se considera como una manera de desarrollar la investigación enfocada en la intervención centrada en quienes conforman la comunidad, puesto que se piensa la comunidad como la encargada de definir y dirigir sus propias necesidades, conflictos y soluciones.

La investigación acción participativa (IAP) ha sido conceptualizada como un proceso por el cual los miembros de un grupo o de una comunidad colectan y analizan información y actúan sobre sus problemas, necesidades o recursos, con el propósito de encontrar soluciones. Y esto sirve para generar un saber a partir del propio conocimiento popular o común, que va desarrollando, creciendo y estructurando mediante el proceso de la investigación hacia la población, como principales herramientas para comprender cuales sucesos se deben mejorar para así obtener un

resultado positivo a la hora de intervenir y mantener esa atención prolongada. “Si partimos de una diferenciación entre hechos y conceptos, se puede decir que hay métodos que parten de una observación o de lo inobservable, con ello se parte de una base particular a una universal.” (2018))

Esta investigación se centra en método inductivo, teniendo en cuenta que se inicia desde una observación particular hasta abarcar lo general, esto con el fin de poder recolectar datos para aplicar las diferentes estrategias lúdicas en torno a mejorar la atención y concentración de los estudiantes.

Se parte de un hecho concreto particular en una situación específica y con la información obtenida se puede generalizar a partir del hecho específico, y esto es lo que se quiere lograr en el proyecto, a través de una observación en el aula específica de un estudiante se puede llevar a observar según investigaciones teorías y demás cómo se generaliza la situación en el aula, y abarcar esta situación desde una formulación de problema, seguido a una verificación de la situación generalizada en el aula identificando más a fondo la situación problema teniendo en cuenta de referencia a teorías o autores que ayuden a defender dicha situación y que por medio de ellos se busque a solucionar y concluir la investigación de la situación inicial.

“El método se lo conoce por los procedimientos utilizados para llegar de lo particular a conclusiones generales a base de la información de la muestra. Es decir que, a partir de los resultados de una investigación realizada con una muestra, se infiere sobre las características poblacionales, pero se ha estigmatizado en muchas ocasiones y esto tiene que ser revisado y bien discutido.” (2018).

El método inductivo se centra inicialmente desde una observación detallada de una situación problema; en este caso la de este proyecto de investigación esto teniendo en cuenta las observaciones y las verificaciones que se pueden inferir mediante diferentes estudios para evaluar la situación de manera que se pueda abarcar más general y no se quede solo en la parte específica y con esto buscar procedimientos e intervenciones concluyendo la solución a dicha problemática o situación.

Lo que se quiere llegar con esta investigación va más allá de identificar y conceptualizar los aspectos de la situación problema, a lo que se quiere llegar es a responder a las causas de la situación teniendo en cuenta diferentes factores que puedan incidir de manera desfavorable y causen la situación problema identificada. Teniendo en cuenta esto se centra en determinar explicativos de tal manera que se relacionen con las variables y se busque a definir y diseñar las posibles soluciones referentes a las estrategias que intervienen en torno a las necesidades identificadas de la situación observada.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

En el contexto de la investigación, una población se refiere al grupo completo de individuos que se estudiarán y que por ende comparten una característica en común en este caso mejorar la atención y concentración en el salón de clase.

Comprendan desde el principio que los datos se recopilan usualmente para examinar o describir poblaciones específicas; no obstante, después de presentar el siguiente tema de las variables se volverá a este para introducir cómo lograr la representatividad de la muestra seleccionada. La población,

para una investigación educativa, es el conjunto de elementos sobre el que interesa obtener conclusiones o hacer inferencias para la toma de decisiones. Comprendan desde el principio que los datos se recopilan usualmente para examinar o describir poblaciones específicas. (Grarus, 2018 Pag 6).

La población se utiliza en investigación para obtener una comprensión más completa de la situación problema en particular. Para el desarrollo de la investigación, se tomó como población la básica primaria de la Escuela Normal Superior Antioqueña, el cual tiene como población de estudio el nivel del grado quinto. La muestra son 24 estudiantes del grupo de quinto B, de la jornada de la mañana, de los cuales 24, 14son niños y 10 son niñas entre las edades de nueve a once años, compuestas con familias nucleares constituidas por los progenitores y los hijos y familias monoparentales compuestas por un padre o madre y su hijo, el porcentaje de la población es el 100% del grado 5 B, estos educandos serán los individuos que se le implementen el muestreo.

Con esto se buscará que los resultados de la investigación sean más relevantes y aplicables al objeto de investigación que en este caso es lograr que se mejore la atención y concentración de los estudiantes en el momento que el maestro intervenga en la clase, que reconozca el tema que se trató y que lo sepa aplicar en algún contexto educativo, para desarrollarlo de una manera asertiva y encontrar algunas soluciones para mejorar la atención y concentración es el muestro no probabilístico en el cual la muestra será aleatoria, se refiere a una selección de individuos que se han elegido para representar una población más grande y que se utiliza para realizar inferencias sobre

la población completa. Esto con el fin de proporcionar un estudio más preciso a partir de la muestra seleccionada, permitiéndose aplicar recursos en función de obtener resultados dando respuesta al planteamiento del problema garantizando resultados más precisos y aplicables, a la hora de reconocer los resultados de la problemática de la investigación.

La muestra anteriormente mencionada, cuenta con algunas características, tales como:

- Están “ausentes” y ensimismados.
- Tienen dificultades para identificar el estímulo relevante.
- Tienes distractores en el aula.
- No parecen comprender completamente aquello que se les dice o tardan en hacerlo.
- Dificultad para concentrarse, enfocar la atención o prestar atención.

Para esta investigación se trabajará el muestreo no probabilístico que es una técnica de selección de muestras y es basada en la elección de elementos de manera no aleatoria, no son seleccionados al azar y esto permite que sean elegidos de manera subjetiva, para esta investigación favorece ya que se pueden seleccionar los estudiantes basados en criterios por los investigadores, que consideren pertinentes y puedan ser seleccionados debido a su disponibilidad y demás factores.

El muestreo no probabilístico se puede utilizar y tener en cuenta en una investigación donde necesite un enfoque más cualitativo para dicha investigación. El método utilizado de muestreo no probabilístico es el muestreo por cuotas, esta técnica puede resultar útiles para algunos casos de investigación.

Muestreo por cuotas “Este tipo de muestreo se utiliza cuando se desea elegir a una población teniendo en cuenta sus características en común o por un juicio tendencioso por parte del investigador. En este caso no se utiliza algún método de muestreo estadístico, y no todos los miembros de la población tienen la misma oportunidad de ser seleccionados. Se utiliza también cuando la población es muy pequeña (menos de 100 individuos)”. (pág. 115, 2021).

Para este proyecto de investigación se aplicó el muestreo por cuotas teniendo en cuenta la representatividad, y generalización de los resultados esperados, este tipo de muestreo establece el número de participantes que en este caso son 14 niños y 10 niñas con un total de 24 estudiantes que se seleccionaron para las categorías y al planteamiento del problema propuesto para esta investigación, en este muestreo los individuos y en este caso estudiantes son seleccionados de manera intencional, con el objetivo de obtener resultados con una muestra equilibrada tendiendo a las necesidades y lo esperado en esta investigación, encontrar algunas estrategias para mitigar la pérdida de la atención y concentración..

Lo anterior, permite evidenciar que son estudiantes que necesitan una atención y concentración mayor para que los picos atencionales o curva de atención que describe los grados de manteamiento óptimo de las funciones cognitivas del

estudiante puedan reconocer una estrategia lúdica que sea un estímulo y que aplique como procesado adecuadamente durante un periodo de tiempo en el aula. Gracias a esas estrategias de lograr que se mantengan estables y así puedan cautivarse, con la intención de que pueda generarse un aprendizaje significativo en ellos, y lograr tener una participación activa adquiriendo y reteniendo conocimientos nuevos de una manera más cercana alcanzo potencializar aquella función ejecutiva del cerebro como lo es la atención y concentración (DBA), con el apoyo de estrategias lúdicas que mejoran el desempeño académico de los estudiantes.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

"La observación en el aula es una herramienta esencial tanto para el desarrollo profesional de los docentes y los estudiantes ayudando a mejora de la calidad educativa" UNESCO (2019).

La observación es un medio de investigación altamente efectivo que permite la recopilación de información detallada y precisa acerca de un fenómeno o evento en particular. En este sentido, la observación es una herramienta fundamental para investigaciones que requieren la observación directa de un objeto de estudio, permite registrar el comportamiento de un individuo, grupo o fenómeno de manera sistemática y cuidadosa, con el objetivo de recopilar información relevante y significativa. Además, la observación puede ser utilizada en combinación con otros métodos de investigación para obtener una

comprensión más completa del fenómeno de estudio.

En resumen, la observación es una herramienta de investigación valiosa que permite la obtención de información detallada y significativa sobre un fenómeno de estudio, lo que puede llevar a una mejor comprensión y explicación de dicho fenómeno. Por medio de la observación como técnica de investigación se podrá reconocer las técnicas e instrumentos para este proyecto, es decir, el conjunto de procedimientos y herramientas para recoger, validar y analizar información, las cuales se realizan acorde a las temáticas de atención, concentración y estrategias lúdicas para un aprendizaje significativo para esta investigación cualitativa. Dichos instrumentos son: El juicio, colcha de retazo, árbol de problemas y mural de situaciones.

3.3.1 EL JUICIO

Los objetivos de este instrumento de recolección de información es impulsar el debate, sobre un tema, situación o problemática en este caso la atención y concentración como herramienta en el aula, el grupo de color verde estará a favor de prestar atención y concentración cuando el maestro este explicado un tema en la clase y el grupo rojo estará en desacuerdo apoyando que no se tiene que prestar atención en clase y que así aprenden igual, cada grupo dará sus aportes o desacuerdos con el contenido. Además, se reflexionará sobre tema y situaciones, con el propósito de comprenderlas a profundidad, conociendo distintas opiniones sobre ellas.

Las características esta técnica al posibilitar el debate, permite evidenciar el conflicto, dinamizar la polémica, configurar opinión individual y construir

conocimiento desde la diversidad, estimulando el razonamiento, la capacidad de análisis crítico, el trabajo colectivo, la argumentación. También permite que los estudiantes, se cuestionen y reconozcan que es lo correcto que se debe hacer en el aula cuando el maestro este explicado un tema o actividad y reconocer las falencias en la cuales los maestros están fallando para obtener una concentración prolongado en las clases y así obtenga un aprendizaje significativo. Se usarán como apoyo algunas fichas como recurso de apoyo para comprender mejor las terminologías de las categorías del tema a tratar.

Número:

FECHA: 10/04/2023		HORA INICIO: 11:20
TIPO DE REUNIÓN: Debate sobre cómo mejorar a la atención y concentración en el aula de clase.		HORA FINAL: 12:15
CLASE DE REUNIÓN: Ordinaria.	MEDELLÍN	LUGAR:
ORDEN DEL DÍA: 1. Saludo. 2. Definición de atención y concentración en el salón de clase. 3. Subdividir en grupo en dos (Color verde y rojo). 4. Presentación de la problemática y aportes de los estudiantes 5. Recolección de información (hojas y demás herramientas que utilizaron para responder al debate).		

DESARROLLO

1. Saludo y la bienvenida a los estudiantes en el debate.
2. Más adelante se hace entrega de unas fichas de color verde que representa de color verde estará a favor de prestar atención y concentración cuando el maestro este explicado un tema en la clase y el grupo rojo estará en desacuerdo apoyando que no se tiene que prestar atención en clase y que así aprenden igual, cada grupo dará sus aportes o desacuerdos con el contenido. Además, se reflexionará sobre tema y situaciones, con el propósito de comprenderlas a profundidad, conociendo distintas opiniones sobre ellas.
3. Posterior a ello, el maestro Luis Fernando Lezcano como moderador anotar las reflexiones y aprendizajes obtenidos por medio de este instrumento.
4. Luego, se hace recolección de información del debate los cuales son fotos y los aportes de los estudiantes en unas hojas para entregar.

ANEXOS: SI ____ NO ____

Descripción de la actividad:

3.3.2 COLCHA DE RETAZO

Los objetivos de este instrumento de recolección de información es develar y poner en evidencia sentimientos, expresiones y vivencias de los sujetos con relación a sus prácticas y maneras de interactuar con la realidad en este caso el prestar la atención a su maestro

Quiroz, (2019) describen esta técnica de corte descriptivo como

Una elaboración individual en donde cada uno de los participantes construye en un pedazo de papel en forma de cuadrado su percepción del tema a trabajar [...] Cuando todas las personas finalizan la elaboración individual, es decir su “retazo”, cada una lo ubicará sobre un pedazo de papel (se sugiere que sea un papel resistente) de modo que todos los retazos queden fijados formando una Colcha de Retazos; esto con el fin de que los participantes

puedan visualizar el trabajo de sus compañeros y el producto de todos los retazos unidos (p. 60).

Esta técnica tiene como finalidad dentro del proyecto de investigación generar puntos de focalización en donde se busca que los participantes lleguen a diversas conclusiones y construcciones colectivas en donde las investigadoras (guías) hacen una devolución y encaminan el trabajo hacia el tema seleccionado para descubrir las divergencias que se encuentran de sujeto a sujeto para la construcción de un texto en común. Al finalizar, cada estudiante entregará lo realizado para formar una colcha común en la que se socializará su contenido y se reflexionará sobre el mismo.

Colcha de retazos.



3.3.3 ÁRBOL DE PROBLEMAS

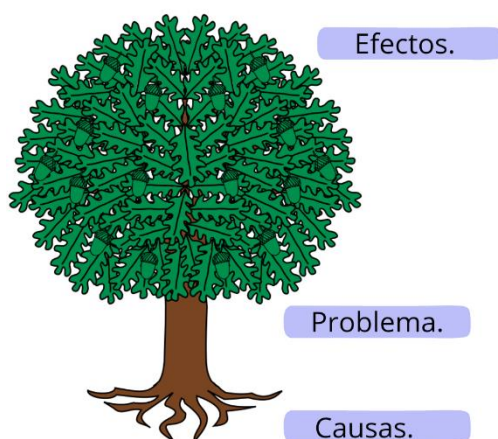
Los objetivos de este instrumento de recolección de información es ayudar a identificar y analizar las causas y consecuencias referente a una problemática en específico, de manera que se pueda comprender y entender la situación teniendo en cuenta diferentes aspectos claves que ayudan a desarrollar soluciones más efectivas para contrarrestar la problemática estudiada. Teniendo en cuenta que esta es un instrumento para la investigación cualitativa se ajusta para representar y visualizar de manera clara las causas y efectos del

problema que se analiza e intervenciones necesarias.

Inicialmente se identifica el problema, identificando la situación que se quiere analizar, se realiza un análisis identificando las causas principales y los efectos que produce dicha situación, y este análisis se hace a través de la técnica de observación.

Desarrollo y elaboración del árbol de problemas, este se elabora ubicando en un árbol la situación a estudiar jerárquicamente; en la raíz se ubica el problema, en el tronco las consecuencias, y en las ramas las posibles situaciones. Posteriormente se entregan tarjetas de colores y con ello se identifica el problema, consecuencias y posibles situaciones tenidas en cuenta esta recolección de información se socializa con el grupo los resultados obtenidos en un árbol de problemas común. Una vez construido el árbol de problemas, se puede utilizar para identificar las intervenciones necesarias para solucionar el problema, logrando consigo garantizar que se aborde el problema adecuadamente.

Árbol de problemas.



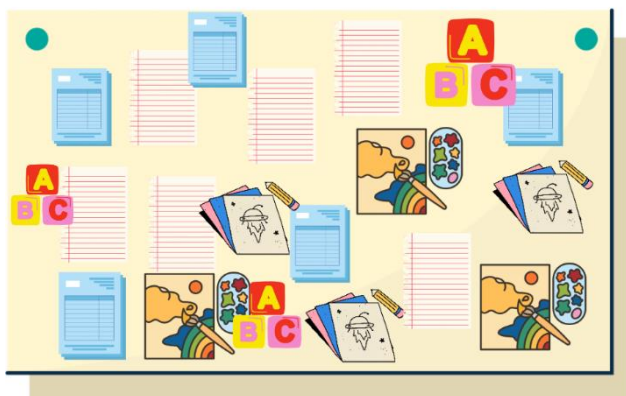
3.3.4 MURAL DE SITUACIONES

Los objetivos de este instrumento de recolección de información es visualizar de forma clara y detallada para identificar las necesidades y soluciones a problemas que puedan

surgir en cada uno de ellos. El mural de situaciones es una herramienta que ayuda a comprender mejor el contexto en el que se desarrolla y permite tomar decisiones más informadas adaptándoles a las diferentes situaciones que se evidencia en dicho instrumento, teniendo en cuenta las imágenes visuales y representaciones graficas de diferentes situaciones para analizarlas y comprender la problemática de manera más efectiva. El mural de situaciones es un instrumento que posibilita describir la situación problema, y las causas, evidenciando las diferentes percepciones de manera general en el grupo que se realiza la observación.

Desarrollo y elaboración del mural de situaciones; en un pedazo de papel se ejecuta el mural de situaciones, inicialmente cada participante en un papel pondrá su opinión sobre la problemática y esta se puede expresar en dibujos, texto, gráficos; cada uno socializa su punto de vista respecto a ello construyendo el mural grupal ; posteriormente el grupo socializa sus expresiones colectivamente con el fin de que se observe las elaboraciones individuales y colectivas, finalmente se concluye con una serie de preguntas respecto a lo que se visualiza de acuerdo a su relación con la problemática y a las situaciones identificadas en común, esto se analiza y se discute en el grupo a través de una reflexión.

Mural de situaciones.



3.4 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se realiza análisis los datos resultantes de los instrumentos aplicados con los estudiantes de la Escuela Normal Superior Antioqueña, en el grado de quinto B, en donde, se ha dado a conocer los aspectos más significativos y relevantes de los datos obtenidos que suscitan una reflexión frente a las variables que tiene el proyecto como prioridad, a partir de las diversas categorías de análisis.

"En la educación, el análisis de resultados se ha convertido en una herramienta fundamental para la evaluación del aprendizaje y la toma de decisiones informadas. Los datos obtenidos del análisis pueden proporcionar información sobre el rendimiento del estudiante y la efectividad de los programas educativos"(Baepler et al., 2019).

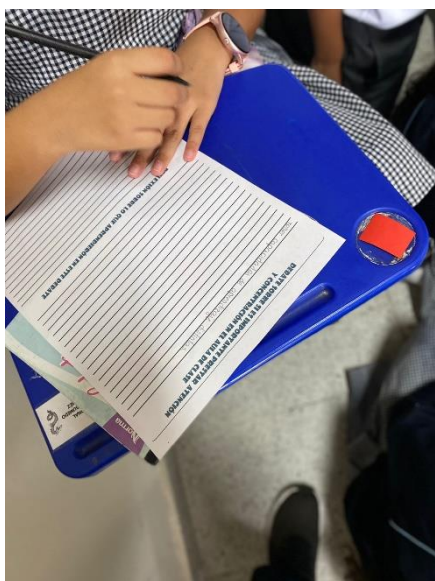
De acuerdo a esto, los instrumentos o herramientas aplicados en el momento de recolección de los datos, permite que haya una movilización de pensamiento frente a los fenómenos que se abordan dentro del proyecto de investigación, a tal fin de realizar una integración entre los objetivos que se tienen planteados y determinar qué conclusiones se pueden sacar de allí, haciendo una inspección minuciosa de todo aquello que aconteció en el momento de la aplicación de las técnicas e instrumentos seleccionados.

Procesos mentales

El ser humano cuenta con capacidades que le permiten adaptarse al entorno y dar respuestas a las exigencias de este; sin embargo, para nadie es un secreto que dentro del momento de aprendizaje (virtual o presencial) hay diversidad de factores que pueden ser distractores o des motivantes para los estudiantes, ya que sus picos atencionales nos son lo suficientemente amplios para poder quedarse totalmente focalizados en la cátedra o las actividades que está presentando el maestro o la maestra en sus intervenciones de clase. A partir de allí, se hizo una recolección de los datos con los instrumentos aplicados con los niños del grado quinto B y los maestros en formación; debate y mural de situaciones (diseñados para los estudiantes).

Cada uno de los estudiantes manifestó diversos distractores como: Los carros que pasan por su casa, cuando suena el timbre, cuando el perro ladra, cuando pasa una paloma cerca al techo, personas que hablan cerca de ellos, televisor, las ventanas, entre otros. Un elemento en común que manifestaron la gran mayoría de los niños fue tener personas que les hablaran constantemente mientras la maestra les estaba explicando. Al finalizar las actividades, se concluyó que fue una actividad enriquecedora y de mucho valor para los educandos como para los maestros investigativos, resaltando la importancia que debe identificar cómo los niños pueden distraerse en algunas ocasiones con cosas tan mínimas que pasan en el cotidiano vivir, siendo de gran valor para su desempeño docente, ya que a partir de allí puede transformar todo aquello que puede no ser tan positivo, para encontrar una intencionalidad pedagógica con dinámicas, juegos, cuentos, rondas infantiles y exploración de su medio cercano.

El resultado obtenido a través del instrumento del mural de situaciones se evidencia la subcategoría de procesos mentales que es la atención, con ello se pudo reflejar los factores que favorezcan la atención y los que no favorezcan la atención entre ellos se obtuvo resultados satisfactorios, ya que la mayoría de los estudiantes tuvieron un autoconcepto de sí mismos y lo reflejaron en el mural. Se arrojó que las clases sean didácticas, lúdicas, tema interesante y la materia según sus gustos teniendo en cuenta esto; una de las categorías de este proyecto son estas estrategias lúdicas didácticas y se puede evidenciar que los estudiantes lo ven como una necesidad a la hora de que el maestro imparta la clase; y como indicadores que no favorecen, en efecto se arrojaron que las clases son aburridas, y se encuentran algunos distractores en el aula. Considerando que este análisis de resultados se puede inferir que los estudiantes esperan que el maestro pueda utilizar diferentes estrategias y que motiven a realizar las actividades consigo mejorando su atención y concentración en las aulas y hacia los maestros y así llegar a un aprendizaje significativo.

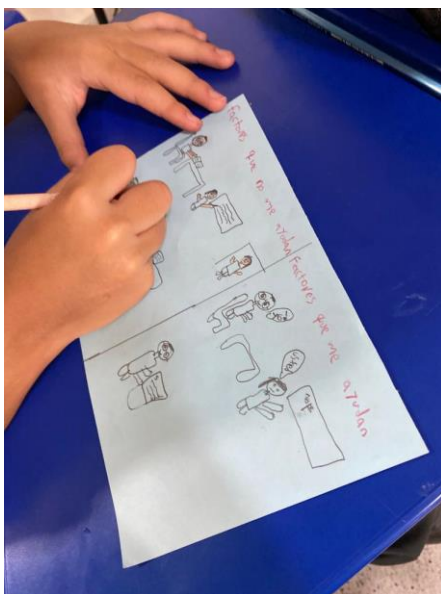


Estrategia lúdica

En la introspección de los sucesos transcurridos dentro del proceso de enseñanza - Aprendizaje de la colcha de retazos, se puede evidenciar contundentemente que el maestro es la herramienta más valiosa para los estudiantes; este no solo es el referente y guía motivacional, sino que también alimenta el entorno escolar con su dinamismo y metodologías, haciendo que las actividades que les cuestan o dificultan, sean únicamente una prueba más que ellos deseen intentar alcanzar.

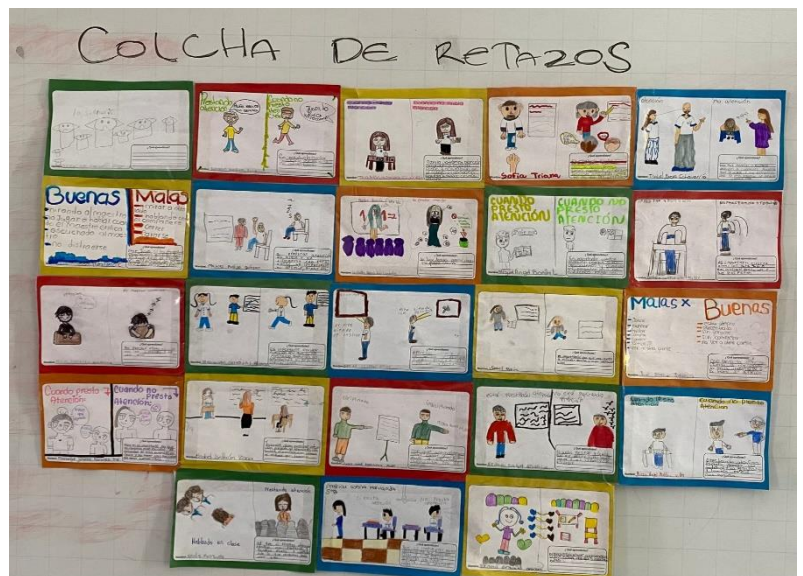
Jugar para aprender: Una estrategia lúdica para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de preescolar. Santos, M., & Gómez, S. (2021).

Esta cita se refiere a un artículo que analiza el uso del juego como estrategia lúdica para promover el desarrollo del pensamiento matemático en niños de preescolar. Es importante tener en cuenta que existen numerosas estrategias lúdicas para diferentes áreas y edades, por lo que es importante buscar la fuente adecuada según el tema específico de



interés.

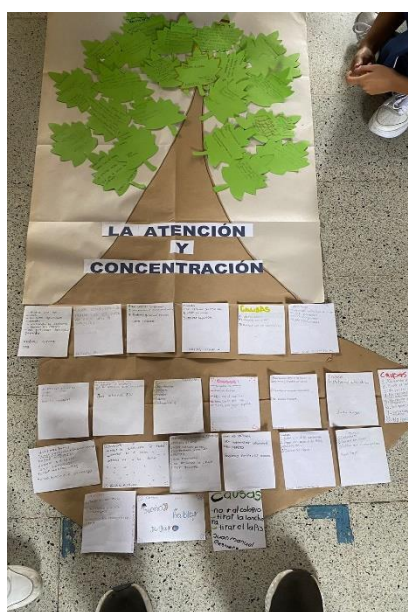
Dentro del desarrollo cognitivo de los estudiantes del grado quinto, es importante recalcar la necesidad del maestro de ejemplificar en varias ocasiones de ser necesario; sin embargo, no se recomienda convertir el espacio de clarificación de las dudas como una manera de permitir que el estudiante replique la información otorgada por el maestro, puesto que la idea principal se basa en permitir que estos desarrollen aprendizajes nuevos a partir de sus aprendizajes previos; en otros términos, generar un aprendizaje significativo.



Desempeño Académico

El resultado obtenido a través del instrumento del árbol de problemas se evidencia la categoría de desempeño académico, en este análisis de resultados se puede evidenciar las causas y las consecuencias que puede traer la atención y concentración y la falta de ello. En

los resultados obtenidos de la mayoría de estudiantes son las causas de no prestar atención y concentración al maestro y en las aulas de clase es por factores como los distractores y hablar con los compañeros y las consecuencias obtenidas por mayoría es que no aprenden, les va mal en las pruebas externas, pierden materias; teniendo en cuenta lo anterior en el análisis de resultados se puede evidenciar que los estudiantes relacionan que a la falta de atención y concentración esto perjudica de una u otra manera su aprendizaje, y debido a esto no pueden adquirir los conocimientos que el maestro le transmite y esto se ve reflejado en el desempeño académico de cada estudiante obteniendo resultados como pérdida de asignaturas o exámenes. Los estudiantes identificaron las falencias, causas, y consecuencias que se tiene al no prestar atención y concentración a través del instrumento del árbol de problemas que ayudo a identificar lo que sucede en las aulas y lo que evidencian los maestros, además de que comprendieron que una de las causas por el bajo desempeño académico es la falta de atención y concentración en las clases y esto perjudica su aprendizaje, además tienen en cuenta los indicadores para mejorar en ello y poder mejorar consigo su desempeño académico.



Teniendo en cuenta el análisis de resultados se puede inferir que los instrumentos como lo son, el Debate, Mural de situaciones, Colcha de retazos y Árbol de problemas ayudaron a identificar los diferentes factores, opiniones y puntos de vista de los estudiantes hacia la problemática estudiada en el proyecto de investigación. Se pudo evidenciar que los estudiantes comprendieron y se autoevaluaron teniendo en cuenta sus niveles de atención y concentración en las aulas de clases y hacia los maestros, esto con el fin de que identificaran los factores, las causas y las consecuencias de cada estudiante frente a dicha problemática y con ello se analizaron los resultados obtenidos.

CAPÍTULO 4: PROPUESTA, RESULTADOS, CONCLUSIONES.

El presente proyecto constituye una propuesta de investigación que busca abordar la atención y concentración de estudiantes del grado quinto de la escuela normal superior antioqueña a través de actividades lúdicas con el fin de responder a la situación problema que se presenta en el aula. La realización de esta investigación se justifica por la necesidad de mejorar la atención y concentración de los estudiantes con actividades motivadoras.

La atención y concentración son habilidades fundamentales para el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula. Sin embargo, en un entorno cada vez más digital y

lleno de distracciones, mantener la atención de los estudiantes puede ser un desafío constante para los educadores. En este contexto, las estrategias lúdicas se han convertido en una herramienta valiosa para favorecer la atención y concentración de los estudiantes durante las clases. Las estrategias lúdicas se basan en la idea de aprender a través del juego y la diversión. Estas estrategias buscan hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y participativo, lo que a su vez puede ayudar a mejorar la atención y concentración de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego, como actividades interactivas, competencias amigables y desafíos divertidos, se crea un entorno de aprendizaje que capta el interés de los estudiantes y los motiva a prestar atención.

4.1. PROPUESTA.

En este contexto, es importante destacar que la investigación ha demostrado resultados prometedores en la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes en el aula. Los juegos y actividades lúdicas no solo hacen que el aprendizaje sea más entretenido, sino que también pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la atención sostenida. Las estrategias lúdicas se han convertido en una herramienta efectiva para favorecer la atención y concentración de los estudiantes en el aula. Al hacer que el aprendizaje sea más divertido y participativo, estas estrategias no solo pueden mejorar la retención de información, sino que también pueden promover un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y estimulante. Además, las estrategias lúdicas fomentan la participación activa de los estudiantes, lo que les permite interactuar con el material de estudio de manera

más dinámica. A través de juegos de roles, simulaciones y actividades cooperativas, los estudiantes pueden involucrarse de manera más profunda con los conceptos y temas que se están enseñando.

La propuesta pedagógica planteada es el fichero lúdico, llamado coche interactivo, este cuenta con 10 compartimientos dividido en dos estantes, en los cuales se encuentra 1 estrategia por cajón basadas en la atención, concentración, motivación, y juego, además cada estrategia cuenta con una ficha descriptiva de la actividad, para una mayor comprensión de los estudiantes al desarrollar las estrategias planteadas.

De este modo, las diferentes estrategias son creadas con el fin de mejorar la atención y concentración de los estudiantes en el aula, para lograr aprendizajes significativos, y el desarrollo de habilidades.

Partiendo de lo anterior las estrategias mencionadas son:

- Sudoku, estimula habilidades mentales y cognitivas como la concentración y atención, desarrollando la capacidad de observación, reflexión, lógica, análisis, atención, concentración.
- Adivina que soy, estimula habilidades cognitivas como la concentración y atención, desarrollando la capacidad de observación, resolución de problemas, memoria, análisis, lógica, toma de decisiones, habilidades de comunicación, lenguaje y

pensamiento, atención, concentración.

- Tetris, estimula habilidades cognitivas como la concentración, atención, pensamiento espacial y lógico, desarrollando capacidad de observación, pensamiento espacial y lógico, estimulación cognitiva, análisis, resolución de problemas, memoria, atención y concentración

- Origami, estimula habilidades cognitivas como la atención y concentración, desarrollando la capacidad de observación, creatividad, análisis, motricidad, pensamiento espacial y lógico, atención, concentración.

- Jenga, estimula habilidades cognitivas como la atención y concentración, desarrollando la capacidad de observación, pensamiento espacial y lógico, coordinación, análisis, toma de decisiones, atención y concentración.

- Laberinto, es desarrollar las habilidades cognitivas, pensamiento espacial y lógico, patrones y secuencias, toma de decisiones y pensamiento crítico.

- Encuentra las diferencias en las imágenes, para aumentar la observación detallada, habilidades cognitivas y lógico, involucra varias habilidades perceptivas clave. Además, es

una manera lúdica de aprender y desarrollar estas habilidades de manera divertida y desafiante.

- Juego de memoria, desarrollar la memoria, la capacidad de observación, pensamiento lógico, también sirve como herramienta educativa poderosas para mejorar la cognición, la atención y el desarrollo social.

- Lotería de conocimiento, fomentar el aprendizaje de manera divertida y participativa, promoviendo la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. A través de la interacción con tarjetas temáticas y la coincidencia con elementos los niños desarrollan su comprensión de conceptos.

- Rompecabezas, es estimular el desarrollo cognitivo, mejorar las habilidades de resolución de problemas y pensamiento lógico, fomentar la coordinación mano-ojo y destrezas motoras finas, y promover la paciencia mientras los niños ensamblan las piezas para formar una imagen completa

Este producto está diseñado con el fin de que los estudiantes puedan desarrollar las actividades autónomamente, con la ayuda de las fichas con las instrucciones específicas de cada estrategia, todas las estrategias son realizadas con la misma finalidad mejorar la atención y concentración a través del juego con estrategias lúdicas que promuevan el desarrollo de diferentes habilidades y motivación.

4.2. RESULTADOS.

Los resultados generalmente implican la comparación de datos antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas, así como la observación continua del desempeño académico de los estudiantes.



- Atención

En esta variable se pudo evidenciar que en todas las estrategias se necesitaba de atención para poder desarrollar las mismas, por ello se observó que los estudiantes estuvieron organizados y lograron comprensión con dichas estrategias retándose, y poniendo a prueba su nivel de atención para llevar a cabo cada actividad propuesta en las fichas con las instrucciones. Por otro lado, se pudo observar que los estudiantes manifestaban que se

necesitaba de cierto nivel de atención para poder desarrollar las actividades identificando en cada una de las estrategias que se necesitaba mayormente en unas más que en otras, y esto se pudo evidenciar en su comportamiento en el aula, el trabajo en equipo, los aprendizajes obtenidos y la motivación en cada una de las estrategias.

Citado por Arboleda, Hernandez, Sabogal (2018 p.20)“ En este sentido se hace necesario favorecer el Dispositivo Básico de Aprendizaje: Atención referenciado en este trabajo como (DBAA) desde un componente pedagógico permitiendo mejorar la selección y la sostenibilidad de la información a través de una propuesta pedagógica significativa que exponga al estudiante a diversas vivencias que le permitan el desarrollo de su identidad reconociéndose como parte de la cultura, la sociedad y la educación, así mismo se promueve la formación desde lo académico hasta lo convivencial, en aras de impulsar el rendimiento académico y reducir los problemas escolares”.

Teniendo en cuenta esto, las estrategias lúdicas suelen hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido para los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación para participar en las actividades, lúdicas diseñadas para mejorar la concentración puede llevar a una mayor capacidad de los estudiantes para enfocarse; lo que puede tener un impacto positivo en su capacidad para aprender.

●La concentración

Se usó la observación, directamente el diario pedagógico para recolectar resultados.

Es un componente fundamental para el rendimiento en una variedad de áreas, desde el ámbito académico hasta el laboral. Como menciona Smith (2019), "la concentración es la capacidad de enfocar la atención en una tarea o actividad específica, excluyendo distracciones, y es esencial para lograr resultados satisfactorios". Este proceso cognitivo permite a las personas sumergirse completamente en una tarea, lo que a menudo conduce a un mayor nivel de productividad y calidad en el trabajo realizado.

Además, la concentración también está relacionada con la memoria y la retención de información. Investigaciones recientes (Smith, 2019) sugieren que cuando una persona se concentra adecuadamente en la adquisición de conocimientos o habilidades, es más probable que retenga esa información a largo plazo. Por lo tanto, el desarrollo y la mejora de la concentración son habilidades valiosas que pueden beneficiar significativamente el éxito en diferentes aspectos de la vida.

En estudiantes de primaria es un tema de gran importancia en la educación. Durante esta etapa, los niños están en un proceso crucial de desarrollo cognitivo y de habilidades académicas. La capacidad de concentrarse adecuadamente en las tareas escolares es esencial para su aprendizaje y éxito académico. Varios factores pueden influir en la concentración de los estudiantes de primaria. Estos incluyen su entorno de estudio, la cantidad de distracciones presentes, la fatiga, la calidad del sueño y la motivación. Los educadores y padres juegan un papel crucial en ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de concentración. Estrategias como establecer rutinas de estudio, crear un espacio tranquilo y libre de distracciones, promover pausas regulares y proporcionar retroalimentación positiva pueden

contribuir en gran medida a mejorar la capacidad de concentración de los estudiantes de primaria. Además, fomentar el interés y la curiosidad por el aprendizaje puede aumentar su motivación intrínseca y, en consecuencia, su concentración en las actividades escolares.

- Estrategias Lúdicas

Según Vygotsky: “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con las demás personas, son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (2020. Párr 12). El objetivo de la lúdica es la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales y sociales. A través del cual se da una mediación socializadora del conocimiento y de un aprendizaje a largo plazo, potencializándole al estudiante a seguir su proceso del desarrollo del ser humano.

El juego como necesidad de reproducir el contacto con otras personas: Vygotsky sostenía que el juego no es simplemente una actividad recreativa o superficial, sino una actividad profundamente arraigada en la naturaleza humana. Los niños sienten la necesidad de jugar para interactuar y conectarse con los demás. A través del juego, los niños pueden imitar y representar situaciones sociales y roles que ven en su entorno, lo que les permite comprender mejor el mundo que les rodea.

Fenómenos de tipo social: Vygotsky argumentaba que el juego no es simplemente un comportamiento individual, sino que tiene un componente social fundamental. Cuando los niños juegan juntos, están involucrados en interacciones sociales, cooperación y

comunicación. El juego proporciona oportunidades para desarrollar habilidades sociales, como compartir, tomar turnos y resolver conflictos.

- Desempeño académico

En esta variable se puede evidenciar en la aplicación de las estrategias que los estudiantes estaban activos en clase y ordenados algo que mejoró en el aula de clase, además que las estrategias están diseñadas para mejorar la atención y concentración consiguiendo en la aplicación que los estudiantes se enfocarán en las actividades propuestas, evidenciando la efectividad de las mismas, se incrementó la motivación, el desarrollo de habilidades cognitivas, permitiendo, un impacto positivo en la capacidad para aprender y retener información relevante, reducción del estrés y la ansiedad en algunos estudiantes, participación activa en la interacción con el material lúdico, desarrollo de habilidades comunicativas, lenguaje y sociales, y actitud positiva al realizar las actividades de las estrategias diseñadas para el proyecto. Con lo anterior se pudo evidenciar el cambio en algunos comportamientos de manera positiva, y con la mejora de la atención y concentración de los estudiantes en el aula, se puede observar progresivamente que los estudiantes se interesan por el aprendizaje, motivando aún más por desarrollar las actividades propuestas en el aula, mejorando el desempeño académico. Según Azcoaga, citado por Torres, Santa Cruz , García (2021 p.5) “cómo el estado de excitabilidad óptima para iniciar un condicionamiento, como una de las condiciones del sistema nervioso central que hacen posible comenzar un proceso de aprendizaje”.

4.3. CONCLUSIONES.

La atención y la concentración en el aula son factores críticos para el éxito del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Estas habilidades cognitivas se ven desafiadas en un entorno educativo cada vez más digital y lleno de distracciones. Sin embargo, es posible mejorar la atención y concentración de los estudiantes mediante estrategias efectivas. Las estrategias lúdicas se destacan como un enfoque especialmente prometedor, ya que hacen que el aprendizaje sea más atractivo y participativo, lo que contribuye a mantener la atención de los estudiantes y a mejorar su capacidad para concentrarse en el contenido educativo. Las estrategias lúdicas han demostrado ser una herramienta valiosa para mejorar la atención y concentración de los estudiantes en el aula. A través de la implementación de actividades educativas basadas en el juego, se logra captar el interés de los estudiantes y mantenerlos comprometidos en el proceso de aprendizaje.

Se identificaron los factores que desfavorecen y favorecen la atención y concentración en el aula durante las actividades, como los distractores que son la mayor implicación que causa en los estudiantes la falta de atención y concentración, mediante la observación se identificaron las causas, consecuencias y falencias que implicaba dicha problemática; esto con el fin de comprender y entender el proceso de aprendizaje y de focalización en las actividades por parte de los estudiantes. Teniendo en cuenta esto, se consideró necesario abordar con los estudiantes desde su perspectiva las causas y consecuencias de su comportamiento y por ende el reflejo de esto en su desempeño académico.

- Se reconoció que las estrategias pedagógicas son viables y necesarias para implementar en aula, dichas actividades son pensadas según las necesidades que presentaban y las estrategias utilizadas por los maestros, con esto se evidencia que dichas estrategias son viables y que mejoran la atención y concentración de los niños, fortaleciendo las habilidades cognitivas y el desarrollo en los estudiantes, mediante la búsqueda de actividades que

permitan el interés, respondiendo a la necesidad de la problemática; con el fin de avanzar en los procesos de manera significativa y motivacional permitiendo lograr los objetivos propuestos.

- Las diferentes estrategias lúdicas tuvieron un impacto positivo, con el fin de favorecer la atención y concentración de los estudiantes en el aula, además , con las experiencias recolectadas se permitió observar e identificar la viabilidad de las estrategias y su efectividad, también permitió establecer la importancia de estas dos habilidades cognitivas en el desarrollo de los estudiantes, para ellos se convirtió en un reto de la focalización y se involucración en trabajo en equipo en el aula, permitiendo fortalecer y mejorar significativamente la atención y concentración en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrade Zamora, F., Alejo Machado, O. J., & Armendariz Zambrano, C. R. (2018). Método inductivo y su refutación deductista. *Revista Conrado*, 14(63), 117-122. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Ausubel. (s.f). Significado y aprendizaje significativo. Trillas, México.
https://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel02.pdf

Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación.

[file:///C:/Users/WINDOWS%2010/Downloads/Arias-Covinos
Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/WINDOWS%2010/Downloads/Arias-Covinos%20Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion%20(1).pdf)

Baepler, P., Brooks, D. C., & Saichaie, K. (2019). Learning analytics and the academic library: Professional ethics commitments at a crossroads. *College & Research Libraries*, 80(3), 345-364. doi:10.5860/crl.80.3.345

BITBRAIN (2018), Qué es la atención, tipos y alteraciones.

<https://www.bitbrain.com/es/blog/atencion-cognitiva-concentracion>

Camarillo E, Universidad Tecmilenio, México (2020). Vygotsky. El juego significativo para desarrollar competencias en el aula

<https://gkacademics.com/es/el-juego-significativo-para-desarrollar-competencias-en-el-aula/>

Congreso de la República (1994). *Ley 115 de febrero 8 de 1994. Colombia*
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Constitución Política de Colombia (1991). *El Pueblo de Colombia*.
<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

Escuela Normal Superior Antioqueña (s.f.). *Historia Reseña Institucional*.
<http://ensa.edu.co/historia/>

Fundación Universitaria San Pablo CEU (2018). Goleman. El poder de la concentración para un aprendizaje óptimo.

<https://www.colegioceucaudiocoello.es/blog/el-poder-de-la-concentracion-para-un-aprendizaje-optimo/>

Graus, M. E. G. (2018). Estadística aplicada a la investigación educativa. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/427/443>

Gómez Rojas, (2019). Metodología de la investigación, ¿para qué?

<http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1363>

Gobierno Nacional (2015). *Decreto 1075 de 2015 sector educativo. Colombia*
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>

Gobierno Nacional (1994). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, Decreto 1860 Colombia.* https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Herrera, V. y Toña, E. (2019). *Nivel de atención de los alumnos(as) de educación primaria de la institución educativa n° 36119 de los ángeles de ccarahuasa del distrito de yauli – huancavelica* (tesis de especialización).
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2718/TESIS-SEG-ESP-FED-2019-VILA%20HERRERA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Machado, Márquez, Acosta (2021), consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos.

https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf

Maso, V. y Vélez, M. (2019). *Las estrategias motivacionales ayudan a*

estimular la atención de los niños dentro de los espacios pedagógicos, favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos (tesis de pregrado). Medellín: Escuela Normal Superior Antioqueña.

Mesías, O (2019). La investigación cualitativa. Universidad Central de Venezuela.
http://www.academia.edu/download/42981055/T3-INVESTIGACION_CUALITATIVA.docx

Schwinn, P. (2019). *La Audioperceptiva como medio para mejorar la atención de los estudiantes* (tesis de especialización).

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2629/G%C3%B3mez_%20Peter_2019.pdf?sequence=1

Santos, M., & Gómez, S. (2021). Revista de Investigación en Educación, estrategias lúdicas. <https://doi.org/10.5354/0718-8749.2021.67036>

Soto M. (2016). La motivación como herramienta de capacitación.
<https://unmundoeducado.wordpress.com/2016/11/07/la-motivacion-como-herramienta-de-capacitacion/>

Psicólogos Infantiles Madrid (2011). Centro de Psicología Madrid [blog].
<https://psisemadrid.org/atencion/>

Tecnova (2022). Vygotsky. El juego como herramienta de aprendizaje eficaz.

<https://tecnova.us.es/cursos/induccin/acompanantes/modulo12/1.8.html>

Torres, Santa Cruz, García (2021), Estrategias diversificadas para el desarrollo de dispositivos básicos de aprendizaje en alumnos de CAM.

<https://conisen.mx/Memorias-4to-conisen/Memorias/2872-1679-Ponencia-doc-.pdf>

UNESCO. (2019). Teaching and learning: Achieving quality for all.

<https://en.unesco.org/gem-report/report/2019/teaching-and-learning-achieving-quality-all>

Universidad Peruana Cayetano Heredia (2015). Vygotsky. La teoría sociocultural y su implicancia en la planificación didáctica.

<https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/785-la-teoria-sociocultural-y-su-implicancia-en-la-planificacion-didactica.html>

Universidad en internet UNIR (2021). Piaget. Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial.

<https://mexico.unir.net/educacion/noticias/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo-piaget/>

Universidad Pontificia Icaí Icade comillas, salas (2018), La atención en el aula desde la neurociencia: su aplicación para educación infantil.

<https://repositorio.comillas.edu/jspui/bitstream/11531/22349/1/TFG-%20Salas%20Gorines%2C%20Daniel.pdf>

Universidad Católica del Ecuador, Albán, Calero (2017), El rendimiento académico: aproximación necesaria a un problema pedagógico actual.

[file:///C:/Users/lenovo/Downloads/498-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1108-1-10-20170531%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/lenovo/Downloads/498-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1108-1-10-20170531%20(2).pdf)

Pereyra, L. E. (Ed.). (2022). Metodología de la investigación. Klik.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6e-KEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=metodologia+de+la+investigacion+&ots=WGKQ0JFEjo&sig=RIaRMi78-w7L5DiKocDWworr8LM#v=onepage&q&f=false>

Quiroz, A, Velásquez, A, García, B y González, S. (2019). Técnicas interactivas para la Investigación social cualitativa. Universidad Javeriana de Cali

https://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/proyectos_I/m%c3%b3dulo%202/Tecnicas%20Interactivas%20-%20Quiroz.pdf

ANEXOS**Anexo A. Cuestionario**

Anexo B. Fotografías trabajos realizadas por los niños

Anexo C. La propuesta (modulo, cartilla, propuesta pedagógica, blog...)