

JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA.

Propuesta pedagógica para fortalecer la atención y memoria en niños de 4 a 6 años.

Leidy E. Padilla Florez
Caroll N. Toscano Villalba
Juliana Vásquez García

Directora de proyecto de grado
Dra. Nelly Milady López Rodríguez

PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo estimular los procesos cognitivos básicos de atención y memoria, implementando una estrategia pedagógica basada en el juego?

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta pedagógica que integre el juego como estrategia para favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos básicos del aprendizaje, atención y memoria, en niños de 4 a 6 años de una de institución educativa privada del municipio de Floridablanca.

RESULTADOS

- Mapa de categorías
- Video resultados

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Propuesta pedagógica para fortalecer la atención y la memoria en niños de 4 a 6 años.



DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque: Cualitativo

Método: Descriptivo e Interpretativo

Tipo de estudio: Investigación- acción

MARCO REFERENCIAL

- Marco teórico
- Marco conceptual
- Marco legal



PROPUESTA PEDAGÓGICA

OBJETIVO: Implementar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos cognitivos básicos del aprendizaje como la atención y la memoria.

Técnicas: Observación

Instrumentos:

- Contextualización y caracterización
- Notas de campo.
- Diario pedagógico.

Población: 45 estudiantes

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS
ATENCIÓN Y MEMORIA

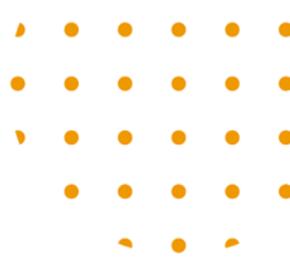
FACTORES INSTITUCIONALES

- Modelo pedagógico constructivista
- Metodologías de corte tradicional

FACTORES DEL JUEGO

- Pocos espacios de juego
- No se involucra en la metodología

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



Observar las características de los procesos cognitivos básicos del aprendizaje en los estudiantes de los grados de jardín y transición.

Contrastar los aspectos observados en el aula con las referencias teóricas que abordan los procesos cognitivos básicos de aprendizaje, especialmente la atención y memoria.

Identificar los principales fundamentos teóricos del juego y las estrategias pedagógicas de los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Crear proyectos de aula que integren el juego como posible estrategia para fortalecer la atención y la memoria.

MARCO TEÓRICO

Cognición
Piaget (1896)



Procesos que producen
el aprendizaje

Procesos
cognitivos básicos

Procesos cognitivos
superiores

Aprendizaje
Ausubel (1976)



Aprendizaje
repetitivo

Memorización de
la información

Aprendizaje
significativo

Nueva
información y pre
saberes

Juego en la infancia
Sarlé (2006-2010)



Actividad
innata

Estimula
valores

Fortalece

- Habilidades sociales
- Capacidad intelectual
- Resolución de problemas
- Personalidad

Importancia en
el aula



MARCO CONCEPTUAL



PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS

- Sensación
- Percepción
- Atención
- Memoria
- Motivación



INVESTIGACIÓN

- Estrategias pedagógicas
- Intervención pedagógica
- Propuesta de intervención pedagógica
- Proyecto de aula



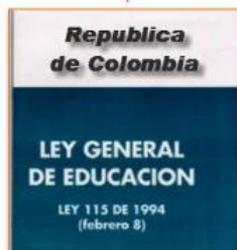
TIPOS DE JUEGOS

- Juegos de reglas
- Juegos corporales
- Juegos tradicionales
- Juegos heurísticos
- Juegos de construcción

MARCO LEGAL



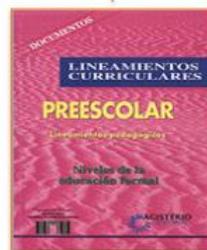
Constitución
Política de
Colombia



Ley 115 de
1994



Código de
infancia y
adolescencia



Lineamientos
curriculares



De cero a siempre



Documento N° 22
El juego en la
Educación inicial

FASES DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Preparación y
diagnos Reflexiva

Selección “de la
**temática
problema**” y se
establecen
estrategias para
identificar las
Problemáticas.

Construcción del
Plan de acción

PENSAR: El problema
general, las hipótesis,
limitaciones.

DECIDIR: Por donde
se empieza, los
recursos, objetivos
que se proponen.

PLANEAR: todo
aquello que se precisa
para resolver el
problema.

La acción
transformadora

Se plantea el
momento del **plan de
mejora** frente a la
situación problema.

Sistematización y
análisis de la
información obtenida
en el proceso.

Reflexión, interpretación e
integración de resultados y re
planificación

Se reflexiona sobre el
plan de acción
seguido.

- lo planeado y lo que
se consiguió.

- Se compara lo que
se pretendió al inicio y
lo que se pudo
realizar.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

PPA

González y
Ramírez (2012)

Tienen como contexto los conceptos de investigación en el aula y las pedagogías activas para el cambio y la transformación en los procesos de enseñanza y aprendizaje

-Elección del tema
-Planeación, diagnóstico y problematización de la realidad
-Ejecución
-Evaluación permanente y sistematizada.

MOMENTOS DE LAS EXPERIENCIAS

VAMOS A CONOCER

Presentación del personaje y paquete sorpresa que contiene la temática a conocer y trabajar.

VAMOS A CREAR

Ejecución de actividades que propicien la creación, en torno a la temática abordada.

VAMOS A JUGAR

Juegos que involucren los procesos de atención y memoria para su realización teniendo en cuenta la temática abordada.



EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- **Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- **Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- **Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- **Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- **Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- **Seguimiento de instrucciones (S.I.):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

GRADO: _____

Criterios de evaluación:



(Lo logra)



(En proceso)



(Lo puede lograr)

INDICADORES DE LOGRO

Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente.

Emplea diversos materiales que permiten la comprensión de un nuevo conocimiento a través de las experiencias que se viven en el aula.

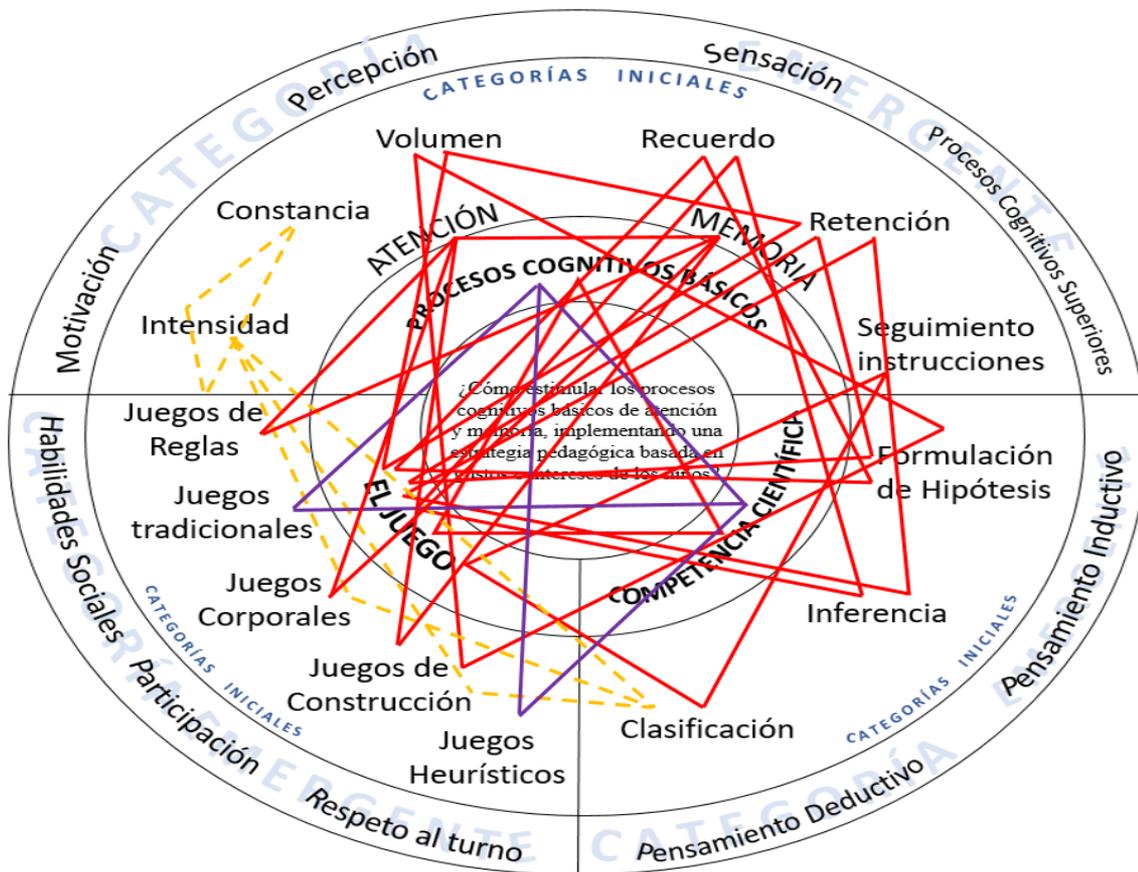
Organiza la información adquirida para dar solución a un problema y llevar a cabo las experiencias de aprendizaje.

Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Inferencia.			Hipótesis e Inferencia			Inferencia y clasificación.			Inferencia y clasificación		
	Constancia	Intensidad	Volumen	Volumen	Intensidad	S.I.	Retención	Recuerdo	Volumen	Constancia	Retención	S.I.

OBSERVACIONES:

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN



CONVENCIONES

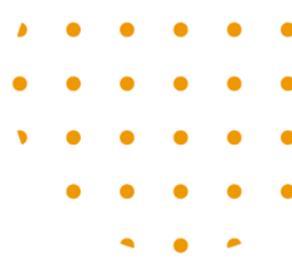
- Predominantes
- - - Irregulares
- Leves

Exposición proyectos de investigación Semana Pablista



El principal resultado que logra evidenciar una notable mejora en los procesos atencionales y memorísticos además de sus habilidades investigativas y de la competencia científica, se da a partir de la exposición que llevaron a cabo los niños en la semana cultural “La semana Pablista” con su participación el día de la ciencia, en la cual se presentaron todos sus conocimientos adquiridos a través de cada una de las experiencias contenidas tanto en el proyecto pedagógico de aula “La vida de las mariposas” y “Conociendo los imanes”.

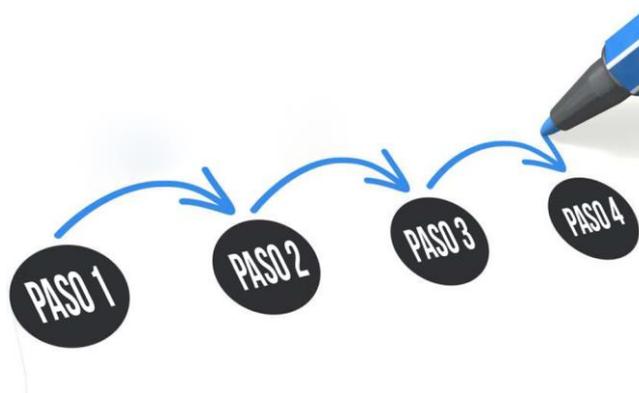
Atención, memoria y seguimiento de instrucciones



La atención y memoria evidencian un gran avance respecto al manejo de los niños en cuanto al seguimiento de instrucciones puesto que para llevarlas a cabo los niños son capaces de:

Focalizar su atención para comprender la instrucción.

Manejar varios conceptos al tiempo respecto a las acciones que debe ejecutar.



Retener la información que le provee dicha instrucción.

Memorizar cada una de las acciones que comprenden la instrucción para luego de un tiempo, ejecutarlas.

CONCLUSIONES

El juego es una estrategia eficaz que facilita en gran medida la enseñanza, en este caso fue una herramienta para el fortalecimiento de los procesos cognitivos básicos atención y memoria, pero también es útil para el fortalecimiento de cualquier área del desarrollo de los niños.

En relación con los tipos de juego, su implementación con una intensidad que trascienda a la recreación genera una dinámica mucho más atractiva para los niños y hace que las experiencias de aprendizaje sean más significativas mejorando cualquier problemática entorno al desarrollo integral del niño.



Implementar estrategias basadas en los gustos e intereses de los niños es fundamental para crear un ambiente de aprendizaje mucho más motivante ya sea que se implementen proyectos pedagógicos de aula o cualquier otra metodología.



RECOMENDACIONES

Es necesario en la implementación de estrategias pedagógicas tener en cuenta principalmente los gustos e intereses de los niños para que con estas se genere una motivación para aprender y a su vez, desarrollar las habilidades tanto cognitivas, sociales, comunicativas y demás, logrando así el desarrollo integral de los niños.



Nuestra labor docente en pro de generar aprendizajes significativos en los niños, parte también de aprender a encontrar en las limitaciones, posibilidades para crear experiencias enriquecedoras para los niños, en este caso, en relación con el juego, no existían los espacios físicos para que los niños “jugaran” y entonces es ahí donde entra a jugar un papel fundamental la recursividad y la creatividad de las docentes para integrar no solo el juego como estrategia de aprendizaje, sino cualquier otra que desee en el aula de clase.



REFERENCIAS

Arenas, V. (2017), Diseño y evaluación de un instrumento para medir las características de los procesos básicos de pensamiento percepción, atención, memoria e imaginación de las niñas y los niños santandereanos de 6 a 12 años. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Santander.

Aristizabal, J. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. Universidad de Quindío. Quindío.

<http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v12n1/v12n1a08.pdf>

Ausubel, D. (1961). Significado y aprendizaje Significativo (Psicología Educativa un punto de vista cognoscitivo) Pag 30. Trillas. México.

http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel02.pdf

Ausubel, D. P. (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Ed. Trillas.

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

http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf.

Ballesteros, S. (2002). Psicología General (II). Atención y percepción. Madrid: UNED.

Cárdenas, A. & Gómez, C. (2014). La exploración del medio en la educación inicial. Bogotá: Panamericana Formas e Impresiones S.A. www.mineducacion.gov.co/primerainfancia

Constitución política de Colombia (1991). Capitulo II. Bogotá.

https://www.procuraduria.gov.co/guiamp/media/file/Macroproceso%20Disciplinario/Constitucion_Politica_de_Colombia.htm

De cero a siempre (2016). Ley 1804 del 02 de agosto del 2016.

<http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201804%20DEL%2002%20DE%20AGOSTO%20DE%202016.pdf>

Documento N° 22. (2014). El juego en la educación nacional. Bogotá, Colombia.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Documento Proyecto educativo institucional. (2019). *Gimnasio Campestre San Pablo (antes gimnasio Colombianitos del mañana)*. Bucaramanga, Colombia. <http://www.gimnasiosanpablo.edu.co>

González, V. (2017). Juego heurístico: descubrir, comprender e inventar.

<https://www.conmishijos.com/educacion/aprendizaje/juego-heuristico-descubrir-comprender-e-inventar-1/>

González, A. V. y Ramírez, J. (2012). Estrategias pedagógicas alternativas en pausa para la inclusión educativa de escolares con discapacidad cognitiva. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

[estrategias pedagógicas alternativas en pausas activas para la ... -](#)

[Utprepositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/2708/1/37192886132G643.pdf](https://utprepositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/2708/1/37192886132G643.pdf)

Ley 115 (1994). Ley general de educación. Colombia.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley 1098 del 2006. República de Colombia-Gobierno Nacional. Bogotá.

https://www.oas.org/dil/esp/Codigo_de_la_Infancia_y_la_Adolescencia_Colombia.pdf

Piaget, J. (1998). *Introducción a Piaget: Pensamiento, Aprendizaje y Enseñanza*. México: Longman, S.A.

Piaget, J., Inhelder, B. (1982). Psicología del niño. Madrid: Morata.

http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/informacion_adicional/311_escuelas_psicologicas/docs/piaget1.pdf

Piaget, J. (1984). La formación símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación. Fondo de cultura económica. México.

<https://docplayer.es/17440240-El-juego-y-la-ludica-en-la-reforma-educativa-colombiana-game-and-ludic-in-the-educational-colombian-reform.html>

Touriñán, J. (1987). Intervención pedagógica. Universidad de Santiago de Compostela.

<http://webspersoais.usc.es/persoais/josemanuel.tourinan/intervped.html>

Villarroel, J. (1995) “Didáctica General”. Universidad técnica del Norte. Ibarra, Ecuador.

Yuni, J. Urbano, C. (2009), Mapas y herramientas para conocer la escuela : investigación etnográfica e investigación - acción. [Editorial Brujas](#). Buenos Aires , Argentina.

<https://public-digitalipublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/35441#>

¡GRACIAS!

 @unab.online •  @unab_online •  @unab_online

