

**JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA: propuesta pedagógica para  
fortalecer la atención y memoria en niños de 4 a 6 años**

Leidy Esperanza Padilla Flórez  
Caroll Natalia Toscano Villalba  
Juliana Vásquez García



Universidad Autónoma de Bucaramanga  
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes  
Licenciatura en Educación Infantil  
Bucaramanga

2019

**JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA: propuesta pedagógica para  
fortalecer la atención y memoria en niños de 4 a 6 años**

Leidy Esperanza Padilla Flórez  
Caroll Natalia Toscano Villalba  
Juliana Vásquez García

Nelly Milady López Rodríguez  
Directora de Trabajo de Grado



Universidad Autónoma de Bucaramanga  
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes  
Licenciatura en Educación Infantil

Bucaramanga

2019

## CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>I. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA</b>	2
<b>1.1 Objetivos de la investigación</b>	6
<b>1.1.1 Objetivo general:</b>	7
<b>1.1.2 Objetivos específicos:</b>	7
<b>1.2 Justificación</b>	7
<b>II. MARCO DE REFERENCIA</b>	10
<b>2.1. Marco Contextual</b>	11
<b>2.2 Marco teórico</b>	12
<b>2.3 Antecedentes</b>	19
<b>2.4 Marco Conceptual</b>	23
<b>2.5 Marco Legal</b>	26
<b>III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	34
<b>3.1 Diseño metodológico</b>	36
<b>3.2 Población participante</b>	38
<b>3.3 Propuesta pedagógica</b>	39
<b>3.5 Aspectos éticos</b>	42
<b>CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.</b>	43
<b>4.1 Codificación de la información</b>	44
<b>4.2 Exposición y presentación de los datos</b>	48
<b>4.4 Resultados</b>	62
<b>4.5 Conclusiones y verificación del modelo teórico</b>	67
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	69
<b>5.1 Conclusiones</b>	69
<b>5.2 Recomendaciones</b>	70
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	71

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Fases de la estrategia pedagógica.....	18
Tabla 2. Procesos cognitivos básicos del aprendizaje.....	39
Tabla 3. Estrategia pedagógica.....	40
Tabla 4. Matriz de consistencia.....	44
Tabla 5. Categorías de análisis diarios pedagógicos-procesos cognitivos básicos.....	45
Tabla 6. Categorías de análisis diarios pedagógicos-competencia científica.....	46
Tabla 7. Categorías de análisis en evaluación, proyecto pedagógico de aula- Atención....	47
Tabla 8. Categorías de análisis en evaluación, proyecto pedagógico de aula- Memoria....	47
Tabla 9. Categorías de análisis en evaluación, proyecto pedagógico de aula - competencias científicas.....	48
Tabla 10. Tabla de relaciones categorías- autor- investigador.....	48
Tabla 11. Resultados propuesta de intervención pedagógica.....	65

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Gráfico de Fishbone.....	6
Figura 2. Mapa mental: Marco de referencia. ....	34
Figura 3. Mapa de categorías .....	56
Figura 4. Gráfica Jardín B. ....	62
Figura 5. Gráfica Transición A. ....	63
Figura 6. Gráfica Transición B.....	63
Figura 7. Gráfica Jardín B. ....	63
Figura 8. Gráfica Transición A. ....	64
Figura 9. Gráfica Transición B.....	64
Figura 10. Gráfica Jardín B. ....	64
Figura 11. Gráfica Transición A. ....	65
Figura 12. Gráfica Transición B.....	65

## **LISTA DE ANEXOS**

Anexo 1. Consentimiento institución educativa.....	0
Anexo 2. Categorías de análisis de diarios pedagógicos- procesos cognitivos básicos. ....	0
Anexo 3. Categorías de análisis de diarios pedagógicos- Competencia científica. ....	16
Anexo 4. Categorías de análisis de diarios pedagógicos- el juego.....	26
Anexo 5. Categorías de análisis de evaluación- Atención. ....	37
Anexo 6. Categorías de análisis de evaluación- Memoria. ....	40
Anexo 7. Categorías de análisis de evaluación- Competencia científica.....	43

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tuvo como objetivo diseñar una estrategia pedagógica que integran el juego con el fin de potencializar los procesos de atención y memoria en niños de 4 a 6 años de una institución de carácter privado del municipio de Floridablanca. Toma como punto de partida la observación en relación al desarrollo de los procesos cognitivos básicos del aprendizaje. Igualmente, se tienen en cuenta dos variables complementarias: el interés de los niños hacia el juego y los distintos referentes que señalan la importancia del juego en la vida de los niños y su repercusión en el aprendizaje.

Para que la investigación tomara fuerza, se parte de un marco de referencia que aborda teorías, conceptos y sustentos legales y, de esta misma forma, se establecen los parámetros que rigen la investigación y su metodología.

Por último, y teniendo la construcción del diseño metodológico, se elabora el planteamiento de la estrategia más pertinente para motivar una mejora en la problemática encontrada en los inicios de este proceso. Así mismo, se crea un proyecto pedagógico de aula y se establecen posibles actividades enmarcadas en la intervención pedagógica.

## I. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En este primer capítulo se abordó la descripción del problema, sustentado mayoritariamente en una recopilación conceptual que refleja el proceso cognitivo del aprendizaje donde se mencionaron factores extrínsecos e intrínsecos que afectaban al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta especificación se evidenció gracias a una caracterización ejecutada a partir de las fases, particularidades y dimensiones del desarrollo infantil.

Teniendo en cuenta los aspectos de fortalecimiento de la dimensión cognitiva, la implementación de estrategias y la observación de gustos e intereses de los niños, se planteó una pregunta problema que sintetizó dicha dificultad y definió el alcance de la investigación por medio del planteamiento de unos objetivos precisos.

En este capítulo se sustentó por qué es importante fortalecer la dimensión y los procesos cognitivos básicos del aprendizaje como la memoria y la atención. Estos procesos son fundamentales para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores, y desde su potencialización y progreso se empiezan a construir elementos más particulares y definitivos como la personalidad, la conducta, la toma de decisiones, la inteligencia, el pensamiento y el lenguaje.

En el proceso cognitivo del aprendizaje se producen dinámicas basadas en la interacción recíproca de diversos factores. Se trata de componentes biológicos, cognitivos, emocionales, ambientales y conductuales que se relacionan y conforman la adquisición y uso de la información y el conocimiento. Estos, posteriormente, son interiorizados por el sujeto a través de experiencias significativas, contextualizadas socioculturalmente, y materializadas cuando se presenta cualquier alteración en las condiciones internas del sujeto, en términos de su estructura neurobiológica y psicológica, sin afectar su integridad cognitiva; así como interferencias en su realidad ambiental: familiar, social y comunitaria.

A nivel internacional, la investigación realizada por Álvarez y Conde-Guzón (2009) expuso que los trastornos del desarrollo y los problemas escolares de aprendizaje son dos de los aspectos más estudiados en el campo educativo y cognitivo. Los autores señalaban las dificultades que presentan los aprendices para adquirir las habilidades académicas básicas de



lectura, escritura y aritmética, sin que haya una explicación satisfactoria de los mismos. El porcentaje de niños afectados se cifra entre el 10 y el 15 por ciento de la población infantil, aunque estos datos son poco precisos debido a la gran variabilidad de los trastornos que se incluyen dentro de esta acepción (p. 19). Se dedujo, entonces, que ha sido un problema estudiado a lo largo de la historia y una de las áreas de investigación más intensas en neuropsicología infantil, pues afecta a gran parte de la población mundial en edad escolar, razón por la cual es necesario profundizar en los factores que inciden en este problema para fomentar estrategias acordes a la realidad. Manga, Garrido y Pérez-Solís (1997), citados por Álvarez y Conde-Guzón, indican que

(...) en la evaluación de la atención infantil, sus resultados se hallan influidos, en gran parte, por factores motivacionales de la situación evaluadora. Es una meta aceptada en educación el proponer estímulos interesantes para el aprendiz, con el fin de mejorar su atención selectiva; la motivación intrínseca también mejora la atención y en consecuencia el aprendizaje. (p. 22)

A nivel nacional y local existen vacíos en cuanto a las cifras y estadísticas asociadas al problema. No obstante, se encontraron algunas valiosas investigaciones como la de Rodríguez (2010), quien planteó una propuesta lúdica pedagógica con el fin de potenciar la atención de los estudiantes para que con esta se reduzca la atención dispersa y se fortalezca la capacidad de concentración, el seguimiento de instrucciones y su ejecución. En su trabajo se alude a la falta de atención de los estudiantes debido a la carencia de estrategias y estimulación durante la participación en las diferentes actividades establecidas en el plan de estudios, interfiriendo en el proceso de aprendizaje. A partir de lo anterior, se establecen actividades para el reforzamiento la memoria, la percepción, la imaginación, la creatividad, la sensibilidad, el juicio crítico y estético destinadas para la población de estudio, en este caso los estudiantes del grado kínder del jardín infantil “Los amigos de Paulita”, en Bogotá.

Dentro del ámbito local se encontró la tesis de grado *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*, elaborada por Arenas (2017), quien estudia cada uno de los procesos básicos del aprendizaje, realizando su respectiva comparación con cada supuesto teórico que aborda la temática y estableció su nivel de desarrollo a partir de la edad cronológica de cada niño de acuerdo a

descriptores de desempeño plasmados en una evaluación. Una vez evaluados dichos descriptores, se encontraron falencias respecto a algunos procesos específicos, atención y la memoria. Debido a este hallazgo se afirmó que la atención es fundamental para llevar a cabo cualquier proceso, por lo tanto, se deben revisar las relaciones entre la atención y cada uno de los otros procesos para poder crear estrategias que estimulen la atención de acuerdo con cada rama. A su vez, se debe estimular la memoria sensorial y memoria a corto y largo plazo por medio de juegos didácticos, juegos de roles y actividades lúdico-pedagógicas que le permitan al niño desarrollar una memoria acorde a su edad.

Por lo anterior, se estableció que es necesario tener en cuenta estas cifras, estadísticas y apreciaciones sobre las dificultades de aprendizaje en las que se expresa la necesidad de profundizar en una potencial consecuencia de la ausencia de criterios diagnósticos específicos a la hora de intervenir con la población objetivo.

Por otra parte, aterrizando la problemática al contexto de interés, se partió inicialmente de la observación realizada en el lugar correspondiente de la práctica pedagógica, donde se evidenciaron actividades enfocadas en el reforzamiento de cada una de las áreas del desarrollo de los niños. En particular, existían varios factores en cuanto a su desarrollo cognitivo que presentaban desaciertos frente a los procesos de atención y memoria.

Dentro de los factores obstructores identificados en el centro de prácticas —y que se relacionan con la metodología y los procesos de enseñanza— se encuentra la implementación de estrategias tradicionales en el estudiantado donde el aprendiz recibe información e intenta memorizar sin que exista una interacción directa entre los actores involucrados en el aprendizaje. Este mecanismo reduce su capacidad analítica y exploratoria a clases magistrales, que, en su mayoría no incluyen medios y estrategias audiovisuales y creativas, y se caracterizan por ser poco llamativas y, por ende, entorpecen el proceso de adquisición de conocimientos significativos.

Un segundo factor que se logró reconocer en el entorno observado es la ausencia de herramientas materiales e intervenciones recreativas en espacios diferentes al aula de clases, lo cual limita la capacidad de exploración y conocimiento de los estudiantes, inmersos en una metodología monótona que afecta el proceso final. Al respecto, López (2005), citado por Aristizábal (2016) afirma que

(...) se hace necesario buscar vías alternativas para la presentación de los contenidos a partir de situaciones y actividades que representen un sentido significativo para el alumno; estos permitirán a los estudiantes generar conjeturas, analizarlas con sus compañeros y poner en juego de manera consciente los conocimientos adquiridos con anterioridad. (p. 118)

Sumado a lo anterior, al interior del plantel educativo se observó poca interiorización de los estudiantes en cuanto a la figura de autoridad que representa el profesorado, lo cual puede inferirse como la implementación inadecuada e insuficiente de patrones y modelos de autoridad en el aula de clases y a su vez, en el entorno familiar. La escasez de esta representación autoritaria se manifiesta tanto en las tareas como en la adaptación a las normas de convivencia y a las reglas y compromisos asignados. Por lo anterior, se debe reestablecer la autoridad del profesorado sin que ello implique, por supuesto, volver a las fórmulas abusivas de épocas pasadas.

A su vez, se observó la existencia de factores extrínsecos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje, entre estos, el ruido, muy común por la cercanía de la institución con la zona comercial de la ciudad y las vías de tránsito vehicular, lo cual representa un elemento de distracción en los estudiantes que a menudo interfiere en los procesos de atención y memoria. Según la teoría del aprendizaje significativo, las condiciones del medio y el entorno donde se lleva a cabo el proceso resultan indispensables pues se requiere de ciertos escenarios para que el conocimiento se produzca y, sobre todo, para que permanezca (Ausubel, 1961, p. 30).

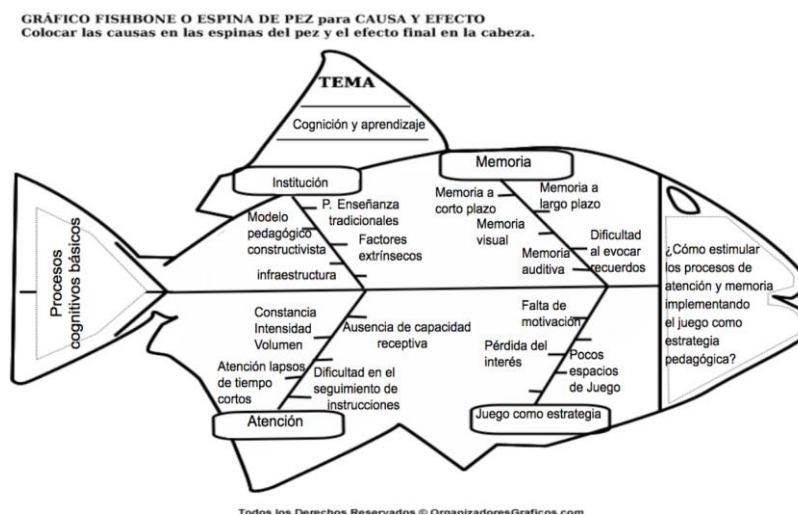
En consecuencia, se observaron en los estudiantes una serie de limitaciones cognitivas que hacen el proceso más complejo como el corto tiempo de atención a un determinado estímulo, situación o tarea, con mucha susceptibilidad a distraerse frente a cualquier otro estímulo que esté a su alrededor. Si bien todos los niños y niñas se distraen en algún momento, esta condición es permanente y, por tanto, muy notoria. También, se observó que los roles adquiridos en la mayoría de los estudiantes son pasivos, con ideas poco propositivas y creativas.

Por su parte, la incapacidad para retener información se presentó como una de las consecuencias de la metodología de enseñanza implementada y se manifestó en la baja

capacidad para resolver un problema de manera rápida o recordar información previamente vista. Por esta razón, es necesario el reforzamiento y estimulación de la memoria y los procesos de atención, con el fin de que el estudiante pueda adecuar estos aprendizajes en su contexto familiar, personal y social.

Para sintetizar cada uno de estos factores que intervienen en los procesos de aprendizaje de los niños, precisar la problemática y establecer objetivos concretos para elaborar un posible plan de acción, se organizó la información obtenida en el siguiente gráfico fishbone:

Figura 1. Gráfico de Fishbone



Fuente: <http://www.organizadoresgraficos.com/grafico/fishbone.php>

Reuniendo todos los anteriores aspectos, tanto la importancia del fortalecimiento de la dimensión cognitiva, la implementación de estrategias que motiven a los niños a aprender y la observación frente a los gustos e intereses de los niños, surgió, a partir de dicha síntesis, la siguiente pregunta problematizadora de investigación:

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

### 1.1 Objetivos de la investigación

Para establecer los objetivos de esta investigación se implementó un análisis sistemático a partir de la organización de las posibles soluciones ante la problemática y sus fines. La

evaluación se estructuró a través de un árbol de objetivos para esclarecer la pertinencia y alcance de la investigación. Se establecen como objetivos:

### **1.1.1 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.

### **1.1.2 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.
- Establecer/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.

## **1.2 Justificación**

Este proyecto surgió de la necesidad de solucionar una problemática latente en la educación preescolar y que atañe directamente a su alcance y efectividad en los resultados. En este caso se pretende encontrar dicha solución proponiendo el juego como estrategia pedagógica en el aula de clase y articularlo como un potencial elemento que nutra y mejore los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el ámbito de la educación actual es necesario hablar de calidad educativa basada en los intereses y necesidades de los niños, en sus contextos, y en el favorecimiento del proceso de aprendizaje a través de experiencias innovadoras que logren promover la adquisición de conocimientos y habilidades de forma dinámica y creativa. La realidad en las instituciones educativas, sin embargo, contradice ese ideal: prima el afán por cumplir con normas establecidas y esquemas preconcebidos y poco proclives a la revisión y el cambio —uno de los más comunes es que el niño ya debe saber leer, escribir y realizar operaciones matemáticas al iniciar su ciclo formativo—, y con programas que impiden un mayor involucramiento del docente con sus estudiantes, a quienes solo se trata bajo el amparo del esquema de autoridad y la transmisión de conocimientos sin un interés por el reconocimiento y la participación activa.

Esta realidad, pues, es una de las causantes de que las aulas estén pobladas de niños desmotivados que ven el colegio como un lugar donde se hace solo lo que los adultos exigen y no lo que realmente ellos desean. No es difícil encontrar en esa realidad la pereza habitual en los niños en la realización de las tareas y el desinterés por asistir al colegio. Ante esta realidad, surge la necesidad de proponer el Proyecto Pedagógico de Aula que busca implementar la lúdica como estrategia para favorecer el aprendizaje de los niños en edad preescolar, pues es en esta edad donde el desarrollo de sus habilidades adquiere una mayor importancia.

A partir de lo anterior se puede afirmar que potenciar o fortalecer la dimensión cognitiva implica que se propicie un desarrollo integral y eficaz en la infancia, pues, partiendo de todos los procesos básicos de aprendizaje, en sus primeros seis años de vida el niño conoce el mundo que lo rodea, toma la información y con ella busca adaptarse al mismo. Cuando ya existe el control y buen manejo de estos, aproximadamente después de los seis años, se empiezan a desarrollar otros procesos básicos mucho más complejos como los procesos cognitivos superiores, que dan pie a la inteligencia, el lenguaje y el pensamiento.

Así, pues, un buen desarrollo de los procesos cognitivos básicos del aprendizaje motiva el desarrollo de los procesos superiores con los cuales se empiezan a construir otros aspectos mucho más particulares de cada estudiante como su personalidad, sus conductas, sus puntos de vista, la toma de decisiones y la construcción de su juicio moral y ético frente a las situaciones a las que en un futuro tendrá que enfrentarse.

A su vez, teniendo en cuenta que se pretende mejorar o potenciar los procesos de aprendizaje, es necesario establecer que existen factores que intervienen en dicho proceso y que influyen directamente, entre otras circunstancias, en la falta de atención de los estudiantes y en problemas no menos urgentes como el entendimiento y el almacenamiento de la información, claves en los procesos memorísticos y de evocación de recuerdos.

El ciclo entre los 4 y 6 años es una etapa de plena curiosidad, de interés por el juego y de exploración del mundo y se establece, además, una relación mucho más amplia con las personas que se encuentran en el entorno. Una forma de atender tanto a los gustos de los niños, sus necesidades de aprendizaje, y de romper con el esquema tradicionalista en el que se ven inmersos, es implementar el juego como una estrategia, no solo para llamar la atención de los niños, sino de integrar todas sus áreas del desarrollo, fomentar la construcción del conocimiento partiendo de sus habilidades, de sus gustos y de las experiencias vividas, y de fortalecer sus debilidades cognitivas.

Según “El juego en la educación inicial” (2014), documento del Ministerio de Educación Nacional, es esencial implementar el juego dependiendo de las condiciones del contexto, de la cultura y las costumbres. Bajo esta premisa, además, el juego se estructura, también, a partir de los saberes específicos de cada territorio, del grupo poblacional, de las niñas, los niños, las maestras, los maestros y demás agentes educativos:

(...) Siguiendo con esta perspectiva, se invita a los adultos a observar y reconocer el juego de las niñas y los niños en la primera infancia con la certeza de que ello constituye el punto de partida para implementar acciones pedagógicas, con miras a potenciar su desarrollo. El adulto debe ser sensible a la diversidad de manifestaciones lúdicas que se pueden dar en los momentos y lugares más insospechados, esperando un transporte, caminando por la carretera, en el mercado, en la sala de espera, en el baño, durante las rutinas diarias o en los “tiempos vacíos”, mientras se cambia de una actividad otra: ¿a qué juegan las niñas y los niños? ¿Cómo juegan? ¿Dónde juegan? ¿Con qué juegan? ¿Qué pasa cuando las niñas y los niños juegan? En la medida en que se pueda dar respuesta a estas preguntas se irán estableciendo las estrategias, los materiales, los tiempos, los escenarios y adecuaciones necesarias para darle visibilidad al juego como actividad rectora de la infancia. (p. 21)

## **II. MARCO DE REFERENCIA**

En este capítulo se abordaron los lineamientos conceptuales y teóricos, estructurados bajo un marco conceptual que dio cuenta de los soportes y trabajos previos que sean de ayuda para la propuesta que aquí se expondrá. Primeramente, ya en el marco contextual, fue importante precisar que el trabajo se ejecutó en una institución del municipio de Floridablanca que presta sus servicios en el ámbito de la educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media y cuya misión es la formación integral a partir de la estimulación, la formación en valores, la informática interactiva y el inglés como segunda lengua.



Dentro del marco teórico se parte de la teoría de Piaget, quien establece como relevantes los procesos del desarrollo cognitivo y las dinámicas mentales que en él intervienen, variables indispensables en la presente investigación. Por otra parte, fue importante reconocer como referentes y guías del proceso, los hallazgos argumentados por Ausubel, quien en su teoría expone la importancia de garantizar al aprendiz un ambiente interno y externo adecuado con el fin de que se dé un proceso de adquisición de conocimientos desde el cual se desarrollen las habilidades para realizar una vida personal y social adecuada.

En el marco conceptual se abordaron los conceptos y definiciones desde la perspectiva de varios autores y de sus aportes en el campo cognitivo y pedagógico. Estos conceptos fueron los ejes del trabajo y alrededor de sus postulados se articularon los proyectos, planes y demás propuestas: la enseñanza, los procesos cognitivos básicos de aprendizaje, los diferentes tipos de juegos que se pueden emplear, la intervención pedagógica, entre otros.

Por otra parte, el marco legal sienta sus bases en argumentos legales establecidos a nivel nacional e internacional por medio de tratados, acuerdos y convenios que sitúan la educación como el único medio posible que brinda herramientas para alcanzar una vida en sociedad. Por su parte, la Constitución Política de Colombia, a través de leyes, decretos, ordenanzas y otras formas jurídicas, brinda un carácter especial y protector al niño y considera su recreación como un medio para adquirir conocimientos y destrezas.

## **2.1. Marco Contextual**

El Gimnasio Campestre San Pablo es un establecimiento educativo de carácter privado y católico que presta sus servicios educativos en torno a la educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media. Su sede principal se encuentra ubicada en la carrera 13A N°. 203-411, Vereda Río Frío, en la que se encuentran ubicados los grados de 1° a 11°. La sede infantil, conocida anteriormente como Gimnasio Colombianitos del Mañana, donde se encuentran los grados de caminadores, párvulos, prejardín, jardín y transición, se encuentra ubicada en la Carrera 25 No. 30-91, en el barrio Cañaveral del municipio de Floridablanca, Santander.

La institución cuenta con una amplia experiencia en el ámbito de la educación inicial. La primera guardería y jardín infantil con el nombre de la institución se fundó en la ciudad de Bogotá en 1986 y, más adelante, en 1990, la institución se trasladó a unas instalaciones en el municipio de Floridablanca, Santander. Más tarde, en 1994, se trasladó a las nuevas y actuales instalaciones, ubicadas también en Floridablanca. Actualmente, la infraestructura de la sede infantil puede considerarse semi-antigua y está constituida por tres plantas que se han ido rediseñando según las necesidades de los niños para brindarles espacios adecuados, cómodos y agradables. Así mismo, se presentan factores extrínsecos que pueden intervenir desfavorablemente en el proceso enseñanza-aprendizaje como los ruidos externos cercanos a la institución, pues está ubicada en una zona bastante comercial y existe un flujo de tránsito vehicular frecuente.

En cuanto a su horizonte institucional, su labor propone como misión la formación integral en Jesús, considerando como pilar fundamental las enseñanzas la Iglesia católica, los aportes de la psicología y pedagogía que han propuesto fortalecer las posibilidades y la interacción de todas las áreas del desarrollo del estudiante, donde los valores, la cultura, las habilidades artísticas, el inglés como segunda lengua, los conocimientos y la tecnología constituyen las herramientas de la calidad educativa personalizada.

Del mismo modo, plantean su visión desde una institución que se proyecta como líder en la formación integral de educandos de gran calidad humana y cristiana, estructurada en valores que les permitirán ser líderes positivos y agentes de cambio de su comunidad, reflejando a Jesús en la convivencia con los demás. Como paradigmas acogidos por la institución para establecer su horizonte pedagógico se reconocen el constructivismo de Piaget con las estructuras mentales que se propician por medio de un proceso continuo de asimilación y acomodación, el trabajo de Vygotsky con la interacción de presaberes y el pensamiento significativo de Ausubel.

## **2.2 Marco teórico**

A lo largo de la vida el ser humano procesa información al percibir y categorizar las cosas del entorno, al retener y recordar, al razonar y resolver problemas, al usar el lenguaje y al actuar en el mundo. Existe una gran variedad de procesos mentales básicos que intervienen en el conocimiento y la conducta humana, en la cognición y la acción, en el pensamiento y el

aprendizaje en general. Siguiendo a Villarroel (1995) desde el modelo cognoscitivo de Piaget, se afirma:

El modelo Cognoscitivo o Cognitivo explica el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y la forma como está las integra, organiza y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos, debido a la reorganización de las experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. Cuando una persona aprende sus esquemas mentales, sus reacciones emotivas y motoras entran en juego para captar un conocimiento, procesarlo y asimilarlo. El conocimiento no es una mera copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva que desemboca en la adquisición de representaciones mentales. (p. 116)

La corriente cognoscitiva pone énfasis en el estudio de los procesos internos que producen el aprendizaje, se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, por cómo ingresa la información a instruirse, cómo se transforma el individuo y cómo la información se encuentra lista para hacerse manifiesta. También considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognitivas (organización de esquemas, conocimientos y experiencias que posee un individuo) y se potencializan sus habilidades (Haro y Méndez, 2010). Según Trujillo y Suárez (2017):

(...) la cognición entraña procesos de adquisición, transformación, organización, retención, recuperación y uso de la información. Activamente, el sujeto extrae información del entorno, que procesa y usa en la adquisición de nuevos conocimientos y en la acción. La psicología cognitiva constituye, pues, una teoría general acerca de la forma en que se procesa la información, se adquiere el conocimiento y se utiliza. Las teorías específicas sobre los procesos de atención, percepción, memoria, solución de problemas, toma de decisiones, lenguaje, que componen su contenido, responden a las mismas bases metódicas y epistémicas, supuestos, principios o proposiciones generales.

La psicología ha descrito una serie de etapas que se agrupan en:

a) Procesos cognitivos básicos o simples: los procesos cognitivos básicos sirven de fundamento para la posterior elaboración y procesamiento de la información. Son aquellos que

permiten que la información sea captada y mantenida en nuestro sistema con tal de poder trabajar con ella.

- Sensación
- Percepción
- Atención y concentración
- Memoria

b) Procesos cognitivos superiores: se consideran superiores a aquellos que suponen el nivel máximo de integración de la información, siendo procesos que se derivan de la unión de la información proveniente de diversas modalidades sensoriales y procesos cognitivos básicos. A menudo son conscientes y requieren de un esfuerzo mental mucho más complejo para realizarlos.

- Pensamiento
- Lenguaje
- Inteligencia

La teoría del aprendizaje significativo se ocupa de los procesos que el individuo pone en juego para generar su conocimiento, centra la atención en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden, en la naturaleza de ese aprendizaje, en las condiciones que se requieren para que este se produzca, en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación (Ausubel, 1976, p. 30). En *Psicología Educativa* (1976), Ausubel afirma, tocando el tema del aprendizaje repetitivo, que: “(...) Implica la sola memorización de la información a aprender, ya que la relación de está con aquella presente en la estructura cognoscitiva se lleva a cabo de manera arbitraria”, mientras que en el aprendizaje significativo “la información es comprendida por el alumno y se dice que hay una relación sustancial entre la nueva información y aquella presente en la estructura cognoscitiva” (p. 3).

Las tres formas de aprender son:

- Por atención
- Por la memoria
- Por la percepción

Este postulado resultó importante en la medida en que los procesos investigativos relacionados con la adquisición de conocimientos en el aula de clases deben estudiarse

integralmente y articulando las variables que en él intervienen, esto con el fin de que las condiciones del medio propicien un espacio que garantice la asimilación y la retención del contenido que se ofrece en la escuela y se posibilite que este adquiera un significado y se torne interesante para el estudiante, quien tendrá la posibilidad de explorar por sus propios medios y con lo que le ofrece el entorno.

Este es el constructo esencial de la teoría que Ausubel, citado por Rodríguez (2011), postuló: según él, los estudiantes no comienzan su aprendizaje de cero, sino que aportan a ese proceso de dotación de significados a sus experiencias y conocimientos, de tal manera que estos condicionan aquello que aprenden y, si son explicitados y manipulados adecuadamente, pueden ser aprovechados para mejorar el proceso mismo de aprendizaje y hacerlo significativo.

El autor caracteriza el aprendizaje significativo como el proceso donde se produce una interacción entre nuevos contenidos y elementos relevantes presentes en la estructura cognitiva, que reciben el nombre de subsumidores.

Sin embargo, se resalta que es una interacción importante en la medida que confluyen ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del estudiante que dota de significado a ese nuevo contenido en esa interacción, de la que resulta también la transformación de los subsumidores en la estructura cognitiva, que van quedando así progresivamente más diferenciados, elaborados y estables (Moreira, 2000).

Por lo anterior, se hace necesario dar especial prioridad al proceso cognitivo de aprendizaje del estudiante, pues a mediano y largo plazo este definirá el desarrollo de dimensiones y habilidades de tipo social, comunicativo, afectivo o corporal. No obstante, las condiciones en las que se dé este proceso, el fortalecimiento de las redes de apoyo, la estimulación y motivación del estudiante determinarán el resultado de este proceso.

Entonces, el aprendizaje significativo tiene valor de cambio porque se reconstruyen los esquemas cognitivos de quien aprende y supone producción y aplicación de ese conocimiento para quien lo construye. Esto se traduce en la retención de conocimientos aprendidos significativamente (no de manera mecánica) y la facilidad para interiorizar en un corto periodo de tiempo, lo que facilitará los procesos de atención y concentración de estudiantes.

Por otra parte, existen variables que hacen posible el aprendizaje significativo en el aula: el trabajo abierto para poder atender a la diversidad del alumnado; la motivación, imprescindible para generar un clima de aula adecuado y para interesar a los estudiantes en su

trabajo; el medio como recurso; la creatividad, que potencia la imaginación, la inteligencia; el mapa conceptual, herramienta que relaciona conceptos y la adaptación curricular. Ballester (2002).

Adicional a esto, un factor preponderante en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la edad cronológica de los niños, entendiendo que en los primeros años de vida una de las actividades más influyentes en estos procesos es, precisamente, el juego. El juego es una actividad innata donde los niños se relacionan con los demás niños y su entorno y conocen el mundo que los rodea. Por medio del juego los niños exploran y aprenden, desarrollan su personalidad, habilidades sociales, resolución de problemas y sus capacidades intelectuales. Según Torres (2007), el juego es un conjunto de actividades agradables, cortas y divertidas para el ser humano a través del cual se fortalecen valores como el respeto, tolerancia, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, compañerismo, conocimientos, inquietudes, atención, búsqueda de alternativas o la imaginación. Todos estos valores hacen que resulte más fácil incorporarse a la vida cotidiana.

El juego es una actividad necesaria y universal, vital, y es también motor de desarrollo humano ya que las personas que juegan no solo aprenden a desenvolverse en el mundo que los rodea, sino que también aprenden a identificar sus capacidades y limitaciones.

Entonces, es ahí donde se entiende también el juego como un recurso para enseñar, una actividad por la que los niños sienten naturalmente atracción, un medio para poder llamar su atención. Los pedagogos ven el juego como un método para diseñar la práctica, los psicólogos como uno de los motores del desarrollo, los antropólogos como una herramienta para acercar a la cultura. La construcción de la vida emocional, social, cognitiva y cultural se fortalecen partiendo de esta variable lúdica. Sarlé (2013)

Se debe entender que el juego es una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre que logra que el niño sienta placer y satisfacción. Torres (2007) menciona que el juego es relevante en el aula al ser una forma diferente de adquirir el aprendizaje, además de aportar descanso y relajación al estudiante y fomentar el interés. En esta actividad tiene un papel especial el docente, ya que es quien propone los juegos e intenta adaptarlos a los intereses, necesidades, expectativas, edades y ritmos de aprendizaje. El alumno necesita actividades llenas de emoción, armonía, explicaciones y acciones donde el niño pueda manifestar sus competencias, su

cooperación, su respeto, su tolerancia y otras cualidades que puedan darse en un ambiente agradable.

En el juego, valga la redundancia, se juega por el placer de jugar, pero lo realmente importante es el proceso en el que se ejecuta, pues surge de manera voluntaria y libre para poder realizar la actividad adecuadamente y lograr mejores procesos de movimiento, comunicación y expresión, centrales en la búsqueda de procesos de aprendizajes óptimos y eficaces. El juego también potencia el desarrollo y el aprendizaje: sus alcances y motivaciones despiertan el interés de los estudiantes y los ayudan a encontrar espacios valiosos de aprendizaje significativo. Torres acota, en esa misma línea, que el juego es una actividad voluntaria realizada en un momento y lugar determinado, basado en una regla e imaginando ser de otro modo que en la vida real.

Es importante estimular el juego en áreas como la educación para motivar, también, mejores mecanismos de evaluación cognitiva y para diseñar otras alternativas de análisis y estudio sobre el avance educativo de los estudiantes a partir de una visión integral: si algo caracteriza al juego es que ayuda a observar y examinar factores como la motricidad, el uso del cuerpo, la emotividad, el sentido de pertenencia y de individualidad, así como la disposición a tejer lazos sociales en marcos culturales precisos. El juego, por supuesto, debe estar acompañado de una estrategia pedagógica sólida y estructurada, capaz de leer el momento cognitivo de los estudiantes y de reconocer los contextos, las variaciones sociales y la cultura. En ese sentido, Sierra (2004) precisa que:

(...) la estrategia pedagógica es un término que ha sido extrapolado a diversas esferas de la vida social, entendida, en su definición más elemental, como “arte de dirigir las operaciones...” en la que se identifican dos componentes, uno cognitivo visto como (arte) conjunto de reglas y principios y otro interventivo (operaciones) dado en el conjunto de medios para alcanzar un resultado o acción que produce un efecto. (p. 19)

Para esto, existen algunas fases que se deben plasmar al momento de la realización e implementación de una estrategia pedagógica:

*Tabla 1. Fases de la estrategia pedagógica*

Orientación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detección de contradicciones en un contexto pedagógico dado</li> <li>• Aspiración futura destacando el mejoramiento de los implicados en el proceso pedagógico.</li> <li>• Establecimiento de la significación sociopedagógica.</li> </ul>
Implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Precisión del aporte de los sujetos de la educación y la realidad pedagógica al objetivo.</li> <li>• Líneas de acción e influencia pedagógica.</li> <li>• Establecimiento de compromisos y responsabilidad pedagógica a partir de su contribución al objetivo.</li> </ul>
Formulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecimiento del grado de alcance de la situación de aprendizaje</li> <li>• Expresión sintética de concepto(s) o intención(es) de la dirección del proceso pedagógico que guíen las acciones</li> <li>• Señalamiento de variantes para planear el (los) concepto(s) o intención(es) de la dirección del proceso pedagógico.</li> </ul>
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relación entre los componentes del proceso pedagógico según el concepto expresado.</li> <li>• Establecimiento de las actividades teniendo en cuenta el contexto cambiante en que tiene lugar la situación de aprendizaje.</li> <li>• Establecimiento de diferentes grados de complejidad de las actividades compensatorias, diferenciadas y/o desarrolladoras en la situación de aprendizaje</li> </ul>
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecimiento de las actividades en correspondencia con los resultados del diagnóstico pedagógico individual y/o grupal.</li> <li>• Estructura organizativa para desplegar las acciones en las áreas de influencia pedagógica.</li> <li>• Precisión de las implicaciones para la dirección del proceso pedagógico y para las personas protagonistas del proceso pedagógico</li> </ul>
Control	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicadores del seguimiento y control de las fases anteriores.</li> <li>• Establecimiento de la factibilidad de la propuesta pedagógica (didáctica, educativa)</li> <li>• Incorporación de medidas para favorecer el éxito en el comportamiento estratégico de los estudiantes.</li> </ul>

Fuente. Tomado de: Sierra, A. (2004): “Modelo teórico para el diseño de una estrategia pedagógica en la educación primaria y secundaria básica”

Así mismo, estas estrategias se componen de acciones del maestro con un sentido o finalidad para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir técnicas didácticas que lleven a la construcción del conocimiento de forma creativa y dinámica. Desde lo anterior, cuando se habla de estrategias de enseñanza aprendizaje en niños, es importante tener en cuenta las necesidades y características de los niños de esta edad para ofrecerles actividades y recursos que tengan significado para ellos y les permitan desarrollar sus habilidades e intereses:

Enseñar en este contexto supone facilitarle al niño experiencias e instrumentos variados, cada vez más ricos y complejos, para que construya aprendizajes realmente significativos, de acuerdo con su nivel evolutivo y con el contexto sociocultural en el que vive. De ahí la necesidad de resituar las expectativas de logro y la consideración de sus necesidades e intereses. (Sarlé, 2001, p. 35)



Como ya se dijo anteriormente, el juego es una estrategia de enseñanza - aprendizaje que no se observó de forma notoria en grados preescolares. Sí llegan a existir estos espacios lúdicos, pero sus objetivos son mayoritariamente recreativos o para la diversión, no como escenarios de experimentación pedagógica y búsqueda de mejores procesos educativos. Por tal razón, es necesario que los espacios que se brinden para el desarrollo de los procesos de aprendizaje sean lúdicos y al mismo tiempo pedagógicos, que sean placenteros para los niños y despierten el interés y la disposición frente al aprendizaje.

Sin embargo, en algunas instituciones educativas se observa cómo la práctica pedagógica no promueve experiencias lúdicas para enriquecer y facilitar el proceso de aprendizaje, y se enfoca una rutina cada vez menos placentera, primer paso antes del aburrimiento y el desinterés por la adquisición del conocimiento. Persiste una desconfianza sobre el juego como estrategia y se suelen desconocer sus enormes virtudes. De acuerdo con Escalante y Lizano (2018), quienes citan a Cárdenas y Gómez (2014):

Un espacio en que se implementa el juego se convierte en el escenario de mayor impacto en los estudiantes puesto que permite la identidad, la autenticidad, la espontaneidad mientras se está jugando. Además, logra que haya aprendizaje en aspectos como el respeto a las normas o reglas que regulan una actividad, un juego, una clase o un espacio de aprendizaje y todos aquellos saberes que el docente proponga mientras se está jugando. Por consiguiente, el maestro debe hacer su máximo esfuerzo para planear con anticipación los espacios de juego de manera que favorezcan el aprendizaje sin dejar de lado el goce y el disfrute mientras se juega. (p. 29)

### **2.3 Antecedentes**

Con el propósito de ampliar los conocimientos relacionados con el juego y sus características como estrategia didáctica, se analizaron los factores decisivos en el desarrollo de tres investigaciones, cada una con un carácter específico, ya sea el ámbito de desarrollo local, nacional o internacional.

Primeramente, se analizó el trabajo *Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición* (2018), tesis de maestría elaborada por Sandra Milena Escalante Sanabria y Sergio Andrés

Lizcano Flórez, de la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Bucaramanga, para optar por el título de Magíster en Educación. Los autores proponen abordar cuatro ejes centrales:

(...) el aprendizaje, las estrategias de enseñanza- aprendizaje, el juego e infancia; y el sustento teórico para la propuesta pedagógica que toma el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de transición desde cuatro dimensiones del desarrollo humano (cognitiva, comunicativa, corporal y ética). Visto el juego como una actividad fundamental que les permite a los niños desarrollar sus habilidades cognitivas, comunicativas y corporales; y la construcción de su personalidad; es decir, su desarrollo integral, sin perder el sentido lúdico del juego para volverlo un instrumento del conocimiento. (p. 10)

Una vez conocida la problemática se establece como objetivo “Diseñar una propuesta pedagógica con el juego como procedimiento didáctico, para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición, de una de institución educativa pública de Bucaramanga”. (p. 16)

En cuanto a la metodología implementada, se entiende como un estudio de enfoque cualitativo de tipo descriptivo e interpretativo que buscó centrarse en la observación participante. A su vez, es una investigación de carácter descriptivo e interpretativo. Por otra parte, investigación- acción en cuanto se utilizó el espacio pedagógico para generar conocimiento: los investigadores, como actores integrados en el aula, abordaron teorías y conceptos que contribuyeron a generar espacios de reflexión.

Finalmente, se evidenció que los maestros implementan estrategias que vuelven el aprendizaje un acto mecánico y poco motivante para los estudiantes. En cuanto a las actividades, las que más les agradan a los niños son los juegos al aire libre, escuchar cuentos, manipular material concreto, y el juguete didáctico preferido es el *Lego*. En cuanto la propuesta pedagógica, el componente principal es el juego como procedimiento didáctico que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje. Los juegos implementados logran integrar lo académico y lo lúdico con el propósito que el niño aprenda desde su ser. Por lo tanto, la propuesta es flexible, el docente puede ejecutar los juegos en el orden que se le sugiere o de acuerdo con las

necesidades del plan de estudios y está en la libertad de hacer ajustes y repetirlos para generar otros conocimientos.

En el ámbito nacional se encontró la investigación *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (2011), tesis de pregrado del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana elaborada por Ana María Leyva. El principal objetivo se encuentra relacionado con el proceso de caracterización del juego como estrategia didáctica que facilite los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil y para ello ve necesario que los docentes de educación infantil se cuestionen acerca de sus prácticas educativas y su incorporación del juego como estrategia.

El diseño metodológico de esta investigación es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo), entendiéndolo como multimetódico, naturalista e interpretativa. Los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales e intentan dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan.

A partir de la entrevista, se recolectó información brindada por seis docentes, pedagogas infantiles, y un profesor licenciado en educación física, quienes ejercen en instituciones educativas (públicas y privadas, en los grados pertenecientes a la educación infantil.

Se concluyó que los procesos metodológicos de enseñanza empleados por los docentes de las instituciones donde se llevó a cabo el estudio relegan al juego solo a una función de diversión y recreación y olvidan que permite la adquisición de conocimientos, estimula el aprendizaje en los niños y, a su vez, se constituye como una herramienta pedagógica de gran alcance. Si el docente sabe emplearla y aplicarla en sus prácticas educativas estará construyendo aprendizajes significativos que contribuyan a su desarrollo integral y a su formación autónoma como seres humanos. Otra evidencia derivada de esta investigación fue que entre menos años laborales tengan los docentes, mayor es el conocimiento de herramientas educativas innovadoras como el juego y se pone en evidencia la necesidad de ser docentes innovadores y actualizar los conocimientos con autores y metodologías recientes.

En el ámbito internacional se destacó la investigación *La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera* (2016), elaborada por Silvia

Sánchez Iglesias como trabajo de grado para recibirse de maestra en educación primaria de la Universidad de Valladolid. El contexto donde se realizó esta intervención es una institución pública de la ciudad de Palencia, España, con no pocos problemas sociales y económicos. Este trabajo propone una estrategia pedagógica con el fin de potenciar la enseñanza-aprendizaje por medio del juego, pues encarna un elemento motivador en sí mismo por el carácter competitivo que lo define y por constituir una herramienta de aprendizaje en los niños, quienes lo usan como un elemento de descubrimiento, exploración y experimentación.

Una particularidad teórica es la mención de Karl Gross (1898), quien le atribuyó propiedades educativas al juego en el desarrollo de funciones básicas en el niño desde sus aportes a la psicología y su teoría instrumental evolutiva del juego. El juego es una actividad placentera que nos prepara para la vida cuando somos niños y desarrolla las funciones vitales. En otras palabras, el niño utiliza al adulto como modelo a imitar, lo cual será tremendamente útil en el futuro. Por otra parte, la autora tiene en cuenta los diferentes tipos de juegos: de ejercicio, simbólico, de reglas y de construcción.

En cuanto al diseño metodológico de implementación se observó un enfoque cualitativo (descriptivo e interpretativo) que utilizó la investigación-acción: en el proceso pedagógico de enseñanza-aprendizaje se abordaron varios autores, se reflexiona y se generó una evaluación analítica y propositiva. Igualmente se implementaron algunos instrumentos de recolección de información necesaria para la creación de dicha propuesta como lo son

- Fundamentación teórica del juego
- El papel de juego en la educación
- El papel del juego en la enseñanza
- Propuesta didáctica
- Criterios de evaluación por medio del juego
- Planeaciones didácticas

Al finalizar el estudio se concluyó que el juego potencia los procesos de aprendizaje y la motivación, aumenta la participación y un tiempo más prolongado de atención. Su aplicación, además, impulsó las habilidades sociales y orienta al estudiante para que se adapte a las condiciones del entorno y es una buena puerta de entrada para abordar asuntos de comportamiento social y valores cívicos.

## 2.4 Marco Conceptual

En aras de facilitar la comprensión de los temas se organizan los principales tópicos teóricos desde los cuales se pone en marcha la propuesta pedagógica. Estos postulados fueron base fundamental en todas las fases del trabajo y su aplicación definió en gran medida sus alcances.

Primeramente, fue necesario definir qué es el desarrollo cognitivo, que, según Piaget e Inhelder, (1982): “No sólo se entiende como los cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento. Una vez que el niño entra en una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento. Piaget propuso que el desarrollo cognoscitivo sigue una secuencia invariable. Es decir, todos los niños pasan por las cuatro etapas en el mismo orden. No es posible omitir ninguna de ellas”.

Así mismo en ese proceso cognitivo de maduración mental se desarrollan los llamados procesos cognitivos básicos que sirven de base para la posterior elaboración y procesamiento de la información. Son aquellos que permiten que la información sea captada y mantenida en nuestro sistema con tal de poder trabajar con ella (Ladrón, 2017). Dichos procesos están constituidos por 5 principales procesos cognitivos: La sensación, percepción, atención, memoria y motivación.

Se definió como sensación, el proceso según el cual los receptores sensoriales y el sistema nervioso reciben y representan la energía de los estímulos procedentes del entorno. La sensación es el procesamiento cerebral primario procedente de nuestros sentidos principales como la vista, el olfato, el tacto, el gusto y el oído. Ferrer (2010)

Por otra parte, la percepción es el proceso cognoscitivo a través del cual los sujetos captan información del entorno, la razón de esta información es que usa la que está implícita en las energías que llegan a los sistemas sensoriales y que permiten al individuo animal (incluyendo al hombre) formar una representación de la realidad de su entorno”. (Elizarrarás y Sánchez, 2009)

Como tercer proceso cognitivo básico se encontró, la atención, que: “es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio,

los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno”. (Ballesteros, 2002) y como cuarto proceso, la memoria, que según Haro y Méndez (2010) es la función cerebral resultado de conexiones sinápticas entre neuronas mediante la que el ser humano puede retener experiencias pasadas. Los recuerdos se crean cuando las neuronas integradas en un circuito refuerzan la intensidad de las sinapsis.

Por último, la motivación de la que Santrock (2002) afirma que es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (p. 432). Naranjo (2009) afirma que “la motivación como el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta” (p. 154).

Adicionalmente, es necesario tener claridad de la magnitud y significado de los procesos educativos en los que se evidencian el aprendizaje y la enseñanza en la educación infantil.

“El aprendizaje se produce durante toda la vida y es innato. Es un proceso interno de cambio resultante como adquisición de nuevas conductas, habilidades, etc., que modifican las adquisiciones anteriores, a través de la experiencia y la memoria; es decir, se producen reorganizaciones y reconstrucciones del conocimiento que ya se tenía”. (Teulé 2015)

“La enseñanza tiene como función, utilizando diferentes medios y estrategias, transmitir determinados conocimientos y experiencias para que sean asimiladas y aprendidas consciente y productivamente, pues "dar clases es simplemente tratar un tema o asunto sin importar si el estudiante lo asimila, es decir, si hay o no cambio en la conducta de este". (García, E. y Rodríguez, H, 1996)

También, teniendo el mismo nivel importancia de los anteriores conceptos, se abordará la respectiva significación del juego, puesto a que este es el mayor interés encontrado en la infancia y será la principal estrategia pedagógica para la intervención a la problemática encontrada.

Piaget (1984) afirma que “(...) el juego se reconoce como expresión y condición de desarrollo de los sujetos en la medida en que su observación, su emergencia, evidencian la evolución mental de estos”. Estupiñán (2013), citando a Maier (1971), complementa que:

El juego, especialmente en el niño, desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia y de la personalidad, en tanto las prácticas sociales que posibilitan al infante explorar a partir del juego van a orientar un correspondiente nivel cognitivo con implicaciones directas en la estructuración de una personalidad más equilibrada. (p. 30)

Todos los juegos tienen alguna característica en particular, que los hacen diferenciables unos de otros.

En primer lugar, se conocen los juegos con reglas, que inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria él construye e instituye, por ejemplo, los hábitos de higiene, de alimentación y antes de ir a dormir o la norma de no pisar la raya de las banquetas mientras caminan. En estos se incluyen los juegos de mesa. (Piaget, 1954, citado por Martínez, 2010)

Juegos tradicionales: “Son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres. Ejemplos: la tangara, el yoyo, el trompo, la coca” (Trautmann, 1995, citado por Motta, 2017).

El juego corporal: “Es una modalidad lúdica en donde la mirada del psicomotricista se centra en el modo en que la persona resuelve las acciones que realiza en el desarrollo del juego, sean éstas intencionales o automáticas, conscientes o inconscientes. Ejemplos: el escondite, venados y cazadores, la lleva”. (Bottini, 1998).

También existen los juegos heurísticos o de construcción, “una actividad en la cual los niños manipulan y combinan libremente gran variedad de objetos explorando las distintas posibilidades. Juegan absortos a llenar y vaciar, apilar, abrir y cerrar, tapar y destapar, comparar, introducir unos objetos dentro de otros y al terminar la exploración, se recoge y

clasifica el material, con estas acciones, los niños ejercitan y enriquecen sus capacidades físicas, mentales, emocionales y sociales”. (González, 2017)

Para finalizar, se deben contemplar los significados respectivos de, estrategia pedagógica, intervención pedagógica y propuesta de intervención pedagógica ya que estas enriquecerán positivamente la elaboración y ejecución del plan de mejora ante la problemática.

Las estrategias pedagógicas: Según Bravo (2008) “constituyen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza aprendizaje donde se alcanzan conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (p. 52).

La intervención pedagógica: “Es la acción intencional que desarrollamos en la tarea educativa en orden a realizar con, por y para el educando los fines y medios que se justifican con fundamento en el conocimiento de la educación y del funcionamiento del sistema educativo”. (Tourrián, 1987).

La propuesta de intervención pedagógica: “Es en la cual el profesional de la educación actúa con *intencionalidad pedagógica* que es el conjunto de conductas implicadas con fundamento de elección técnica en la consecución de la meta educativa. Su acción opera como determinante externo de la conducta del agente educando, es decir, de lo que este va a hacer para que se produzca en él el resultado educativo”. (Tourrián, 1987)

El proyecto de aula: “Es aquel que se constituye para propiciar el desarrollo de las competencias investigativas en tanto involucra las competencias básicas (argumentativas, interpretativas y propositivas) y a su vez reconoce las competencias desde el pensamiento complejo que son propuestas por la Unesco; aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos”. (Perilla y Rodríguez, 2003)

## **2.5 Marco Legal**

Es importante, además del acervo teórico, académico y conceptual, conocer los terrenos legales y normativos desde los cuales se pone en marcha esta propuesta pedagógica. Son terrenos amplios, que abarcan el ámbito nacional e internacional, y que dan la pauta del marco



sobre el cual debe actuar y experimentar el docente bajo las nuevas realidades en educación y pedagogía. Con dichos aportes, además, el trabajo se nutre de una perspectiva sólida, fundamentada desde lo social y lo cultural, y tendrá, seguramente, alcances más eficaces y notorios.

A nivel internacional, entidades y organismos internacionales como la UNESCO y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF ofrecen de manera constante campañas de promoción que buscan defender y garantizar los derechos de los infantes; en este caso, atendiendo el contexto educativo, entendido como el espacio desde el cual el niño/a recibe formación que le permitirá alcanzar las competencias para afrontar las situaciones de su vida. En la Convención de los Derechos del niño se plantea que las acciones formativas de los niños no solo deben de garantizar el acceso a la escuela, sino garantizar que la educación que reciben sea de calidad y les ofrezca las condiciones que requieren para vivir plenamente su infancia.

Por su parte la UNESCO (2006) ofrece diversos escenarios para la promoción del juego como estrategia de aprendizaje. Así, dentro de su campaña para la conmemoración de los 25 años de la Convención de los Derechos del Niño, se promueven, vía internet, espacios de interacción y aprendizaje disponible a los usuarios de todo el mundo. Vale la pena anotar que estas entidades consideran que debe hacerse uso de todas las estrategias y herramientas necesarias para fortalecer la educación, especialmente para ser implementadas en los primeros niveles de formación de los individuos, en la llamada la educación inicial.

Abarcando el contexto colombiano, se partió de lo establecido en la Constitución Política de Colombia, que en su artículo 44 establece como los derechos fundamentales de los niños la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

En este sentido, los derechos y la integridad del niño y la niña deben protegerse independientemente del contexto en el cual se desenvuelven y las circunstancias que atraviesen. Este referente fundamenta las acciones de cualquier plantel educativo de salvaguardar a toda costa los derechos de los infantes. Así mismo, la carta magna retoma la educación como un derecho con una función social, basada en la promoción de los derechos humanos, la paz y la democracia, y en su artículo 67 promueve a la educación como un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Sumado a lo anterior, en lo que corresponde al desarrollo de labores educativas, se sitúa la Ley General de Educación, Ley 115 del 1994, que tiene por objeto que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. El Estado velará por que se cumplan estas condiciones, por ello, los establecimientos educativos por niveles y grados deben contar con la infraestructura administrativa y soportes de la actividad pedagógica para ofrecer al menos un grado de preescolar y los nueve grados de educación básica.

No obstante, las Instituciones o Centros Educativos serán los encargados de atender y promover los siguientes fines planteados en el artículo 5 de la misma ley:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.
11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración de este como fundamento del desarrollo individual y social.
12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.
13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Es importante socializar cada vez que sea necesario estos importantes planteamientos a los grupos de interés involucrados en el proceso de aprendizaje del niño y la niña, pues son estos espacios los que a mediano y largo plazo garantizarán la activa participación en la vida civil del estudiante, de manera acertada y con contribuciones significativas. Lo anterior siempre

y cuando se propicien ambientes adecuados de aprendizaje y, sobre todo, que sean sostenibles y aplicables en el tiempo.

Además, se hace necesario también involucrar a la familia en el proceso de innovación de estrategias de enseñanza, pues esta es definida en el artículo número 7 como núcleo fundamental de la sociedad y primer elemento responsable de la educación de los hijos hasta la mayoría de edad o hasta cuando ocurra cualquier otra clase o forma de emancipación, lo que evidencia una responsabilidad importante en el ciclo vital del sujeto de intervención.

Como un aspecto importante en la investigación se ubica el artículo 15, el cual especifica la importancia de la dimensión socializadora desde las experiencias pedagógicas y recreativas, esto con el fin de favorecer los procesos biológicos, cognoscitivos, psicomotrices, socio afectivos y espirituales del estudiante. Es necesario reformar las formas tradicionales de enseñanza por unas acordes a la realidad y el contexto tecnológico actual.

En cuanto a la formación del educando, el artículo 92 expone que la educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país. Esto va de la mano con los fines de la educación y debe verse como una promesa generacional para la transformación de las sociedades actuales.

Como parte importante del proceso, se encuentra también en el artículo 104, sobre la figura del educador, quien figura como el orientador de un proceso de formación, enseñanza y aprendizaje de los educandos, acorde con las expectativas sociales, culturales, éticas y morales de la familia y la sociedad. Para esta investigación, el docente es pieza fundamental en la adopción de nuevos métodos de enseñanza que garanticen la transversalidad de la estrategia a crearse.

Por otro lado, el Código de Infancia y Adolescencia (2006) (Ley 1098 de 2006) establece la relación con la lúdica como medio idóneo para el desarrollo de habilidades psicomotrices y cognitivas que permitirán el crecimiento integral del niño. En el artículo 30 se postula que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y participar en la vida cultural de las artes (p. 5). Reconoce también el juego como dinamizador de la vida del educando

mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar (p.3).

En este sentido, la legislación indica que el niño, niña o adolescente debe participar durante su desarrollo de actividades recreativas donde puedan explorar y adquirir de manera natural conocimientos necesarios para la vida en sociedad, fortaleciendo su capacidad de decisión, innovación, creatividad y habilidades para el desarrollo de un proyecto fuerte de vida. Debe adaptarse este apartado en lo que corresponde a la educación, promoviendo ludotecas y espacios donde se aprenda a partir del juego y la interacción divertida con otros miembros de la comunidad educativa.

Así mismo, y en este orden de ideas, el Código plantea también el derecho al desarrollo integral en la primera infancia. Son derechos impostergables de la primera infancia la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos, la educación inicial, a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Así las cosas, se deben integrar cada uno de estos aspectos para que los actores involucrados comprendan el impacto social que implica el juego como herramienta pedagógica.

Por otro lado, teniendo en cuenta los lineamientos curriculares del preescolar, la educación debe girar en torno a los cuatro aprendizajes fundamentales que, a través del crecimiento de la persona, se convertirán en los pilares de conocimiento, entre ellos se encuentran:

**APRENDER A CONOCER:** consiste en aprender a comprender el mundo que rodea a la persona, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Este primer momento es indispensable, pues se logra solo con el encuentro mismo del propio ser, que ha sido explorado a través de diversas actividades, entre ellas las recreativas, que tienen efectos de aprendizaje en el ser humano.

**APRENDER A HACER:** es a partir de la observación y experimentación con lo que hay y sucede a su alrededor que los niños son capaces de obtener e incorporar un gran caudal

de información, formular hipótesis, establecer relaciones, comprender y generalizar. Y pueden hacerlo gracias a las formas de acción e interacción que establecen con los objetos y elementos del entorno y con los otros niños, compañeros y adultos. Para el establecimiento de estas formas de relación, la educación preescolar se constituye en un espacio y un tiempo generador de posibilidades de gozo, conocimiento y bienestar para los niños, sus familias, los docentes y las comunidades a las cuales pertenecen; es una oportunidad de construcción permanente de relaciones afectivas, recreativas y significativas para todos. La edad de la población a intervenir es precisa, pues se produce el desarrollo de competencias para que los seres humanos sean capaces de hacer frente a diversas situaciones y problemas, y a trabajar en equipo.

**APRENDER A VIVIR JUNTOS:** en este sentido la educación tiene una doble misión. De un lado, el descubrimiento del otro, que enseña sobre la diversidad de la especie humana y contribuye a una toma de conciencia de las semejanzas, las diferencias y la interdependencia entre todos los seres humanos. En esta etapa o momento, el niño aprende a ser comprensivo y tolerante, desarrolla su capacidad de resolución de conflictos y se adapta a la diversidad y pluralidad de personalidades, por ello, es importante el relacionamiento a través del juego.

**APRENDER A SER:** más que nunca, la función esencial de la educación es propiciar en todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimientos y de imaginación que se necesitan para que sus talentos alcancen la plenitud y de esta manera puedan ser artífices, en la medida de lo posible, de su destino: “El desarrollo tiene por objeto, el despliegue completo del hombre con toda su riqueza y en la complejidad de sus expresiones y de sus compromisos, individuo, miembro de una familia y de una colectividad, ciudadano y productor, inventor de técnicas y creador de sueños” (UNESCO, 1987, p. 16).

La definición de la propia identidad del niño también se logra a través de las representaciones y patrones significativos que este mismo evidencia en su entorno, por ello, la necesidad de profundizar en las pautas de crianza y la dedicación del tiempo libre de calidad por parte de los grupos de interés.

La Ley 1804 de 2016, De cero a siempre, establece en su artículo 5 que la educación inicial es un derecho de los niños y niñas menores de seis (6) años. Se concibe como un proceso educativo y pedagógico intencional, permanente y estructurado, a través del cual los niños y las niñas desarrollan su potencial, capacidades y habilidades en el juego, el arte, la literatura y

la exploración del medio, contando con la familia como actor central de dicho proceso. Su orientación política y técnica, así como su reglamentación, estarán a cargo del Ministerio de Educación Nacional y se hará de acuerdo con los principios de la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre.

Al ser vista la educación como un derecho fundamental, se sobreentiende que lleva implícito la adquisición de un sinnúmero de habilidades y conocimientos que resultan ser un todo para el ser humano, por ello la importancia de fomentar entornos de tolerancia y juego, donde la exploración sea profunda y se logre la aprehensión de las habilidades necesarias para la vida en sociedad del niño y la niña.

Finalizando, en el documento N°22, *El Juego En La Educación Inicial*, se presentan diferentes alternativas de orden pedagógico que buscan enriquecer y favorecer el juego en el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños.

El juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto.

El juego hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas.

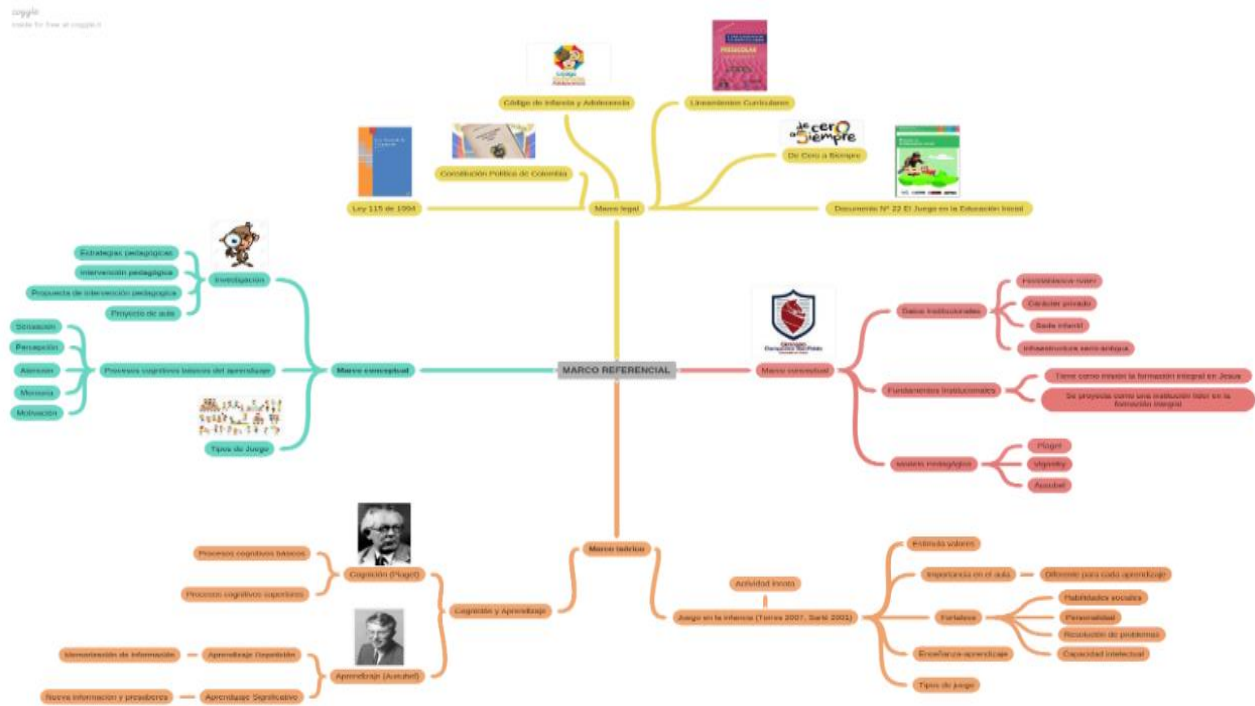
El juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificando, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos.

El plantel educativo, por tanto, pone en práctica la fundamentación de los lineamientos legales y normativos, en cuanto que logra identificar ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje de los niños, valorando sus avances y proporcionando información con el fin de consolidar y reorientar los procesos educativos relacionados con su desarrollo integral.

Es así como el ambiente institucional favorece el desarrollo de proyectos pedagógicos y de aula, que contribuyen al mejoramiento de la calidad de educación de los niños y niñas, especialmente favorable en los primeros años de formación como lo es el nivel preescolar.

Para condensar toda la información anterior y tener un panorama amplio y visible de los factores que conforman el marco referencial, se sintetizan por medio del siguiente mapa mental.

Figura 2. Mapa mental: Marco de referencia.



Fuente: Elaboración propia

### III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La esencia de este capítulo es la metodología de la investigación y de la consecuente propuesta pedagógica como instrumento para conocer, explicar, interpretar y transformar la realidad pedagógica de los estudiantes. Atendiendo al propósito que se estableció con la problematización de la realidad de la institución objeto de estudio, se presentó información sumaria sobre los enfoques de la investigación, en este caso cualitativo, sus especificidades y diferencias, diseños de investigación, proceso metodológico, técnicas e instrumentos de que se valen cada uno de ellos y las estrategias de análisis.

Se estructuró en función de los momentos y etapas del proceso de investigación y del tipo de investigación que se implementó, en este caso la investigación-acción que deriva de la



intención de crear estrategias para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y la intervención pedagógica a las que se integrarán.

Por otra parte, se abordaron los proyectos pedagógicos de aula como estrategia para interferir en la problemática, se plantearon sus momentos, sus procesos y se crearon las experiencias de aprendizaje que enmarcan el proyecto y la intervención pedagógica.

El diseño de la investigación que se estableció para este proyecto podría enmarcarse, someramente, como un estudio de enfoque cualitativo de tipo descriptivo e interpretativo que busca centrarse en la investigación-acción teniendo como instrumento principal de recolección de información la observación participante en el aula de clase. Adicionalmente, se hizo un diseño flexible que permitió enfrentar la realidad del objeto de estudio donde se obtuvo la información mediante formatos de observación, se evidenciaron los aciertos y desaciertos relacionados con el tema de investigación y se determinó la importancia del juego como estrategia pedagógica que favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje y fortalece los procesos cognitivos básicos del aprendizaje en niños de 4 a 6 años.

Además, se realizó un análisis de componentes cruciales como teorías del juego, procesos cognitivos de aprendizaje de los niños de 4 a 6 años y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Con este análisis se presentó el estudio de las teorías por separado y, así mismo, se establece la relación que existe entre ellas. Estos referentes fueron un respaldo teórico para proponer una estrategia pedagógica sustentada en el juego como herramienta fundamental de las estrategias lúdico-pedagógicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de la institución educativa del objeto de estudio.

*Las técnicas e instrumentos* utilizados para la recolección de datos e información necesaria para este estudio fueron:

1. Contextualización de la institución educativa objeto de estudio.
2. Caracterización de la población objeto de estudio.
3. Observación participante: en el aula de clase de los estudiantes de jardín y transición en la institución educativa objeto de estudio. Se realizó el registro de un diario pedagógico.
4. Observación directa y participante.
5. Entrevista semiestructurada a cinco docentes de preescolar.

6. Entrevista semiestructurada aplicada a los niños de jardín y transición a través de una charla informal con cada uno de ellos.
7. Cuaderno de notas y diario: evidenciaron algunas dificultades en los procesos cognitivos básicos de aprendizaje y del proceso de enseñanza y aprendizaje.
8. Revisión de literatura.

### **3.1 Diseño metodológico**

La propuesta pedagógica se organizó a partir de algunas etapas tanto investigativas como descriptivas. La investigación descriptiva permitió identificar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en el aula, al juego como procedimiento pedagógico y algunas dificultades en los procesos cognitivos básicos del aprendizaje de los niños de los niveles de jardín y transición de una institución educativa privada del municipio de Floridablanca. Además, la investigación interpretativa favoreció el análisis y la interpretación de los datos que surgieron en las anotaciones de las observaciones hechas a través del diario de campo y el cuaderno de notas diario y de las entrevistas a los docentes y estudiantes. A partir de esos acercamientos se recopiló la información necesaria para sacar las conclusiones que permitieron formular la pregunta de investigación.

Parte fundamental del proyecto es la concepción de la investigación-acción como mecanismo tanto descriptivo como propositivo en la búsqueda de más y mejores formas de apropiación de la actividad pedagógica, acorde a los tiempos actuales, al desarrollo cognitivo de los estudiantes y las nuevas miradas sobre el proceso pedagógico. Así, Yuni y Urbano (2009) proponen una investigación - acción que

(...) trata de construir una ciencia social que parta del carácter humano (requiere un conocimiento activo por parte de los que intervienen en la práctica de la vida social), que genere cambio social (se influye en la práctica a través de la comunicación y la interacción) y que tiene implicaciones políticas (en la medida en que implica hacer reflexivos los procesos sociales de control del saber y de regulación del obrar en determinadas situaciones). (p. 135)

### **Fases metodológicas de la investigación acción**

En síntesis, se implementó como diseño metodológico la investigación-acción, ya que esta pretende ubicar una situación problema que requiere de una intervención con la intención de motivar una mejora. Así mismo, se adoptaron sus fases de ejecución, teniendo en cuenta la propuesta de los mismos autores, Yuni y Urbano (2009):

**“Fase de preparación o diagnosis reflexiva:** Podemos caracterizar este proceso como de dimensión diagnóstica sustentada en la reflexión y el autoanálisis situacional. Se realiza la selección de una temática “problema”, se establecen estrategias para identificar las problemáticas y se hace el respectivo análisis diagnóstico de la situación-problema.

**Fase de construcción de un plan de acción:** Planear es una acción flexible y abierta al cambio, por lo cual requiere que se analicen riesgos e implicaciones para que sea eficaz. Se da a partir del proceso reflexivo previo y con las decisiones que el grupo toma acerca de su situación. La planificación convierte en decisiones concretas los deseos de mejora. Por esa razón, el equipo investigador debe:

PENSAR: el problema en general, las hipótesis-acción, en las limitaciones objetivas (materiales, tiempos, espacios) y en las limitaciones subjetivas (personales, expectativas, valores).

DECIDIR: qué debe hacerse: por dónde empezar, qué debe hacerse primero, quiénes están implicados, con qué recursos (materiales y temporales) contamos, qué objetivos nos proponemos (globales, estratégicos, a corto o largo plazo).

PLANEAR: todo aquello que se precisa para resolver el problema: acciones, responsabilidades, tiempos, espacios, aplicaciones, controles, registros, reuniones, informes.

**Fase de la acción transformadora:** Se plantea el momento para la puesta en práctica del plan de mejora frente a la situación problema y observación de los cambios y situaciones que contribuyan al cambio de las situaciones problema. Al ejecutar completamente el plan de acción se da la sistematización y análisis de la información obtenida del proceso.

**Fase de reflexión, interpretación e integración de resultados y replanificación:** En esta fase se reflexiona sobre el plan de acción seguido, sobre todo el proceso y las acciones realizadas. Se contrasta lo planeado y lo que se consiguió. Se compara lo que se pretendió al inicio y lo que se pudo realizar. De todo ello se obtienen conclusiones. De acuerdo con los resultados obtenidos aparecen nuevos temas y se plantean algunos nuevos que conducen a un nuevo plan o la modificación del anterior.

Surgen a partir de él las siguientes preguntas:

¿Qué se hará luego?

¿Qué modificaciones introduciremos? ¿Cómo mejorar nuestras acciones?

De este modo comenzamos a pensar en posibles implicaciones para la acción futura y se analiza la posibilidad de reajustar el plan para obtener mejores resultados (si resulta necesario) o validar la propuesta del plan de acción como herramienta efectiva ante la problemática tratada.”

### **3.2 Población participante**

Con relación a la población objeto de estudio, el grupo de jardín B estaba conformado por 14 estudiantes de 4 a 5 años, mientras que los grupos de transición A y B estaban conformados por 15 estudiantes de 5 a 6 años cada uno. Los niños tenían a su disposición un aula dotada de mobiliario y material didáctico apropiado para la edad, cumplían una jornada que inicia a las 7:20 a.m. y termina a las 11:20 p.m. y ocasionalmente la jornada se extendía debido a clases extracurriculares hasta las 4 p.m.

Para efectos prácticos, la población y la muestra ha sido el mismo número de estudiantes de los tres cursos. La población está conformada en total por 44 estudiantes, veinticuatro niñas y veinte niños entre cuatro y seis años a quienes se les preguntaba mediante el diálogo que se podía establecer acerca de sus gustos e intereses entre otras cosas, además se realizaron cerca de cuatro observaciones y doce observaciones participantes en la jornada escolar habitual. Por otra parte, se realizaron entrevistas a docentes titulares de los cursos objeto de estudio, tanto de forma informal como semiestructurada.

A partir de las observaciones se realizó un análisis que partió de las características del desarrollo de los niños según su edad cronológica. Se encontraron falencias relevantes en sus procesos relacionados con el desarrollo cognitivo.

Tabla 2. Procesos cognitivos básicos del aprendizaje

Atención	<p><b>Características de la atención:</b></p> <p><b>1- Constancia:</b> Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p><b>2- Intensidad:</b> Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p><b>3- Volumen:</b> Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>
Memoria	<p><b>Características de la memoria:</b></p> <p><b>4- Retención:</b> Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p><b>5- Recuerdo:</b> Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p><b>6- Seguimiento de instrucciones (S.I):</b> Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos</p>

Fuente: Elaboración propia

La anterior tabla hace que evidentes algunas características en cuanto a los procesos cognitivos básicos del aprendizaje. Estos aspectos son orientadores en la identificación de las falencias en cuanto a los procesos, específicamente de atención y memoria. Esto se ve reflejado en el seguimiento de instrucciones, haciendo referencia a la atención auditiva y focalizada, pues muchos de los niños no siguen instrucciones correctamente, vuelven a preguntar lo que deben hacer, no se concentran frente a un solo objeto de conocimiento o algo que sucede en cierto momento, entre otras cosas. Por otra parte, sus procesos de memorización son un poco lentos respecto a la estimulación y la edad que tienen y evocan con dificultad sucesos del día anterior al igual que palabras o instrucciones dadas momentos antes de realizar una actividad.

### 3.3 Propuesta pedagógica

Teniendo en cuenta las necesidades observadas en la institución educativa, la carencia de implementación de ciertas actividades que involucren el juego como herramienta principal de las mismas y teniendo en cuenta las temáticas contenidas en la planeación curricular establecida y el modelo pedagógico que se implementa en la institución; se podría afirmar que una de las estrategias más acertadas para dar solución a las problemáticas existentes son los proyectos pedagógicos de aula, definidos por González y Ramírez (2012) como “(...) aquellos que 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” (p. 46). En esa medida, los proyectos pedagógicos de aula surgen desde una propuesta metodológica en las que se integran los objetos de estudio del aprendizaje como pretexto para la solución de un problema, y a partir de este planteamiento se crean estrategias didácticas que permitan a los estudiantes, no solamente adquirir la información necesaria y mejorar la problemática detectada, sino también potenciar habilidades y actitudes.

La intervención pedagógica, en este caso el proyecto pedagógico de aula, se propuso en el marco de los proyectos y planes de área establecidos por la institución, que en este caso son naturaleza y medio ambiente y ciencia e investigación, cada uno como eje transversal de las actividades que se implementarán en el tercer y cuarto periodo académico.

Partiendo de lo anterior, se implementaron dos proyectos pedagógicos de aula teniendo en cuenta la temática en curso del tercer y cuarto periodo académico que integrarán el juego como estrategia para contribuir al desarrollo y mejora de los procesos cognitivos básicos de los estudiantes, especialmente la atención y la memoria sin dejar a un lado las otras dimensiones del desarrollo que se abordarán de forma articulada en cada experiencia de aprendizaje.

*Tabla 3. Estrategia pedagógica*

<p><b>Estrategia pedagógica: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA</b>  <b>A través de los proyectos pedagógicos de aula</b></p>
<p><b>Objetivo general:</b> Implementar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos cognitivos básicos del aprendizaje como la atención y la memoria.</p>

<b>Objetivos específicos:</b>		
1- Llevar a cabo experiencias de aprendizaje que involucren el juego como herramienta fundamental de la estrategia pedagógica.		
2- Evaluar el fortalecimiento de la dimensión cognitiva de los niños especialmente en sus procesos de atención y memoria y sus respectivas características.		
<b>Características del proyecto pedagógico de aula</b>		
Experiencias de aprendizaje	Temática	Tiempo
16 experiencias de aprendizaje	Naturaleza, ciencia e investigación	30-40 minutos

Fuente: Elaboración propia

Cada proyecto contó con un personaje, quien propuso las acciones a realizar en cada uno de los espacios. Teniendo en cuenta la información, se les suministró a los niños los materiales, recursos y los juegos que se implementarán. Se planteó una estructura general y sencilla de lo que podía conllevar cada una de las experiencias de aprendizaje teniendo en cuenta que el juego se puede emplear como estrategia tanto de adquisición de información o contextualización frente a la temática como desarrollo de la actividad o evaluación de esta.

Cada una de las experiencias de aprendizaje se conformó por los siguientes momentos:

**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.

En suma, existieron ocasiones en que la realización de la experiencia requería articular momentos o cambiar su lugar en la implementación. Así que existió un momento articulador llamado **VAMOS A CREAR JUGANDO** en el cual mediante el juego se pretende consolidar

la información, desarrollar los procesos atencionales y memorísticos y a su vez llevar a cabo la creación de algún material en relación a la temática abordada.

### **3.5 Aspectos éticos**

El documento elaborado manifiesta a solicitud la autorización para la realización del proyecto de grado “Jugando Aprendo del Mundo que me Rodea” con el propósito de llevar a cabo registros fotográficos, aplicación de instrumentos y técnicas de investigación, así como la mención del trabajo de la institución durante el desarrollo del trabajo de investigación. Ver (ANEXO 1).



## CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

*“Para transformar una realidad no basta con describirla, es necesario reflexionar acerca de ella. La reflexión rememora la acción. En esta fase se reflexiona sobre el plan de acción seguido, sobre todo el proceso y las acciones realizadas. Se contrasta lo planeado y lo que se consiguió. Se compara lo que se pretendió al inicio y lo que se pudo realizar. Lo que se pretende y lo que se consigue, lo que se realiza y lo que se logra. De todo ello se obtienen conclusiones.”* Yuni y Urbano (2009)

Atendiendo a la anterior cita, en este cuarto capítulo se presenta el análisis e interpretación de los hallazgos encontrados durante la implementación de la propuesta pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea que comprende los proyectos pedagógicos de aula “Conociendo las mariposas” desarrollado en el grado Jardín B y “Conociendo los Imanes” desarrollados en los grados transición A y B, los cuales se articularon al proyecto de competencias científicas propuesto por el colegio para el tercer y cuarto periodo, en el marco de la estrategia pedagógica “Jugando aprendo del mundo que me rodea”

Para este análisis de información se siguen el método de la investigación-acción propuestas por Yuni y Urbano (2009) que está comprendida en cuatro fases o momentos: **La codificación de la información** que en el sentido de análisis de datos es reducir, categorizar y sintetizar la información con el fin de obtenerla lo más completa posible en relación a la problemática observada y que se pretendió solucionar; **la exposición y presentación de los datos** que sirve para visualizar las relaciones más importantes entre las categorías de análisis establecidas inicialmente y a partir de estas se elaboran hipótesis que describan y expliquen los fenómenos y partiendo de ello realizar la triangulación de estas relaciones; **La elaboración de conclusiones** en donde por medio de una narración se responde a los objetivos planteados en un inicio y **la verificación del modelo teórico** que trata, como su nombre lo dice, de verificar el modelo teórico, analizar las inconsistencias, analizar la efectividad de las metodologías implementadas en el modelo teórico, en este caso el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de los procesos de atención y memoria en niños de 4 a 6 años. Para finalizar se plantean algunas recomendaciones metodológicas ante la propuesta de investigación y de

intervención, con el fin de ocasionar una mejora puesto a que se espera se puedan implementar en diferentes ámbitos de la educación preescolar.

#### 4.1 Codificación de la información

En primer lugar, fue necesario establecer las categorías de análisis presentes en el proceso investigativo y que se derivan de dichos objetivos propuestos inicialmente. Para esto es necesario evaluar las hipótesis, las variables y dichos objetivos de la investigación; del mismo modo la población correspondiente a este estudio y esta evaluación se realiza a través de la elaboración de una matriz de consistencia. Además, la elaboración de esta matriz facilita tener una visión general de estudio, puesto que permite al investigador ubicar las actividades que se plantean como necesarias para dar cumplimiento a los resultados y las respectivas categorías de análisis de la investigación.

Tabla 4. Matriz de consistencia

<b>OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS (iniciales-emergentes)</b>	<b>SUBCATEGORÍAS (iniciales – emergentes)</b>
Observar las características de los procesos cognitivos básicos del aprendizaje y los gustos e intereses de los estudiantes de los grados de jardín y transición.	-Observación participante y contextualización y caracterización -Notas de Campo. - Diario pedagógico. -Entrevista a docentes.	-Procesos cognitivos básicos - Gustos e intereses los niños	-Sensación -Percepción -Atención - Memoria -Motivación -El juego
Contrastar los aspectos observados en el aula con las referencias teóricas que abordan los procesos cognitivos básicos de aprendizaje, especialmente la atención y memoria.	-Notas de Campo. -Diario pedagógico. -Revisión de Literatura.	-Atención  -Memoria	-Constancia -Intensidad -Volumen.  -Retención -Recuerdo -Seguimiento de instrucciones.

Identificar los referentes teóricos que fundamentan el juego y las estrategias pedagógicas de los procesos enseñanza-aprendizaje.	-Notas de Campo -Diario pedagógico -Revisión de Literatura	-El juego	-Juegos de Reglas -Juegos Tradicionales -Juegos Corporales -Juegos Heurísticos -Juegos de construcción
Crear proyectos de aula que integren el juego como posible estrategia para fortalecer la atención y la memoria.	- Revisión de literatura	Procesos cognitivos básicos Competencias científicas	-Atención: -Memoria: -Formulación de hipótesis -Realización de inferencias -Clasificación

Fuente: Elaboración propia

Una vez se establecieron las categorías de análisis se sintetizó la información obtenida en relación con estas, mediante una tabla sintetizadora en la que se recolectó la información de los diarios pedagógicos y las rejillas de valoración correspondientes a cada una de las experiencias de aprendizaje que conformaron los proyectos de aula implementados como propuesta pedagógica para el fortalecimiento de los procesos de atención y memoria en niños de 4 a 6 años de edad entendiendo que la población de 4-5 años corresponde a los estudiantes del grado jardín b y los de 5-6 años corresponden a los grados transición a y b.

Tabla 5. Categorías de análisis diarios pedagógicos-procesos cognitivos básicos

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS						
PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS						
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	ATENCIÓN			MEMORIA		
	Diario I #1					
Diario I #2						
Diario I #3						
Diario I #4						
Diario I #5						
Diario I #6						
Diario I #7						
Diario I #8						
Diario I #9						
Diario I #10						
Diario I #11						
Diario I #12						
Diario I #13						
Diario I #14						
Diario I #15						
Diario I #16						
Diario I #17						
Diario I #18						
Diario I #19						
Diario I #20						
DIARIOS PEDAGÓGICOS II	ATENCIÓN			MEMORIA		S.I.
	Constancia	Intensidad	Volumen	Retención	Recuerdo	
Diario II #1						
Diario II #2						
Diario II #3						
Diario II #4						
Diario II #5						
Diario II #6						

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Categorías de análisis diarios pedagógicos-competencia científica

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS			
COMPETENCIA CIENTÍFICA			
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	HIPÓTESIS	INFERENCIA	CLASIFICACIÓN
Diario I #1			
Diario I #2			
Diario I #3			
Diario I #4			
Diario I #5			
Diario I #6			
Diario I #7			
Diario I #8			
Diario I #9			
Diario I #10			
Diario I #11			
Diario I #12			
Diario I #13			
Diario I #14			
Diario I #15			
Diario I #16			
Diario I #17			
Diario I #18			
Diario I #19			
Diario I #20			
Diario I #21			
DIARIO PEDAGÓGICOS II	HIPÓTESIS	INFERENCIA	CLASIFICACIÓN
Diario II #1			
Diario II #2			
Diario II #3			
Diario II #4			
Diario II #5			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7. Categorías de análisis diarios pedagógicos- el juego

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS					
EL JUEGO					
DIARIOS PEDAGÓGICOS I					
Diario I #1					
Diario I #2					
Diario I #3					
Diario I #4					
Diario I #5					
Diario I #6					
Diario I #7					
Diario I #8					
Diario I #9					
Diario I #10					
Diario I #11					
Diario I #12					
Diario I #13					
Diario I #14					
Diario I #15					
Diario I #16					
Diario I #17					
Diario I #18					
Diario I #19					
Diario I #20					
DIARIOS PEDAGÓGICOS II	JUEGOS DE REGLAS	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS CORPORALES	JUEGOS HEURÍSTICOS	JUEGOS DE CONSTRUCCIONES
Diario II #1					
Diario II #2					
Diario II #3					
Diario II #4					
Diario II #5					
Diario II #6					
Diario II #7					
Diario II #8					

Fuente: Elaboración propia

El registro de estas anteriores rejillas llevó a evidenciar el grado de fortalecimiento en cuanto a las capacidades de cada niño en cada uno de los procesos cognitivos básicos de atención y memoria en relación con la afectividad de cada uno de los tipos de juego que se fueron implementando en cada experiencia de aprendizaje. También se evidenciaron el desarrollo de las habilidades científicas de forma simultánea y la necesidad de cada uno de los anteriores aspectos para que estas se pudieran desarrollar.

Así mismo para condensar la información obtenida en cada una de las experiencias de aprendizaje por medio de evaluación de cada una de las sesiones, se registran los logros y avances de los estudiantes en la siguiente rejilla de síntesis de evaluación. En relación con cada objetivo planteado por experiencia de aprendizaje se establecieron las características implicadas en cuanto atención, memoria y la competencia científica para cumplir dicho objetivo. Se realizaron entonces, tres ejemplares en los que se evidencia la información de evaluación de cada uno de los grados por separado.

Tabla 7. Categorías de análisis en evaluación, proyecto pedagógico de aula- Atención

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS								
	Atención								
	Constancia			Intensidad			Volumen		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1									
Evaluación #2									
Evaluación #3									
Evaluación #4									
Evaluación #5									
Evaluación #6									
Evaluación #7									
Evaluación #8									
Evaluación #9									
Evaluación #10									
Evaluación #11									

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8. Categorías de análisis en evaluación, proyecto pedagógico de aula- Memoria

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS								
	Memoria								
	Retención			Recuerdo			S.I.		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1									
Evaluación #2									
Evaluación #3									
Evaluación #4									
Evaluación #5									
Evaluación #6									
Evaluación #7									
Evaluación #8									
Evaluación #9									
Evaluación #10									
Evaluación #11									

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9. Categorías de análisis en evaluación, proyecto pedagógico de aula - competencias científicas.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	COMPETENCIA CIENTÍFICA								
	Hipótesis			Inferencias			Volumen		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1									
Evaluación #2									
Evaluación #3									
Evaluación #4									
Evaluación #5									
Evaluación #6									
Evaluación #7									
Evaluación #8									
Evaluación #9									
Evaluación #10									
Evaluación #11									

Fuente: Elaboración propia

#### 4.2 Exposición y presentación de los datos

Seguidamente se elaboró la exposición y presentación de los datos en relación con las categorías de análisis, mediante una tabla de relaciones categorías-autor-investigador, teniendo en cuenta los hallazgos en la observación realizada durante la implementación de la propuesta pedagógica.

Tabla 10. Tabla de relaciones categorías- autor- investigador.

CATEGORÍA	AUTOR	INVESTIGADOR
ATENCIÓN	Desde pequeños los seres humanos son capaces de fijar su atención, es decir, de seleccionar algún aspecto del contexto que los rodea para percibirlo conscientemente. Esta capacidad de prestar atención sigue siendo limitada en cuanto a cantidad de contenido. Lo que sí cambia, y notablemente, es la capacidad de mantener la atención y decidir el objeto sobre el cual recaerá. Según Piaget citado por	Inicialmente los niños focalizaban su atención por lapsos de tiempo muy cortos, orientaban su atención en objetos que fueran verdaderamente de su interés y se les dificultaba orientar su atención en objetos de información de forma simultánea. Con el paso del tiempo y la implementación de las experiencias se observan mejorías en la focalización de su atención ya que se daba por lapsos de tiempo más prolongados, su capacidad de concentración fue mejorando al

	Fuenmayor, G. & Villasmil, Y. (2008)	momento de realizar las actividades iban orientando su atención en objetos de su interés, pero también iban tomando en cuenta los intereses de sus compañeros en algunas ocasiones y ahora orientan su atención en diferentes objetos de conocimientos.
Constancia	<p>“La constancia de la atención se determina por una fijación prolongada sobre algo. Esta es su característica en el tiempo. Los objetos de las acciones y estas mismas pueden cambiar (y lo más frecuente es que cambien), pero la dirección general de la actividad debe mantenerse constante.”</p> <p>(Smirnov, A., Leontiev, S., Rubinstein, B. y Teplov, M., 1969)</p>	<p>Inicialmente los niños focalizaron su atención por lapsos de tiempo cortos, entre 2 a 4 minutos y se distraían con facilidad si la información no era de su gusto e interés, así mismo con factores extrínsecos o con sus útiles escolares. Con el paso del tiempo y la implementación de las experiencias con los juegos se observaron mejoras en la focalización de su atención ya que esta se daba por lapsos de tiempo más prolongados, mostraban interés por la información, dado que a partir de ella podían dar desarrollo al juego trabajado en dicha experiencia. En los juegos de reglas, construcción y corporales focalizaron su atención en un tiempo de 10 a 15 minutos.</p>
Intensidad	<p>“La intensidad de la atención se caracteriza por el grado de dirección hacia los objetos dados y la abstracción simultánea de todo lo demás. Esta es la manifestación más clara de lo que en general caracteriza la atención. Cuando hay una atención intensa, el sujeto está concentrado en aquello a que está dirigida y ni ve ni oye lo que pasa a su alrededor. Una gran intensidad de la atención se alcanza cuando se dan en alto grado las condiciones que la caracterizan (acción de</p>	<p>Inicialmente los niños no orientaban su atención sobre los objetos de conocimiento ya que hubo factores que ayudaban a la distracción como fueron los útiles escolares y los factores extrínsecos. Con el paso del tiempo y la implementación de las experiencias con los juegos se observó que los niños orientaban su atención a los nuevos objetos siendo estos de su interés y gusto, específicamente al momento de jugar y experimentar ya que en ese momento la intensidad era más notoria por la</p>

	<p>estímulos fuertes muy destacados sobre el fondo general, un interés muy marcado hacia el objeto o el fenómeno, su significación importante para resolver la tarea que se ha planteado el sujeto.” (Smirnov, A., Leontiev, S., Rubinstein, B. y Teplov, M., 1969)</p>	<p>concentración que cada uno tomaba para dar desarrollo al juego.</p>
Volumen	<p>“El volumen de la atención es la cantidad de objetos que abarcan cuando se perciben simultáneamente. El volumen de la atención depende de las particularidades de los objetos percibidos y del carácter y fines de la actividad del sujeto.” (Smirnov, A., Leontiev, S., Rubinstein, B. y Teplov, M., 1969)</p>	<p>Inicialmente el volumen de atención que se presentaba en los niños hacia los objetos de conocimiento era de un bajo nivel, reflejando poco interés y focalización antes los procesos de enseñanza que se impartían en el aula. Ya una vez se dio inicio a la implementación de las experiencias con los juegos se evidencian mejoras en la atención y el volumen de esta mejoró significativamente, aumentando el deseo de participar en las experiencias mostrando interés y enfoque durante todos los ejercicios que se llevaron a cabo en el aula. Adicionalmente los niños poco a poco pudieron mantener su focalización de forma simultánea durante los momentos de las experiencias.</p>
MEMORIA	<p>La memoria es activa y selectiva y no solamente una caja de almacenamiento de datos, la memoria no es cosa de codificación instantánea, pues el código mismo evoluciona en el curso de la retención y evoluciona sistemáticamente de acuerdo con la evolución de la inteligencia. Según Piaget citado por Arbocco (2009)</p>	<p>Inicialmente los niños mostraron una alta dificultad al recordar los pasos y seguir en orden las indicaciones de las docentes, los niños no mostraban una retención de los conceptos aprendidos y se hacía evidente la falta de la memoria al realizar correctamente las actividades propuestas en el aula. Ya una vez se inició la implementación de las experiencias con los juegos se evidencian mejoras al evocar información, procesos, al retener información</p>



		por diferentes lapsos de tiempos y al seguir adecuadamente los pasos para realizar una actividad.
Retención	<p>“La fijación voluntaria en la memoria se facilita cuando nos planteamos tareas parciales que tienen un objeto recordar no precisamente lo que percibimos, sino únicamente parte de ello. el planteamiento de estas tareas parciales influye en la memoria de fijación y en la fijación literal se repite unas cuantas veces, y con frecuencia en pequeñas partes, lo que queremos fijar en la memoria, presentando atención especial la consecutividad de las palabras.” (Smirnov, A., Leontiev, S., Rubinstein, B. y Teplov, M., 1969)</p>	<p>Inicialmente los niños presentaban dificultad para fijar o retener la información presentada, a través de las experiencias de aprendizaje mediante el juego ellos iban fortaleciendo esta característica ya que debían retener la información para dar desarrollo al juego. Los juegos que potenciaron esta característica fueron los juegos de reglas, corporales y de construcción, cada uno con complejidad.</p>
Recuerdo	<p>“En la fijación y en el recuerdo toman parte distintos tipos de asociaciones. Unos mismos objetos se pueden fijar en la memoria y recordarlos en sus distintas relaciones, o sea por medio de diferentes asociaciones. Lo que se fija en la memoria y lo que se recuerda, la rapidez con que se fija, la seguridad con que se guarda en ella y la facilidad con que se recuerda y reconoce, depende en gran parte de los intereses y necesidades del sujeto, de sus costumbres y tendencias, de lo que él considera importante y valioso de la actitud que tiene hacia los objetos y fenómenos de la realidad.” (Smirnov, A., Leontiev, S., Rubinstein, B. y Teplov, M., 1969)</p>	<p>Inicialmente los niños mostraban dificultad para evocar y emplear la información adquirida en las experiencias, ya una vez se iniciaron las experiencias de aprendizaje por medio del juego ellos fortalecieron la capacidad de evocar la información o conceptos adquiridos anteriormente. A través de los juegos de reglas y de construcción se observó una mejoría, ya que recordaban con mayor facilidad para dar desarrollo al juego propuesto.</p>
Seguimiento de instrucciones	El seguimiento de instrucciones hace parte de la capacidad de	En un principio se observan niños con bastante dificultad para seguir

	<p>fijación voluntaria de la memoria “pues es una actividad racional complicada y especial, sometida en la tarea de fijar en la memoria algo y que incluye en sí diferentes actos que tienen como objeto alcanzar un fin propuesto” (Smirnov, A., Leontiev, S., Rubinstein, B. y Teplov, M., 1969)</p> <p>Es decir que son aquellas acciones que el niño fija su memoria, con el fin de realizarlas para cumplir una meta o propósito.</p>	<p>instrucciones, para repetirlas, para mencionar de forma oral que acciones debían llevar a cabo. Por medio de las experiencias se pudo mejorar su capacidad para seguir primeramente instrucciones sencillas o las misma reglar del aula de clase, poco a poco se fueron complejizando y se evidenció un gran avance con relación a que la mayoría lograron ser capaces de seguir una instrucción que comprendía hasta 4 acciones en ella y la evocaban teniendo en cuenta el orden en que dichas acciones debían ser ejecutadas.</p>
COMPETENCIA CIENTÍFICA	<p><i>Las competencias científicas se hace referencia a la capacidad de establecer un cierto tipo de relación con las ciencias (Hernández, 2005, p. 1). En este sentido, para Hernández (2005), la enseñanza de las ciencias en los primeros niveles de la escuela debería trabajar sobre la curiosidad natural de los niños, Así pues, siguen vigentes las sugerencias de los métodos naturales que requieren, del maestro, el conocimiento y la sensibilidad para avivar el interés de los niños.</i></p>	<p>Inicialmente los niños se mostraron críticos y dispuesto a plantear hipótesis para resolver situaciones y problemáticas que se planteaban, realizaban inferencias acerca de su entorno y utilizaban su imaginación para dar opiniones y finalmente emitir conclusiones de lo que vivían en el aula durante los momentos, a partir de los juegos y sorpresas que se presentaban, estos les generaban un interés por participar y hacer aportes según sus conocimientos. Con esta competencia se desarrollaba el pensamiento crítico y científico en los niños.</p>
Hipótesis	<p>Este funcionamiento cognitivo se refiere a la manera como los niños logran explicaciones sobre eventos y fenómenos del mundo. Plantear hipótesis tiene una estrecha relación con la imaginación, pues las hipótesis son conjeturas o relaciones imaginadas “en borrador” acerca de cómo puede ser el mundo. Las hipótesis son el componente más importante de la</p>	<p>Inicialmente se observó que los niños presentaban un desarrollo en la formulación de hipótesis, ya que los niños siempre están dispuestos a utilizar su conocimiento e imaginación para darle solución a una situación problema. Ya una vez que se dio inicio a la implementación de las experiencias, este componente del pensamiento científico se hizo más evidente ya que los niños lograban hacer predicciones y daban sus</p>

	<p>racionalidad científica. (MEN, 2009)</p>	<p>explicaciones basadas de sus conocimientos y experiencias vividas, además, se mostró con mayor énfasis la capacidad de explicar con propiedad los fenómenos que desconocen sin importar que estas respuestas estuviesen basadas o no según sus experiencias y se mostraron interesados a intercambiar ideas y aprender sobre los nuevos objetos de conocimiento</p>
<p>Inferencia</p>	<p>Se refiere a la capacidad de los niños para reflexionar y, por tanto, para extraer conclusiones (no observables) a partir de la información que recolectan y con que cuentan. La inferencia permite a los niños ir más allá de la información dada por un fenómeno que ellos desean comprender. (MEN,2009)</p>	<p>Inicialmente se observó ante diversas situaciones, cuestionamientos y demás, que en la mayoría de los casos los niños en muchas ocasiones no daban su opinión no sino se quedaban con el planteamiento de la docente. Una vez se dio inicio a la implementación de las experiencias se observó una mejoría en donde los niños logran hacer inferencia al responder preguntas formuladas e incluso cuando ellos mismos formulan nuevas preguntas ante lo que han aprendido, además, muestran la capacidad de pensar, razonar y extraer conclusiones con la información que cuentan, así mismo, analizan detalladamente la información, la organizan y así con sus conocimientos logran explicar y dar solución a una situación presentada.</p>
<p>Clasificación</p>	<p>Este funcionamiento cognitivo les permite a los niños la elaboración de diferentes tipos de criterios para organizar el conocimiento y la información que tienen acerca de los fenómenos y objetos del mundo. Esos criterios están en la mente de los niños. (MEN,2009)</p>	<p>Inicialmente los niños clasificaban empleando diferentes tipos de criterios, ya una vez se inició la implementación de las experiencias de aprendizaje se pudo observar que los niños poco a poco iban potenciando la capacidad de establecer relaciones y comparaciones sobre los objetos que se les presentaba a partir de la información que poseían, también se logró desarrollar el pensamiento</p>

		de manera en que los niños organizaban y clasificaban la información para poder dar respuestas, así mismo pudieron clasificar teniendo en cuenta la información que se daba para llevar a cabo ya fuesen acciones, seguir órdenes o para resolver problemáticas planteadas en el aula.
EL JUEGO	“El juego es un espacio de interacción a partir de la creación de una situación imaginaria en la cual los niños se involucran voluntariamente bajo la intención, el deseo o propósito de “jugar a”. En el juego, los niños se acogen a las reglas que permiten que el juego se sostenga.” (Sarlé, 2006)	Los niños a través del juego fortalecieron diferentes procesos cognitivos básicos como son la atención y la memoria, el seguimiento de instrucciones complejas y sencillas, la capacidad de focalizar su atención en un objeto de conocimiento por lapsos de tiempo más prolongados, a su vez potenciaron el respetar y esperar el turno, compartir con los compañeros, aprender a perder y a ganar, el trabajo en equipo, expresar sus gustos e intereses ante el desarrollo de cada juego.
Juego de reglas	“Inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria él construye e instituye, por ejemplo, los hábitos de higiene, de alimentación y antes de ir a dormir o la norma de no pisar la raya de las banquetas mientras caminan. En estos se incluyen los juegos de mesa” (Piaget, 1954, citado por Martínez, 2010).	Con este tipo de juego se pudo observar que los niños fueron fortaleciendo su capacidad de seguir instrucciones sencillas y complejas, la atención en cuanto a su focalización en lapsos de tiempo más prolongados y su capacidad de retención y recuerdo para dar desarrollo al juego. Así mismo se potenció el respeto al turno, el trabajo en equipo y el aprender a escuchar a su compañero.
juegos tradicionales	“Son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres. Ejemplos: la	Con este tipo de juego se pudo fortalecer en los niños el seguimiento de instrucciones, el interés y el compartir entre pares, así mismo se potenció el trabajo en equipo, el respeto por el compañero y permitió al niño expresar sus

	tangara, el yoyo, el trompo, la coca” (Trautmann, 1995, citado por Motta, 2017).	pensamientos, gustos e intereses ante el desarrollo de cada uno de los juegos.
Juegos corporales	“Es una modalidad lúdica en donde la mirada del psicomotricista se centra en el modo en que la persona resuelve las acciones que realiza en el desarrollo del juego, sean éstas intencionales o automáticas, conscientes o inconscientes. Ejemplos: el escondite, venados y cazadores, la lleva”. (Bottini, 1998)	Con este tipo de juego se pudo potenciar la atención y la concentración en los diferentes juegos que se llevaron a cabo, se observó que, la atención y el interés por participar persistían durante estos juegos, así mismo se pudo fortalecer el seguimiento de instrucciones sencillas y complejas. Además, con este juego se pudo potenciar las destrezas y habilidades motrices de los niños.
Juegos Heurísticos	“Es una actividad en la cual los niños manipulan y combinan libremente gran variedad de objetos explorando las distintas posibilidades. Juegan a llenar y vaciar, apilar, abrir y cerrar, tapar y destapar, comparar, introducir unos objetos dentro de otros y al terminar la exploración, se recoge y clasifica el material, con estas acciones, los niños ejercitan y enriquecen sus capacidades físicas, mentales, emocionales y sociales”. (González, 2017)	Con este tipo de juego se pudo observar que a partir de la interacción, manipulación y exploración de diversos materiales los niños pueden crear sus propios aprendizajes y se evidenció el aumento de atención y focalización durante los momentos de aprendizaje, además de ayudar a consolidar la información haciendo que este aprendizaje sea significativo para cada niño.
Juegos de construcción	El juego de construcción comienza a seguir reglas externas ya sea a partir del seguimiento de un modelo al que se quiere llegar (por ejemplo, las construcciones con bloques Lego según las indicaciones de cada modelo), o la presencia de instrucciones que tornan al juego de construcción en un juego reglado. Pensemos en juegos como el “efecto dominó”, el yenga/jenga o el	Con este tipo de juego se pudo observar la capacidad de imaginación y creatividad de los niños, además, de favorecer el desarrollo de la atención, el orden y el seguimiento de instrucciones. En las experiencias que se realizaron los niños daban nombre a sus creaciones con base en su imaginación participaban activamente, se fomentaba el respeto por el habla, la escucha y el trabajo en equipo tomando en

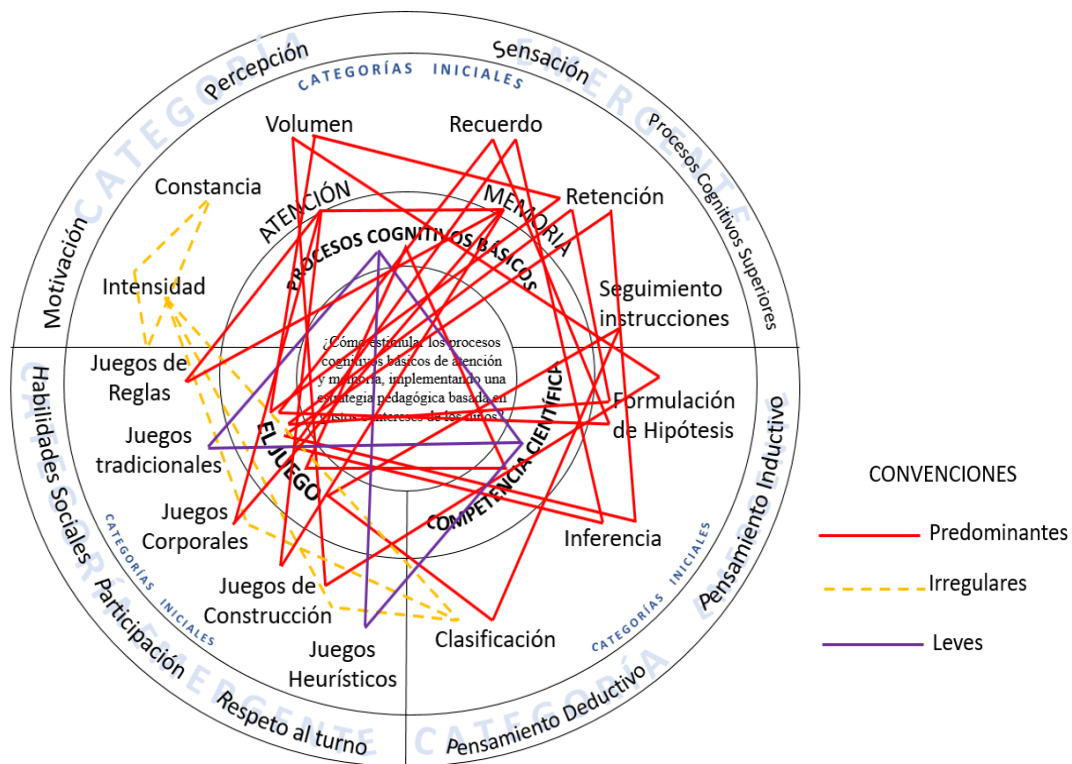
	Tetris que también son juegos de construcción (Sarlé, 2008).	cuenta los intereses u opiniones de sus compañeros.
--	--	---

Fuente: Elaboración propia

### 4.3 Triangulación y análisis de la información

Para encontrar dichas relaciones existentes entre categorías de análisis se elaboraron hipótesis descriptivas y explicativas frente a los hallazgos además se identifican las conexiones entre diferentes fenómenos y categorías y para ello se realiza la triangulación de estas relaciones. En consecuencia, se establecieron tres características en cuanto al nivel de relación entre categorías partiendo de una relación predominante o mucho más fuerte entre las categorías, una que se evidenciaba de forma es decir tenían una relación irregular y otra que no se evidenció en gran medida teniendo una relación leve entre categorías.

Figura 3. Mapa de categorías



Fuente: Elaboración propia

Como se muestra en el anterior mapa de categorías en las **relaciones predominantes**, se encontraron las siguientes, siendo estas en las que más fuerza se observó durante el proceso y así mismo la mayor influencia del juego y los tipos de juego frente a los procesos cognitivos a mejorar y las competencias científicas a desarrollar.

La principal relación que se evidenció a través de las experiencias fue **la relación procesos cognitivos básicos- competencia científica- el juego**, ya que es dicha relación fuerte existente entre los procesos básicos de aprendizaje de atención y memoria, las habilidades de la competencia científica como la formulación de hipótesis, la realización de inferencias y la clasificación y el ejercicio de mejoramiento de cada una de las habilidades anteriores, con su necesidad de implementación al momento de jugar. El juego, como lo menciona Sarlé (2010), se puede considerar como un recurso idóneo para una implementación didáctica en el aula. Puede transformarse en una herramienta “ideal” para enriquecer las posibilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales de los niños, ya que mediante el juego con sus pares se vuelve necesario establecer pautas, acordar decisiones, colaborar, discutir y establecer conversaciones en medio de la actividad lúdica. Todo esto se pudo evidenciar en cada una de las experiencias en que el niño mediante el juego debía portaría en práctica todo lo que conocía y había aprendido en el transcurso del proyecto pedagógico de aula ya fuera el de la vida de las mariposas o conociendo los imanes, además era indispensable poner a disposición de dichos juegos tanto su atención en medida de que el juego era uno de los mayores intereses de los niños, la memoria en cuanto a la evocación de recuerdos e información que se necesita en dicho momento y partiendo de estas dos la necesidad de solucionar problemas, inferir y clasificar los estímulos e información que se presenta para poder llevar el juego en cualquiera de sus tipos a cabo.

Como segunda relación encontrada se establece la existente entre la **atención- memoria-juegos**, pues es una relación bastante presente en cada una de las implementaciones y en la que se evidencia la mejora de cada una de las características en cada uno de los momentos en que el niño juega. Esta relación se confirmó partiendo de lo mencionado por Piaget (1969) quien habla acerca del juego como una herramienta presente en cada una de las etapas del desarrollo de un individuo y que permite afianzar conocimientos y habilidades cognitivas que paulatinamente se irán fortaleciendo. En este caso, el juego se relaciona con las habilidades atencionales y memorísticas y el niño las emplea para integrarse a la dinámica, influye en el seguimiento de reglas principalmente puesto a que el niño debe emplear estas dos

para conocer la información e interiorizarla y seguidamente poder ejecutar acciones. Estas habilidades son importantes para la construcción del conocimiento y la modificación de esquemas mentales, ya que esta construcción de esquemas es elaborada a partir de los esquemas de la niñez y es un proceso de reconstrucción constante durante toda la vida. Lo anterior se pudo corroborar en cada una de las experiencias en que el niño construye mediante el juego, ya sean rompecabezas, arma todos, una expresión gráfica; también en aquellas en que los niños deben jugar a seguir las reglas para cumplir un objetivo específico y en los juegos corporales en que ellos deben asociar la información que van conociendo y la que ya poseen para ejecutar acciones específicas.

Así mismo, otra relación constante y evidente en cada una de las experiencias es la **relación seguimiento de instrucciones- clasificación- el juego** ya que se puede encontrar principalmente en las actividades de juego en que los niños debían tener en cuenta indicaciones para construir, formar colecciones, establecer relaciones cualitativas tanto entre los elementos presentados en el transcurso de la experiencia y los conocimientos previos de los niños. Los niños mediante cualquier tipo de juego aprenden a clasificar tanto elementos para jugar como información para hacerlo, de la mano del seguimiento de reglas en estos casos las reglas del juego para poder participar en él. Como lo menciona Piaget (1969) el juego es una herramienta que se encuentra presente en cada una de las etapas del desarrollo de un individuo y que permite afianzar conocimientos y habilidades cognitivas que paulatinamente se fortalecen. En este caso, el juego como estrategia permite la capacidad de clasificación, una habilidad importante para la construcción del conocimiento y la modificación de esquemas mentales, ya que esta construcción de esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante durante toda la vida. La clasificación es una habilidad que construye además del pensamiento las perspectivas propias, puesto a que es indispensable para el ser humano al momento de tomar decisiones, solucionar problemáticas e incluso para hacer evidentes sus gustos e intereses.

También se observan cuatro relaciones que en conjunto tienen una importante correspondencia entre lo que son habilidades memorísticas, la inferencia como capacidad de las competencias científicas y el juego como estrategia para potenciar dichas habilidades, estas son la **relación retención-inferencia- el juego; relación recuerdo- inferencia- el juego; relación retención-hipótesis-el juego y la relación recuerdo- hipótesis-el juego**. Es evidente que el juego es un gran potenciador de estas habilidades y se pudo observar en cada una de las



experiencias en que el niño mediante este, por ejemplo, debía encontrar relaciones entre características de los objetos involucrados en el juego, las pistas que el juego podía incluir y las afirmaciones que ellos producían frente a lo que debían hacer para participar en dicho juego, las posibles soluciones presentadas en medio del juego y cuál solución debían seleccionar desde la información que conocían para atender a dichos problemas. Entonces, es a través de dichas experiencias donde se concreta lo mencionado por Gil y Flórez (2011) pues afirman que las relaciones que los niños establecen se dan a partir de casos en que se permite la combinación de diferentes ideas, identificación propósitos, sacar conclusiones, interpretar y discutir sobre la información que se le provee, hacen parte del desarrollo del pensamiento inferencial.

Se trata de la comprensión de una información alimentada por las experiencias y esquemas propios de cada individuo, lo que corresponde al mejoramiento de las habilidades memorísticas de los niños. A su vez, ellos realizan juicios de verdad automáticamente haciendo relaciones entre los conocimientos que poseen y los que posiblemente pueden ser respuesta a distintas problemáticas y van de la mano de las representaciones que se hagan de dichas situaciones. Los autores afirman que una buena habilidad para realizar inferencias, explicado por el desarrollo, se debe complementar con intervenciones pedagógicas que ayuden al niño a utilizarla en una actividad de interés para ellos y que el acercamiento a estas en cualquiera de sus formas, ya sea literatura, juego, artes o cualquier otro de expresión representa una adquisición del lenguaje con más vocabulario y además esto contribuye a que los niños sean capaces de responder no solo basándose en lo obvio o lo que conoce sino también demostrando a partir de dichas respuestas el grado de imaginación y creatividad de poco a poco ha ido adquiriendo

Adicional a las relaciones ya mencionadas, se encontraron tres de estas relaciones que predominan frente a todos los tipos de juego que fueron implementados en las experiencias de aprendizaje, puesto a que en estos tipos de juego en específico se pueden evidenciar el fortalecimiento de la atención y de la memoria mediante estos. La **relación atención-memoria-juegos de construcción, atención-memoria-juegos corporales y atención-memoria-juegos de reglas** y se encontraron a partir de los momentos en que los niños jugaban a construir sus herramientas para jugar, rompecabezas para dar respuesta a una pregunta, al momento en que jugaban a desplazarse a través de obstáculos para responder trivias de preguntas sobre temáticas que ya conocen compitiendo por grupos, cuando bailaban imitando

poses o personajes y siguiendo las instrucciones indicadas por el docente para llevar a cabo cualquier tipo de juego.

De esta forma se confirma lo estipulado por el Ministerio de educación Nacional (2014). en su documento “El juego en la educación inicial”, acerca de que el juego les permite a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres. Mediante el juego los niños construyen su pensamiento enfrentándose a los retos y desafíos con seriedad absoluta, encontrando soluciones, lanzando hipótesis, ensayando y equivocándose sin la rigidez de una acción dirigida, orientada y subordinada al manejo de contenidos o a la obtención de un producto, relacionando todo lo anterior con las habilidades y capacidades de los niños. En este caso se puede hacer referencia la necesidad de la atención y la memoria para dichas construcciones y que es necesario ponerlas en escena al momento de jugar. Estos juegos en especial conllevan reglas y como lo dice García (2005):

“El seguimiento de reglas significa un progreso en la inteligencia infantil, con una inteligencia más racional y menos simbólica, una inteligencia colectiva, consensuada e impuesta por la sociedad. Ello se corresponde con una etapa de más sociabilidad del sujeto. El niño cuando juega es serio, surgiendo conflictos en las actividades lúdicas; el grupo toma una decisión y acuerda unas reglas infantiles: delimitación de las actuaciones para jugar consensuadamente con los demás: espacio, tiempo, eliminaciones, formas de intervención, pérdidas... El niño pasa de fases en las que impone sus reglas a fases en las que depende de las reglas de los demás.”

Como últimas relaciones predominantes, se encontraron **la relación volumen-retención- juegos corporales y la relación volumen-hipótesis-juegos de construcción** comprobando lo que se pudo evidenciar en diferentes experiencias en que el niños debía emplear diferentes tipos de conocimiento que se mostraban para, por ejemplo, solucionar problemas, ejecutar acciones, seguir instrucciones y poder jugar. En este caso la memoria y sus características juegan un papel fundamental pues como lo dicen Smirnov, Leontiev, Rubinstein y Teplov (1969):

*“Solamente en la edad preescolar media, a los 4 o 5 años, empieza el niño a fijar en la memoria de una manera voluntaria...Al comienzo el niño fija en la memoria y recuerda todo aquello que está relacionado inmediatamente con su actividad fundamental, el juego, o cuando realiza algún encargo o tarea que le plantean los demás. El interés hacia el juego facilita el desarrollo de la memoria voluntaria, ya que crea un refuerzo emocional fuerte para fijar en la mente y recordar los actos”*

Adicionalmente, como se muestra en la figura 3. Mapa de categorías se encontraron también algunas relaciones que se daban de forma ocasional y se denominan **relaciones irregulares**. Estas tuvieron un factor importante que influye en su presencia en cada una de las experiencias de aprendizaje que se realizaron ya que dependieron directamente de los gustos e intereses de los niños y en este caso, de que tan llamativa y motivante era la experiencia e incluso la actividad de juego que se iba a llevar a cabo en la misma. Las relaciones **intensidad-clasificación- juegos corporales e intensidad-clasificación- juegos de construcción** desprendían este factor motivacional y de interés por ejemplo en las experiencias en que el niño por ejemplo debía realizar juegos corporales ya sea trepar, saltar, atravesar obstáculos, correr a través de pistas de carrera o jugar a construir ya sea un cuento, una imagen, rompecabezas, legos, etcétera y el momento en que el niño debió elegir de qué forma hacerlo frente a las posibilidades que se le expusieron. Se observó que, si tanto el material implicado en la experiencia de aprendizaje y la forma en que se debe trabajar no interesa y motiva a los niños a participar, estas relaciones no se podrán observar. Así mismo sucedió con la relación **Constancia-intensidad- juego de reglas** los niños no focalizaban de forma constante su atención y demostraban interés y concentración en cada experiencia a menos de que estas fueran motivantes, novedosas, llamativas y lograran sacarlos de las rutinas monótonas en su estadía en el colegio.

Simultáneamente, la figura 3, da evidencia de unas relaciones leves las cuales se encontraron en cuanto a dicha correlación entre **procesos cognitivos básicos- competencia científica- juego heurístico y procesos cognitivos básicos- competencia científica- juegos tradicionales**. Se entiende por medio de estas relaciones que dichas competencias si se pueden mejorar mediante la actividad de juego mediante cualquiera de estos dos tipos de juego,

heurísticos y tradicionales, pero el interés de los niños es mayor frente a los otros tipos de juego como los son los de reglas, construcción y corporales pues son más llamativos, flexibles, dan oportunidad de competencia y se demostró mayor participación en las experiencias en las cuales esos se implementaban.

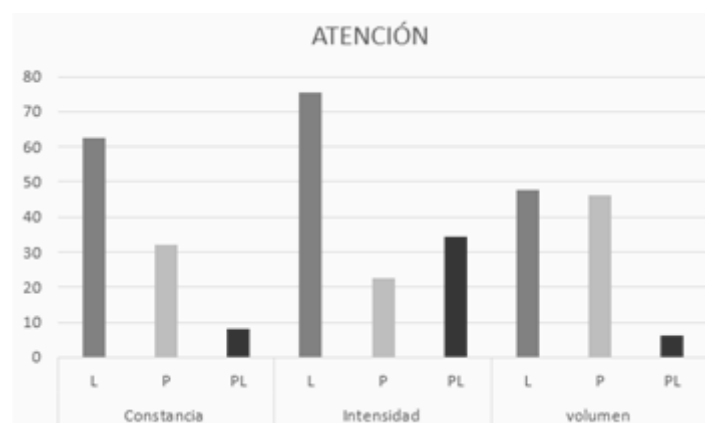
Así mismo, encontramos durante el proceso algunas categorías emergentes que se fueron fortaleciendo con cada una de las experiencias de aprendizaje como lo son: la motivación, la percepción, la sensación, las habilidades sociales, el respeto por el turno de los demás, el compañerismo, la participación, el pensamiento deductivo, el pensamiento inductivo, y los procesos cognitivos superiores.

#### 4.4 Resultados

Para poder evidenciar este proceso de mejora en los niños de cada uno de los aspectos estudiados tanto de la atención, la memoria y la competencia científica, en el transcurso de cada experiencia se realizaron evaluaciones de estas, en las cuales se registraron los avances de dichos procesos (ANEXO 5). En dichas tablas se evidencia a través de los indicadores de desempeño: Lo logra, en proceso y lo puede lograr, el número de niños en cada nivel del proceso habilidad atencional, memorística y de la competencia científica.

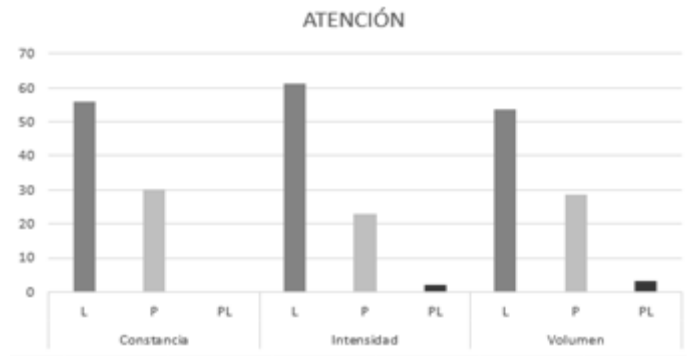
Las siguientes gráficas muestran el porcentaje de cada uno de los indicadores en relación con cada una de las capacidades alcanzadas por los niños, los cuales en su mayoría lograron cumplir los objetivos propuestos frente a la problemática.

*Figura 4. Gráfica Jardín B.*



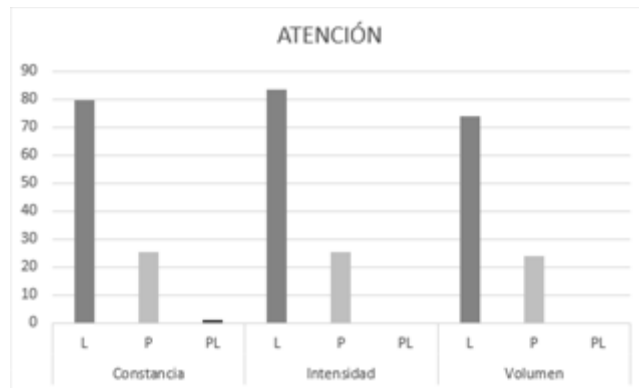
Fuente: Elaboración propia

Figura 5. Gráfica Transición A.



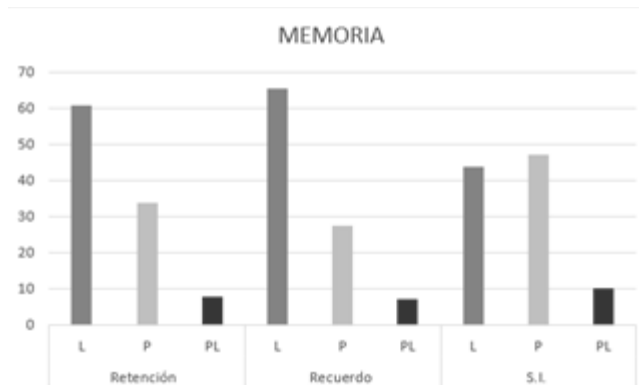
Fuente: Elaboración propia

Figura 6. Gráfica Transición B.



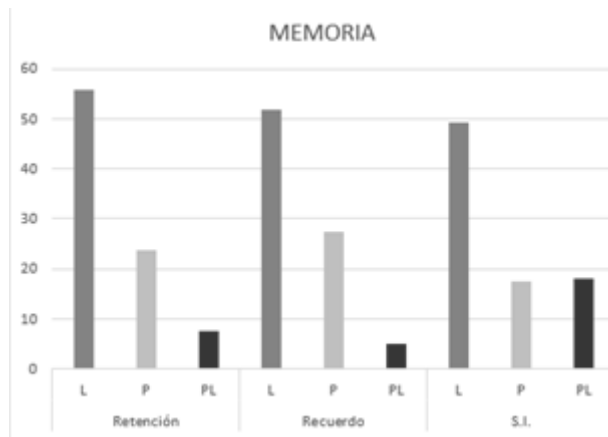
Fuente: Elaboración propia

Figura 7. Gráfica Jardín B.



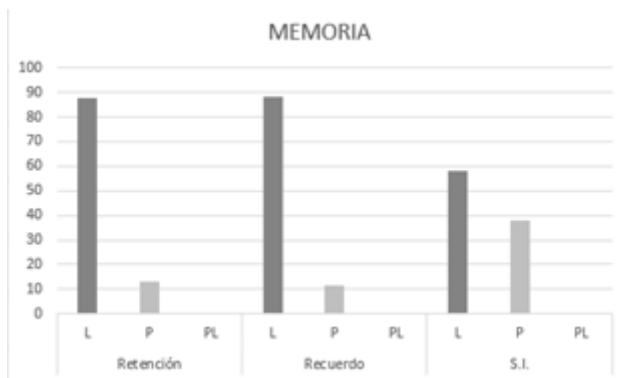
Fuente: Elaboración propia.

Figura 8. Gráfica Transición A.



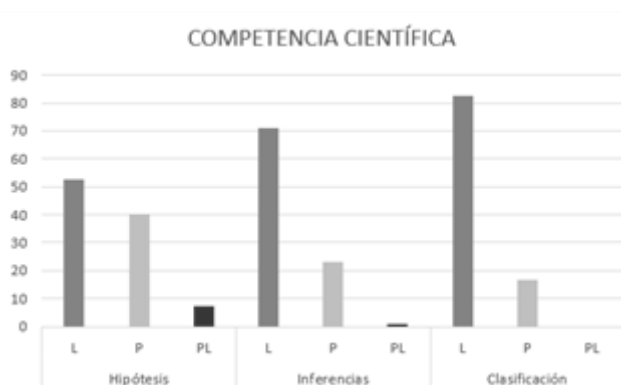
Fuente: Elaboración propia

Figura 9. Gráfica Transición B.



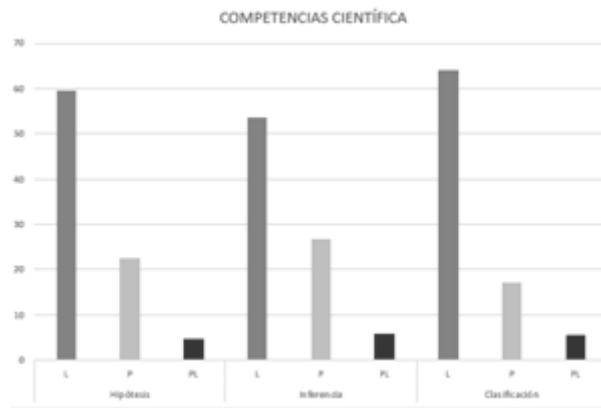
Fuente: Elaboración propia

Figura 10. Gráfica Jardín B.



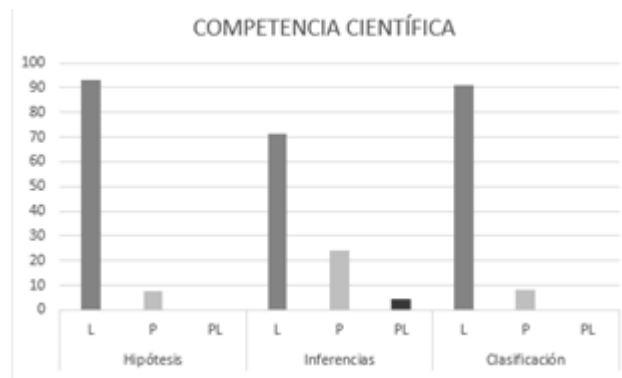
Fuente: Elaboración propia

Figura 11. Gráfica Transición A.



Fuente: Elaboración propia

Figura 12. Gráfica Transición B.



Fuente: Elaboración propia

Entonces, partiendo de la valoración realizada, la observación y las relaciones entre categorías de análisis se pueden establecer como resultados, los siguientes. Para mayor comprensión se sintetizan por medio de la siguiente tabla.

Tabla 11. Resultados propuesta de intervención pedagógica

RESULTADOS PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA A TRAVÉS DE LAS PROPUESTA PEDAGÓGICA DE AULA	
RESULTADOS JARDÍN B	RESULTADOS TRANSICIÓN A – B

<p style="text-align: center;"><b>ATENCIÓN</b></p> <p>-Los niños logran focalizar su atención por lapsos de tiempo de aproximadamente 20 minutos.</p> <p>-Los niños logran manejar diferentes objetos de conocimiento respecto a una temática de forma simultánea.</p> <p>-La fijación e intensidad de la atención con que los niños manejan objetos de conocimientos está directamente relacionada con el interés del mismo.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ATENCIÓN</b></p> <p>-Algunos niños lograron focalizar su atención por lapsos de 10 a 15 minutos.</p> <p>-Lograron seguir instrucciones complejas y sencillas que les permitía la participación en las experiencias de aprendizaje.</p> <p>-Cuando el objeto era de interés para los niños su nivel de atención aumentaba.</p> <p>-Los niños al momento de recibir su libreta científica estaban atentos a la indicación la cual algunos seguían correctamente.</p>
<p style="text-align: center;"><b>MEMORIA</b></p> <p>-Los niños logran evocar recuerdos y conocimientos previos con más fluidez y coherencia entre los conceptos que emplean al momento de hablar.</p> <p>-Los niños son capaces de memorizar conceptos y después de lapsos de tiempo largos retomarlos para trabajar con ellos.</p> <p>-Focalizar su atención para comprender la instrucción</p> <p>-Retener la información que le provee dicha instrucción</p> <p>-Manejar varios conceptos al tiempo respecto a las acciones que debe ejecutar</p> <p>-Memorizar cada una de las acciones que comprenden la instrucción para luego de un tiempo ejecutarlas</p>	<p style="text-align: center;"><b>MEMORIA</b></p> <p>-Los niños al momento de realizar los dibujos en las libretas, recordaban la información y con sus palabras explicaban lo que habían plasmado en las libretas.</p> <p>-Los niños lograron retener información para dar solución o desarrollar las experiencias.</p> <p>-Evocaron la información adquirida de las experiencias ante la sustentación de sus proyectos.</p> <p>-Recordaron instrucciones sencillas al inicio, pero a través de las experiencias se les iba facilitando recordar instrucciones complejas.</p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPETENCIA CIENTÍFICA</b></p> <p>-Algunos niños logran realizar conjeturas teniendo en cuenta la información que se les presenta en relación con una situación</p> <p>-Los niños son capaces de formular hipótesis frente a ciertas situaciones problema,</p>	<p style="text-align: center;"><b>COMPETENCIA CIENTÍFICA</b></p> <p>-Los niños mediante la experimentación iban desarrollan la competencia científica</p> <p>-Los niños son capaces de formular hipótesis con la información previa con el</p>



<p>proponiendo soluciones y consecuencias partiendo de sus conocimientos e intereses.</p> <p>-Los niños son capaces de establecer relaciones y clasificar la información que poseen teniendo en cuenta una o más características.</p>	<p>fin de dar solución a una problemática o situación.</p> <p>-Los niños lograron realizar inferencias a partir de la información adquirida para dar solución a una situación.</p> <p>-Los niños son capaces de realizar clasificación con la información que poseen de acuerdo a criterios o categorías.</p>
---	---

Fuente: Elaboración propia

En suma, a todos los resultados anteriores que evidencian una notable mejora en los procesos atencionales y memorísticos otro de los grandes resultados que se obtuvieron fue la evidencia de todo este proyecto pedagógico de aula a través 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”. En dicha feria de la ciencia se pudo observar principalmente la internalización de cada uno de los conceptos frente a la temática abordada en cada proyecto, la capacidad comunicativa de los niños para contar las experiencias que permitieron conocer acerca de las temáticas pretexto abordadas y así mismo se observó que dichas temáticas se mostraban como un interés de los niños y no como una simple investigación que se hace como tarea para la clase.

#### **4.5 Conclusiones y verificación del modelo teórico**

A partir de la implementación de los proyectos pedagógicos de aula se logra validar el juego como una de las estrategias más acertadas para el desarrollo y fortalecimiento de los procesos cognitivos y la competencia científica en los niños, ya que mediante él el niño es capaz de seguir instrucciones sencillas y complejas, focalizar su atención para comprender la dinámica que implica el juego que se aborda, realizar planteamientos para dar soluciones frente al juego, retener la información que el juego le provee para poder participar y al mismo tiempo memorizar interiorizando dicha información para luego de un tiempo ponerla en práctica en el transcurso del juego logrando también clasificar la información que poseen y la nueva información aprendida para involucrarse en el juego que se lleva a cabo.

Así mismo, en relación con las habilidades a mejorar de los niños como las de los procesos cognitivos básicos y la competencia científica, se establece que los tipos de juegos implementados en los cuales las mejoras de los procesos fueron mucho más evidentes y motivaban en mayor medida a los niños a involucrarse y participar. Estos tipos de juego fueron los juegos de reglas, los corporales y los de construcción.

Por otra parte, en el transcurso de cada experiencia de aprendizaje se pudo observar que no sólo el juego puede ser la estrategia pedagógica potenciadora de los procesos de atención y memoria puesto a que el arte y la literatura mostraron ser de gran ayuda en el proceso y la integración de estos tres podrían generar muy buenos resultados.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusiones

El juego como una estrategia pedagógica es eficaz y facilita en gran medida la enseñanza y en este caso, el fortalecimiento de los procesos cognitivos básicos, principalmente la atención y la memoria ya que a través de él se les permite a los niños conocer, explorar y descubrir un poco más acerca del contexto en que están inmersos. Con el juego los niños muestran ante las experiencias de aprendizaje en las que es integrado, un gran interés al atender, escuchar y participar durante cada uno de los momentos que la constituyen, así mismo se refleja la integración mediante la participación, el compañerismo, el trabajo en equipo, el respeto a las oportunidades de participación, etc.

En relación con los tipos de juego, se infiere que la implementación de diferentes tipos de juego genera una dinámica mucho más atractiva para los niños y la implementación de diferentes tipos de juegos hacen que las experiencias de aprendizaje sean mucho más significativas y enriquecedoras, mejorando a su vez cualquier problemática entorno al desarrollo integral de los niños y propiciando simultáneamente una integración más eficaz ante cada uno de los aprendizajes que se pretenden promover en los niños. A través del juego los niños imaginan, crear, construyen y empiezan a formar diferentes perspectivas de entender y ver el mundo que los rodea.

Por otra parte, se puede concluir que implementar estrategias basadas en los gustos e intereses de los niños es fundamental para crear un ambiente de aprendizaje mucho más motivante para ellos, así mismo, si en el aula se implementan y sea proyectos pedagógicos de aula, talleres pedagógicos o cualquiera otra metodología el juego no solo es una de las estrategias más acertadas para generar aprendizajes en los niños, se puede integrar a estas las artes, la literatura y la exploración del medio para generar espacios muchos más ricos y dinámicos, que promuevan habilidades sociales, comunicativas y cognitivas que permitan al niño desenvolverse en cualquier situación que se le presente tanto dentro como fuera del contexto escolar.

## 5.2 Recomendaciones

Desde los modelos pedagógicos constructivistas que se pretenden promover en algunas instituciones educativas se deben promover e implementar estrategias pedagógicas donde el niño sea creador de sus propios aprendizajes, con el fin de desarrollar la capacidad de pensamiento, producir nuevos conocimientos, que el niño desarrolle las diferentes habilidades para elaborar conclusiones, resolver conflictos y a su vez la capacidad de procesar la información y cada aprendizaje que pueda ser significativo trascendiendo la memorización.

En cuanto a la implementación de estrategias pedagógicas como los proyectos pedagógicos de aula es necesario que se implementen de tal forma que cada experiencias de aprendizaje se involucren los gustos de los niños para así desarrollar con mayor éxito en los niños las habilidades cognitivas, comunicativas, sociales y demás, así mismo integrar a dichas estrategias el juego con el fin de generar motivación y deseo por aprender y promover el desarrollo integral del niño abarcando todas sus dimensiones del desarrollo.

Así mismo, es necesario Implementar diferentes estrategias de aprendizaje en donde estas estén estrechamente relacionadas con los conocimientos que los niños poseen para que se obtenga un aprendizaje mucho más significativo y los nuevos conocimientos se establezcan e interioricen, de tal manera que las habilidades intelectuales de los niños se potencien y los conocimientos que poseen o adquieran en nuevas experiencias perdure.

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, la creatividad e innovación de las docentes para integrar no solo el juego como estrategia de aprendizaje, sino cualquier otra que desee en el aula de clase promoviendo así educación integral y de calidad para los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, T. (2009). Formación de Subtipos de Niños con Problemas Escolares de Aprendizaje a Partir de la Evaluación Neuropsicológica, Capacidades Cognitivas y Comportamiento. *Clínica y Salud*, 20(1), 19-41.
- 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* (tesis de pregrado). Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Colombia.
- Aristizábal, J., Colorado, H., Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-120.
- Ausubel, D., Novak, J., Hanesian, H. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ballester, A. (2007). *El aprendizaje significativo en la práctica*. *Indivisa, Boletín de Estudios e Investigación*, 8, 643-651.
- Ballesteros, S. (2002). *Psicología General (II). Atención y percepción*. Madrid: UNED.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: CISSPRAXIS.
- Bottini, P. (2008). El juego corporal: soporte técnico-conceptual para la práctica psicomotriz en el ámbito educativo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 155-163.
- Bravo, N. H. (2008). Estrategias pedagógicas dinamizadoras del aprendizaje por competencias. Documento de clase. Universidad del Sinú. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/48695219/Estrategias-pedagogicas-dinamizadoras>
- Cárdenas, A., Gómez, C. (2014). *La exploración del medio en la educación inicial*. Bogotá: Panamericana Formas e Impresiones S.A.
- Constitución política de Colombia [Const.] (1991). 2da Ed. Legis
- Congreso de Colombia (2 de agosto de 2016). Ley De cero a siempre. [Ley 1804 del 02 de agosto del 2016].

Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994). Ley General de Educación. [Ley 115 de 1994]. DO: 41.214.

Congreso de Colombia. (8 de noviembre de 2006). Código de la Infancia y la Adolescencia. [Ley 1098 del 2006]. DO: 46.446.

Covarrubias, S. (1994). LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE. Facultad de Pedagogía. Universidad de Colima. México

Elizarrarás, M y Sánchez, J. (2009). Psicología social. Información relacionada con psicología social. Disponible en: <http://psicologiasocialjustinasanchez.blogspot.com>

Escalante, S. y Lizcano, S. (2018). *Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición* (tesis de pregrado). Universidad Cooperativa de Colombia, Bucaramanga, Colombia.

Ferrer, C. (2010). INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA TEMA 3. SENSACIÓN Y PERCEPCIÓN. Título Propio de Primer Ciclo en Seguridad Pública. Título Propio de Primer Ciclo en Detective Privado. Universidad de Alicante. España.

Fuenmayor, G & Villasmil, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. Universidad Católica Cecilio Acosta. Revista de Artes y Humanidades UNICA. Maracaibo, Venezuela.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118859011.pdf>

García, E. y Rodríguez, H. (1996). *El maestro y los métodos de enseñanza*. México: Trillas

García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*, Wanceulen Editorial ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/unabspl/detail.action?docID=4626869>.

Gil, L y Flórez, R. (2011). Desarrollo de habilidades de pensamiento inferencial y comprensión de lectura en niños de tres a seis años. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá.  
[Desarrollo de habilidades de pensamiento inferencial y comprensión ...https://dialnet.unirioja.es > descarga > articulo](https://dialnet.unirioja.es > descarga > articulo)

González, V. (2017). *Juego heurístico: descubrir, comprender e inventar*. España: Grupo Bayard. Disponible en:

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

González, A. V. y Ramírez, J. (2012). *Estrategias pedagógicas alternativas en pausas activas para la inclusión educativa de escolares con discapacidad cognitiva en la institución Villa Santana del Municipio de Pereira* (tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia,

- Groos, K. (2007). *The play of man*. New York: Kessinger Publishing.
- Haro, M. y Méndez, A. (2010). *El desarrollo de los procesos cognitivos básicos en las estudiantes del Colegio nacional Ibarra, sección diurna de los segundos y terceros años de bachillerato* (tesis de pregrado). Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.
- Hernández, C. (2005). ¿Qué son las “competencias científicas”? Facultad de Ciencias. Miembro del Grupo Federici de investigación sobre enseñanza de las ciencias y de la Colegiatura Icfes - Universidad Nacional. [http://www.acofacien.org/images/files/ENCUENTROS/DIRECTORES\\_DE\\_CARRER/AI\\_REUNION\\_DE\\_DIRECTORES\\_DE\\_CARRERA/ba37e1\\_QUE%20SON%20LAS%20COMPETENCIAS%20CIENTIFICAS%20-%20C.A.%20Hernandez.PDF](http://www.acofacien.org/images/files/ENCUENTROS/DIRECTORES_DE_CARRER/AI_REUNION_DE_DIRECTORES_DE_CARRERA/ba37e1_QUE%20SON%20LAS%20COMPETENCIAS%20CIENTIFICAS%20-%20C.A.%20Hernandez.PDF)
- Ladrón, M. (2017). *Animación social para personas dependientes en instituciones*. San Millán, España.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Londoño, L. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. Pensando psicología: Revista de la facultad de Psicología Universidad Cooperativa de Colombia. <http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/articulo-09-vol5-n8.pdf>
- Maier, H. (1971). *Tres teorías sobre el desarrollo del niño*. Buenos aires: Amorrortu Editores.
- Martínez, I. (2010). Aprendamos por medio del juego. Disponible en: <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-de-reglas.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). El juego en la educación nacional. Bogotá, Colombia. *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Bogotá: Rey Naranjo Editores.
- Moreira, M.A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Madrid: Visor.
- Mota, A. (2017). *Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora* (tesis de pregrado). Universidad de Granada, Granada, España.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.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.

- Piaget, J. (1984). *La formación símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez, G. (2010). *Potenciar la atención de los niños y niñas del grado kínder “A” del jardín infantil “Los amigos de paulita” a través de una propuesta lúdico-pedagógica* (tesis de pregrado). Universidad libre de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Sánchez, S. (2016). *La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera* (tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, Palencia, España.
- Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. México: Mc Graw-Hill.
- Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires y México: Novedades Educativas.
- Sarlé, P. M (2013). Lo importante es jugar: Cómo entra el juego en la escuela. - 1 a ed. 4 a reimp. - Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2013. <https://ebookcentral-proquest-com.aure.unab.edu.co/lib/unabsp/reader.action?docID=3214269&query=juego+en+la+educación+inicial>
- Sierra, A. (2004). *Modelo teórico para el diseño de una estrategia pedagógica en la educación primaria y secundaria básica* (tesis doctoral). Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. Departamento de Dirección Educacional. Cuba.
- Smirnov, A., Leontiev, S., Rubinstein, B. y Teplov, M. (1969). *Psicología tratados y manuales* Grijalbo. Editorial Grijalbo, SA. México.
- Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* (tesis de pregrado). Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela.
- Teulé, J. (2015). *Procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje de la lectura de Educación Primaria* (tesis de pregrado). Universidad Internacional de la Rioja. Lérida, España.



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

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

UNESCO-OREALC. (1996). Educación para el desarrollo y la paz: valorar la diversidad y aumentar las oportunidades de aprendizaje personalizado y grupal. *Proyecto principal de educación en América Latina y el Caribe*, (40), 16-54.

Villarroel, J. (1995). *Didáctica General*. Universidad técnica del Norte: Ibarra, Ecuador.

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

## ANEXOS

### Anexo 1. Consentimiento institución educativa.



## Gimnasio Campestre San Pablo

(antes Gimnasio Colombianitos del mañana)

Resolución No. 3581 del 31 de agosto de 2016

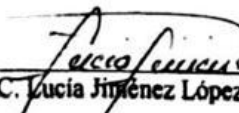
Bucaramanga, Marzo de 2019

### AUTORIZACIÓN REALIZACIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En mi calidad de Rector o Representante Legal del GIMNASIO CAMPESTRE SAN PABLO SEDE INFANTIL hago constar que las estudiantes del Programa de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB, LEIDY ESPERANZA PADILLA FLÓREZ, CAROLL NATALIA TOSCANO VILLALBA Y JULIANA VÁSQUEZ GARCÍA, cuentan con la autorización para la realización del proyecto de investigación, "Jugando aprendo del mundo que me rodea: Propuesta pedagógica para fortalecer la atención y memoria en niños de 4 a 6 años" correspondiente a su trabajo de grado.

Por lo anterior se otorga consentimiento para la implementación del diseño metodológico de la investigación y la propuesta de intervención pedagógica en la institución, con estudiantes, y docentes (según sea el caso). Así mismo, se autoriza a las estudiantes a mencionar el nombre de la institución en su informe de investigación, y demás productos derivados de su investigación teniendo en cuenta que los resultados de esta investigación representa un valioso aporte a los procesos académicos de nuestra institución.

Cordialmente,

  
LIC. Lucía Jiménez López

Rectora y/o representante legal



Scanned with  
CamScanner

*Anexo 2. Categorías de análisis de diarios pedagógicos- procesos cognitivos básicos.*

**2.1. JARDÍN B.**

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS JARDÍN B		
PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS		
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	ATENCIÓN	MEMORIA
Diario I #1		Incapacidad para seguir órdenes o normas
Diario I #2		
Diario I #3	Falencias en la atención y concentración. Se deben potenciar estos procesos.	Falencias en la memoria. Se debe potenciar este proceso.
Diario I #4		
Diario I #5		
Diario I #6	Su atención está enfocada en actos llamativos (Dramatización)	Seguimiento de instrucciones condicionado con premios.
Diario I #7	Desarrollo de actividad para la atención auditiva	Desarrollo de actividad para la memoria auditiva No mencionan los objetos en orden cronológico pero se retiene el nombre de cada uno de estos objetos
Diario I #8		Recuerdan el nombre de las cosas y el orden en que se mencionaron o el orden de cada una de las voces que mencionan dichos objetos.
Diario I #9		No siguen instrucciones complejas en un primer momento, logran hacerlo después del ejercicio de repetición.
Diario I #10	Focalizan su atención en cuentos que presentan situaciones llamativas para ellos.	
Diario I # 11	Focalizan su atención para no mencionar objetos que ya han sido mencionados.	Mencionan objetos teniendo en cuenta una característica por ejemplo su letra inicial
Diario I #12		

Diario I #13	Focalizan su atención de forma voluntaria frente a las historias presentadas si éstas son llamativas y de su interés.			Organizan pictogramas de una historia teniendo en cuenta su orden cronológico.		
Diario I #14						
Diario I #15	Tienen en cuenta referentes para formar palabras.			Reconocen las palabras teniendo en cuenta sus características.		
Diario I #16	Los niños focalizan su atención y hacen silencio en las palabras que la docente menciona para que ellos las escriban.			Los niños siguen instrucciones teniendolas en cuenta para la realización del quiz. Recuerdan las letras que son necesarias para escribir las palabras mencionadas por la docente.		
Diario I #17				Siguen instrucciones de la docente de inglés para jugar a la lotería y realizar manualidades en plastilina.		
Diario I #18	Poco interés por actos religiosos. La presencia de los papás generaba poca concentración en los niños frente al acto.					
Diario I #19				Modelado para mejorar el seguimiento de instrucciones porque en ocasiones las instrucciones dadas por la docente titular no eran clara.		
Diario I #20	Marcación del piso para que cada uno de los niños tuviera en cuenta cual era su puesto en la coreografía.					
DIARIOS PEDAGÓGICOS II	ATENCIÓN			MEMORIA		
	Constancia	Intensidad	Volumen	Retención	Recuerdo	S.I.
Diario II #1						La forma amorosa en que la docente se expresa infiere en el seguimiento de instrucciones en los niños.
Diario II #2	Los niños focalizan su atención ya que la experiencia fue emocionante y llamativa	Los niños orientan la atención y se muestran participativos				Se nota un cambio en el seguimiento de instrucciones

Diario II #3		Los niños muestran gusto e interés por cada una de las diferentes		Algunos no recordaron completamente las series	Fue un poco complejo el hecho de recordar varias características	Siguen las instrucciones del juego
Diario II #4	Los niños se muestran atentos y emocionados por la experiencia que se va a realizar	Los niños focalizaron la atención y la participación se dio de forma más ordenada.	Los niños se dispersaron al desplazarse a otro salón	Se observa que los niños han mejorado en los procesos de memorización.		Se evidencia día una mejora en el seguimiento de instrucciones
Diario II #5	Los niños se muestran atentos disfrutaban las narraciones de los cuentos	Los niños se muestran curiosos y entusiasmados por el paquete sorpresa		Los niños retienen el color de la flor y logran encontrar la pareja.		Siguen las instrucciones del juego
Diario II #6	Los niños estuvieron bastante atentos durante toda la experiencia	Los niños focalizan su atención y se muestran interesados al participar	Los niños focalizan su atención de manera simultánea ya que el material era concreto		Los niños reflejaron gran capacidad de enunciar y recordar conceptos aprendidos	Siguen las instrucciones del juego y participan activamente
Diario II #7	Evaluación					
Diario II #8	Los niños están atentos y participativos y responden ante las preguntas	Los niños muestran interés y gusto por participar				Los niños en ocasiones no responden como debe ser a ciertas instrucciones,

Diario II #9	Cumpleaños					
Diario II #10	Los niños se mostraron curiosos ante la experiencia	Los niños focalizan ante los objetos que son de su interés, como la pintura	Los niños orientan su atención al trabajar con pintura		Evocan información para responder a las preguntas	Respetan turnos y estuvieron atentos a las indicaciones
Diario II #11	Los niños focalizan su atención durante la experiencia	Los niños se muestran curiosos, atentos y entusiasmados ante los objetos de conocimiento			Evocan la información que poseen y la relacionan con la de la temática	Atentamente siguen las indicaciones que se llevan a cabo para el juego
Diario II #12	Los niños focalizaron su atención en un lapso de tiempo continuo	Los niños orientan su atención hacia el video y muestran interés hacia el	Los niños focalizan su atención de forma simultánea		Se evidencia mejora en el proceso memorístico	Al inicio no comprendían las indicaciones, a la cuarta vez, empezaron a seguir las instrucciones
Diario II #13	Los niños se muestran atentos e interesados por participar	Los niños se muestran disposiciones e interés para solucionar problemáticas		Se evidencia cómo han mejorado en el proceso de la retención de la información	Se evidencia cómo han mejorado en el proceso del recuerdo de la información	Se evidencia mejora en el seguimiento de instrucciones mediante la conformación de los grupos.
Diario II #14	Los niños focalizan su atención y se muestran bastante asombrados	Muestran interés absoluto al nuevo objeto de conocimiento	Focalizan plenamente su atención al nuevo objeto de conocimiento			Siguen las instrucciones del juego
Diario II #15	Los niños se muestran	Los niños orientan su atención hacia		Los niños demuestran su	Evocan la información que	Los niños siguen las instrucciones dadas

	bastante concentrados antes la realización de la experiencia	las adivinanzas para adivinar asertivamente		capacidad para retener la información	poseen para establecer relación con la temática	
Diario II #16	Focalizan su atención ante el nuevo objeto de conocimiento	Los niños se muestran bastante curiosos respecto al contenido de los tubos	Los niños orientaron plenamente la atención ante los objetos de conocimiento			La curiosidad de saber que había dentro de los tubos no permitió que siguieran las instrucciones
Diario II #17	Los niños se mostraron bastante concentrados ante la experiencia	Los niños orientan su atención y participando activamente			Se presenta un gran avance ante la evocación de información	Siguen las instrucciones, se respeta el turno y la escucha

## 2.2. TRANSICIÓN A.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS TRANSICIÓN A.		
PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS		
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	ATENCIÓN	MEMORIA
Diario I #1		Siguen instrucciones para solucionar problemas.
Diario I #2	No hay interés al realizar las actividades.	No siguen instrucciones sino es con la docente al frente.
Diario I #3		No siguen instrucciones para trabajar en pareja.
Diario I #4		
Diario I #5		A partir de un acuerdo atacan las órdenes.
Diario I #6	No muestran atención ni interés.	
Diario I #7		
Diario I #8		
Diario I #9		Siguen las instrucciones.
Diario I #10	La atención es limitada y no muestra interés.	
Diario I # 11	La atención perdura si son juegos.	Siguen instrucciones al jugar.
Diario I #12		
Diario I #13	Focalizan su atención y muestran interés en actividades del arte.	Siguen instrucciones.
Diario I #14	Focalizan su atención y muestran interés en actividades del arte.	Siguen las indicaciones establecidas.
Diario I #15	No centran su atención y no hay interés en lo absoluto.	No siguen instrucciones del docente.
Diario I #16	La atención es reducida y no hay interés por el tema a aprender.	No siguen indicaciones.
Diario I #17	La atención es voluntaria y perdura por largos lapsos de tiempo cuando utilizan materiales didácticos.	Siguen adecuadamente las instrucciones.



Diario I #18	Se muestran atentos e interesados de principio a fin.			Siguen instrucciones.		
Diario I #19	La atención persistió en toda la actividad mostrando interés y escucha.			Siguen las instrucciones.		
Diario I #20	Focalizan la atención y participan en los juegos mostrando interés.			Siguen las indicaciones tal cual se les dice.		
Diario I #21	Muestran dificultad al mantener atención y no hay interés ni disposición.			No atacan las indicaciones.		
DIARIOS PEDAGÓGICOS II	ATENCIÓN			MEMORIA		
	Constancia	Intensidad	Volumen	Retención	Recuerdo	S.I.
Diario II #1	La atención perdura ante la comunicación.	Se muestran dispuestos a realizar las actividades.	Atentos a la escucha de los demás.		Evocan la información que se suministró.	Siguen instrucciones.
Diario II #2	La atención se mantuvo.	Participa mostrando gusto e interés.	La atención permanencia antes las explicaciones.		Recuerdan y cuentan claramente lo visto.	No siguen instrucciones.
Diario II #3	Se muestran atentos y dispuestos en toda la experiencia.	La atención es activa durante la explicación y muestran asombro y emoción.	La atención persistió en toda la experiencia de forma natural.	Se presenta un grado de dificultad.	Muestran dificultad al recordar series sencillas.	No siguen adecuadamente las instrucciones dadas.
Diario II #4	La atención se mantuvo durante toda la experiencia.	Presentan un alto nivel de atención y participan según	La atención se presenta constantemente			Se presenta claramente el seguimiento de instrucciones.

		sus conocimientos.	y de forma espontánea.			
Diario II #5	Mantienen la atención durante toda la experiencia.	Se muestran interesados ante los nuevos objetos y conocimientos.	Se muestran atentos a las explicaciones.	Presentan un grado de dificultad al retener una imagen por un tiempo establecido.	Presentan una leve dificultad.	Siguen las instrucciones adecuadamente.
Diario II #6	Focalizan la atención durante toda la experiencia.	Aumenta su nivel de atención e interés total ante la experiencia.	La atención se presenta naturalmente.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel	utilizan la memoria para recordar el procedimiento que se llevó a cabo.	Siguen correctamente las indicaciones e instrucciones.
Diario II #7	La atención se presentó durante toda la experiencia.	Muestran interés absoluto antes toda la experiencia.	La atención se presentó de manera natural.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel	utilizan la memoria para recordar lo que vivió con cada elemento.	Siguen las indicaciones establecidas.
Diario II #8	Se mantuvo la atención y el contacto visual.	Se muestran atentos a la explicación y hacen sus aportes dispuestos e interesados.		Retienen información dada para luego plasmarla en un papel	Evocan los procedimientos y los plasman en dibujos.	Siguen adecuadamente las indicaciones dadas.

Diario II #9	La atención perdura durante toda la experiencia.	Se muestran participativos y con buena actitud.	Atentos y concentrados a la explicación.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel		Siguen las indicaciones dadas.
Diario II #10	La atención persiste durante toda la experiencia.	Aumento su nivel de atención y les genera interés los nuevos objetos.	Focalizan su atención al nuevo conocimiento.	Utilizan la memoria para recordar imágenes.	Recuerdan con facilidad las imágenes.	La mayoría siguió las indicaciones dadas.
Diario II #11	El nivel de atención aumenta	Muestran interés al realizar el juego.	Focalizan su atención al nuevo conocimiento		Evocan los procedimientos y los plasman en dibujos	Siguen las instrucciones establecidas.
Diario II #12	La atención disminuye por distractores.	Se muestran participativos y con buena actitud.	Atentos y concentrados a la explicación.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel		Siguen las indicaciones dadas.
Diario II #13	La atención perdura durante toda la experiencia	Se muestran atentos, dispuestos	Se muestran participativos de manera simultanea		Evocan la información que poseen y la dan a conocer	Siguen en orden las instrucciones establecidas
Diario II #14	Focalizan su atención en los diferentes objetos de conocimiento	Muestran interés y disposición ante las explicaciones	La atención se da de forma simultanea	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel	Hacen uso de su memoria para recordar la información que poseen	Siguen en orden las indicaciones establecidas

Diario II #15	Se muestran atentos a las explicaciones	Participan activamente	La atención se da de forma simultanea		Emplea la información que les dan para jugar	Siguen adecuadamente las indicaciones
Diario II #16	Se focalizó la atención durante toda la exposición	Se muestran participativos, activos y con interés	La atención se focaliza de forma simultanea		Evoca la información que posee y la explica	Siguen adecuadamente las indicaciones
Diario II #17	Se focaliza la atención durante toda la experiencia	Se muestran dispuestos a participar	La atención se presenta constantemente y de forma espontánea.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel	Evocan con facilidad la información suministrada	Siguen las instrucciones
Diario II #18	Se muestran atentos y dispuestos en toda la experiencia.	Muestran interés participar y jugar	La atención permanencia antes las explicaciones.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel	Evocan con facilidad la información suministrada	Siguen las instrucciones
Diario II #19	Se muestran atentos y participativos	Muestran interés al participar	Focalizan su atención	Logran hacer retención de imágenes	Evocan las experiencias que más les gusto	Siguen las instrucciones

### 2.3. TRANSICIÓN B.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS TRANSICIÓN B.		
PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS		
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	ATENCIÓN	MEMORIA
Diario I #1		No siguen órdenes o normas que se establecen por la docente.
Diario I #2		
Diario I #3		
Diario I #4		No siguen instrucciones sencillas dadas por los docentes de Edu. Física, inglés y matemáticas. Siguen instrucciones sencillas y complejas con la docente de lectoescritura.
Diario I #5	Focalizan su atención por lapsos de tiempo muy cortos. Son selectivos en cuanto a focalizar su atención en gustos e intereses.	
Diario I #6		
Diario I #7		
Diario I #8		Siguen instrucciones al momento de jugar.

Diario I #9		
Diario I #10		
Diario I # 11		En el proceso evaluativo no siguen correctamente las instrucciones.
Diario I #12		
Diario I #13		
Diario I #14		
Diario I #15	Focalizan su atención en lapsos muy cortos de tiempo.	Al momento de realizar experimentos siguen algunas instrucciones.
Diario I #16		Retienen información presentada anteriormente. Se les dificulta evocar recuerdos.
Diario I #17	Orientan poco su atención en objetos de conocimiento expuestos por sus compañeros, ya que ente caso se distraían con el compañero, la cartuchera o con los carros que se ven por la ventana.	Se les dificulta recordar temáticas ya trabajadas anteriormente.
Diario I #18		Siguen instrucciones sencillas en la clase de educación física.
Diario I #19	Focalizan su atención por lapsos de tiempo muy cortos en la eucaristía, ya que después de los 10 minutos se distraen con cualquier cosa u objeto.	
Diario I #20		Siguen instrucciones sencillas en la clase de educación física.

Diario I #21	No focalizan su atención en el baile ya que les pregunte si les gustaba y su respuesta fue no.			Recuerdan con mayor facilidad, sucesos, vocabulario y objetos.		
DIARIOS PEDAGÓGICOS II	ATENCIÓN			MEMORIA		
	Constancia	Intensidad	Volumen	Retención	Recuerdo	S.I.
Diario II #1	Focalizan su atención por un tiempo prolongado ya que en este caso estaban viendo un video	Orientan su atención en objetos de conocimiento ya que el tema a tratar es el imán, demostraron interés por conocer la historia de los imanes.	Se les dificulta focalizar su atención en diferentes objetos de conocimiento.	Con poca dificultad obtienen información por un tiempo prolongado de objetos de conocimiento.	Evoca información para dar solución a un problema.	Sigue instrucciones sencillas haciendo uso de sus presaberes.
Diario II #2	Focalizan su atención por lapsos muy cortos.			Retienen información presentada anteriormente.	Evocan presaberes.	No siguen instrucciones al momento de realizar juegos corporales.
Diario II #3	Focaliza su atención por un tiempo prolongado.	Focalizan su atención en información de su interés en este caso en adivinanzas.	Se les facilita focalizar su atención en diferentes objetos de forma simultánea.	Retiene información para dar solución a una problemática.	Recuerdan la explicación dada anteriormente.	Siguen instrucciones sencillas de su interés.

Diario II #4	Focaliza su atención por un tiempo prolongado.	Focalizan su atención en información de su interés en este caso en adivinanzas.		Recuerdan información explicada anteriormente	Recuerdan la explicación dada anteriormente.	Siguen instrucciones sencillas con mayor facilidad
Diario II #5	Focaliza su atención por un tiempo prolongado.	Focalizan su atención en experiencias.		Recuerdan información explicada anteriormente	Recuerdan la explicación dada anteriormente.	No se les facilita seguir instrucciones complejas.
Diario II #6	Focaliza su atención por un tiempo prolongado.	Focalizan su atención en objetos de conocimiento		Retienen información presentada anteriormente.	Recuerdan información explicada anteriormente	Siguen instrucciones sencillas.
Diario II #7	Focaliza su atención por un tiempo prolongado.	Focalizan su atención en objetos de conocimiento		Retienen información presentada anteriormente.	Recuerdan información explicada anteriormente	Siguen instrucciones sencillas y complejas
Diario II #8	Focaliza su atención por un tiempo prolongado.	Focalizan su atención en objetos de conocimiento			Recuerdan conceptos explicados anteriormente.	Siguen instrucciones sencillas y complejas.



Diario II #9	Focaliza su atención por un tiempo prolongado.	Focalizan su atención en objetos ya vistos.		Retienen información presentada anteriormente.	Recuerdan información explicada anteriormente	Siguen instrucciones sencillas y complejas
Diario II #10	Focaliza su atención por un tiempo prolongado.	Focalizan su atención en objetos ya vistos.		Retienen información presentada anteriormente.	Recuerdan los pasos a seguir de la experiencia.	Siguen instrucciones sencillas y complejas
Diario II #11	El nivel de atención aumenta	Muestran interés al realizar el juego.	Focalizan su atención al nuevo conocimiento		Evocan los procedimientos y los plasman en dibujos	Siguen las instrucciones establecidas.
Diario II #12	La atención disminuye por distractores.	Se muestran participativos y con buena actitud.	Atentos y concentrados a la explicación.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel		Siguen las indicaciones dadas.
Diario II #13	La atención perdura durante toda la experiencia	Se muestran atentos, dispuestos	Se muestran participativos de manera simultanea		Evocan la información que poseen y la dan a conocer	Siguen en orden las instrucciones establecidas
Diario II #14	Focalizan su atención en los diferentes	Muestran interés y disposición	La atención se da de forma simultanea	Retienen información dada para luego	Hacen uso de su memoria para recordar la	Siguen en orden las indicaciones establecidas

	objetos de conocimiento	ante las explicaciones		plasmarla en un papel	información que poseen	
Diario II #15	Se muestran atentos a las explicaciones	Participan activamente	La atención se da de forma simultanea		Emplea la información que les dan para jugar	Siguen adecuadamente las indicaciones
Diario II #16	Se focalizó la atención durante toda la exposición	Se muestran participativos, activos y con interés	La atención se focaliza de forma simultanea		Evoca la información que posee y la explica	Siguen adecuadamente las indicaciones
Diario II#17	Se focaliza la atención durante toda la experiencia	Se muestran dispuestos a participar	La atención se presenta constantemente y de forma espontánea.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel	Evocan con facilidad la información suministrada	Siguen las instrucciones
Diario II #18	Se muestran atentos y dispuestos en toda la experiencia.	Muestran interés participar y jugar	La atención permanencia antes las explicaciones.	Retienen información dada para luego plasmarla en un papel	Evocan con facilidad la información suministrada	Siguen las instrucciones

Anexo 3. Categorías de análisis de diarios pedagógicos- Competencia científica.

**3.1. JARDÍN B**

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS JARDÍN B			
COMPETENCIA CIENTÍFICA			
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	HIPÓTESIS	INFERENCIA	CLASIFICACIÓN
Diario I #1			
Diario I #2			
Diario I #3			
Diario I #4			
Diario I #5			
Diario I #6			
Diario I #7			
Diario I #8			No son capaces de mencionar los objetos que escuchan teniendo en cuenta más de una características (nombre del objeto- quien menciona el objeto)
Diario I #9			
Diario I #10			
Diario I #11			
Diario I #12		Nombran situaciones en las cuales están presentes cada una de las emociones.	Relacionan las emociones con un color correspondiente.
Diario I #13			
Diario I #14			

Diario I #15			Selecciona las letras que necesita para formar palabras.
Diario I #16			
Diario I #17			
Diario I #18			
Diario I #19			
Diario I #20			
<b>DIARIOS PEDAGÓGICOS II</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>INFERENCIA</b>	<b>CLASIFICACIÓN</b>
Diario II #1			
Diario II #2			
Diario II #3			
Diario II #4		Los niños hacen inferencias y preguntas sobre qué se va hacer en dicha experiencia	
Diario II #5	Los niños formulan hipótesis de acuerdo a las cosas que ya conocen o por sus gustos personales.	Los niños formulan inferencias partiendo desde lo que le niño conoce de su entorno.	
Diario II #6	Los niños formulan hipótesis y dan respuestas según los conocimientos que poseen	Los niños basan sus respuestas frente a ciertos criterios para poder relacionarlos unos con otros y crear, según sus capacidades	Clasifican las características de las flores
Diario II #7	Evaluación		
Diario II #8	Los niños plantean hipótesis bastantes creativas con el fin de dar respuesta a quien se había llevado las mariposas del pintor	Hacen inferencias para dar solución a problemáticas planteadas en el aula	Clasifican la información y dan respuestas según sus conocimientos
Diario II #9	Cumpleaños		

Diario II #10	Plantean hipótesis con el fin de encontrar otras maneras para llevar a cabo la experiencia	Hacen inferencias con el fin de sacar conclusiones de una temática	Clasifican la información que poseen para plantar otras situaciones
Diario II #11	Los niños establecen preguntas para luego hacer una relación entre lo visto y el conocimiento que poseen	Los niños logran sacar conclusión a partir de los conocimientos que se le presentan	
Diario II #12	Los niños formulan hipótesis con el fin de encontrar una solución a una situación presentada	Los niños hacen inferencias y dan respuesta respecto a sus pre saberes para dar solución a preguntas planteadas	Clasifican la información que poseen para dar respuestas
Diario II #13	Los niños sugiriendo posibles acciones a realizar, para dar solución a problemáticas en el aula	Se observó una alta capacidad de inferencia, pues los niños son capaces de deducir con facilidad las acciones por hacer y los lugares donde deben ir	Clasifican la información que poseen y logran dar solución a las problemáticas
Diario II #14	Los niños formularon algunas hipótesis basándose en su conocimiento	Cada niño hizo inferencia respecto a la mariposa que podía nacer de la pupa argumentando según su conocimiento	Los niños organizaron y clasificaron los tipos de insectos según las características y conocimientos que tenían de cada uno de ellos.
Diario II #15		Los niños hacen inferencias e interpretan la información con el fin de sacar conclusiones ante las preguntas o problemáticas.	
Diario II #16	Los niños formulan hipótesis dando respuestas asertivas y creativas		Clasificaron según los sonidos presentados

Diario II #17			Clasifican según las características de las mariposas
---------------	--	--	---

### 3.2. TRANSICIÓN A.

CATEGORIA DE ANALISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS TRANSICIÓN A.			
COMPETENCIA CIENTIFICA			
DIARIOS PEDAGÓGICOS	HIPOTESIS	INFERENCIA	CLASIFICACIÓN
Diario I #1	Dan sus opiniones según sus conocimientos.		
Diario I #2			
Diario I #3			
Diario I #4			
Diario I #5			
Diario I #6		Responden a situaciones según su conocimiento.	
Diario I #7			
Diario I #8			Clasifican según criterios.
Diario I #9			
Diario I #10			
Diario I #11	Crean a partir de sus conocimientos.		
Diario I #12			
Diario I #13			
Diario I #14			

Diario I #15			
Diario I #16			
Diario I #17			
Diario I #18			
Diario I #19			
Diario I #20			
Diario I #21			
<b>DIARIOS PEDAGOGICOS#II</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>INFERENCIA</b>	<b>CLASIFICACIÓN</b>
Diario II #1	Críticos al analizar situaciones en el aula.	Observan y dan solución a diversas situaciones.	
Diario II #2	Dan respuesta según su conocimiento.	Relacionan su conocimiento con el nuevo y saca conclusiones.	Clasifican la información que poseen
Diario II #3	Emplean sus pre saberes para darle nuevos usos a los elementos.	Hacen inferencias acerca de lo que conoce de su entorno.	
Diario II #4	Emplean su conocimiento con el fin de dar respuestas.		Clasifican según criterios y según su conocimiento.
Diario II #5	A partir de su imaginación da respuesta a una situación.		
Diario II #6	Dan su punto de vista a partir de su imaginación o conocimiento.		Clasifican la información que poseen
Diario II #7	Emplean sus saberes para dar respuestas.	A partir de sus pre saberes y su imaginación logran sacar conclusiones.	
Diario II #8	A partir de su imaginación da respuesta a una situación.		
Diario II #9	Dan sus explicaciones del porqué de las cosas a partir de su conocimiento.		Clasifican según los materiales.
Diario II #10		A partir de sus conocimientos hacen reflexión y dan conclusiones.	Clasifican la fuerza de los objetos presentados.

Diario II #11	Dan sus opiniones a partir de sus conocimientos e imaginación.	Sacan conclusiones a partir de lo que vivieron en el aula.	
Diario II #12	Dan sus opiniones a partir de sus conocimientos e imaginación.	A partir de lo que observan sacan conclusiones.	
Diario II #13	Emplean la información que poseen acerca de los objetos de conocimiento	A partir de su conocimiento da su opinión	Clasifican la información que poseen
Diario II #14	A partir de su conocimiento explica una situación	Hace inferencia y a partir de eso da solución o formula una alternativa para solucionar algún problema	Clasifica la información y con ella da solución
Diario II #15	Emplea la información que posee y da su opinión acerca del objeto.	Emplea la información que posee para responder a los juegos de palabras que se plantean	Clasifica las categorías establecidas y juega adecuadamente
Diario II #16	Dan a conocer y explican la información que poseen acerca de los objetos	Realiza la inferencia empleando la información que posee	
Diario II #17	A partir de su conocimiento da fin a una situación	Realiza la inferencia empleando la información que posee	Clasifica la información que posee y da respuesta según la pregunta
Diario II #18	A partir de su conocimiento da fin a una situación	Realiza la inferencia empleando la información que posee	Clasifica la información que posee y da respuesta según la pregunta
Diario II #19	Dan sus explicaciones del porqué de las cosas a partir de su conocimiento.		Clasifica en orden y según su recuerdo



### 3.3. TRANSICIÓN B.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS			
COMPETENCIA CIENTÍFICA			
DIARIOS PEDAGÓGICOS	HIPÓTESIS	INFERENCIA	CLASIFICACIÓN
Diario I #1			
Diario I #2			
Diario I #3			
Diario I #4			
Diario I #5			
Diario I #6			
Diario I #7			
Diario I #8			
Diario I #9			
Diario I #10			
Diario I #11			
Diario I #12			
Diario I #13			
Diario I #14			

Diario I #15			
Diario I #16			
Diario I #17			
Diario I #18			
Diario I #19			
Diario I #20			
Diario I #21			
<b>DIARIOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>HIPOTESIS</b>	<b>INFERENCIA</b>	<b>CLASIFICACIÓN</b>
Diario II #1	Realizan preguntas teniendo en cuenta la información suministrada anteriormente.		
Diario II #2		Infieren conceptos teniendo en cuenta sus presaberes.	Clasifican la información que poseen
Diario II #3			
Diario II #4		Infieren conceptos teniendo en cuenta sus presaberes.	Clasifican según criterios y según su conocimiento.
Diario II #5		Infieren conceptos teniendo en cuenta sus presaberes.	

Diario II #6		Inferen conceptos teniendo en cuenta sus presaberes.	Clasifican la información que poseen
Diario II #7	Realizan preguntas teniendo en cuenta la información suministrada anteriormente.	Inferen conceptos teniendo en cuenta sus presaberes.	
Diario II #8	Responden a preguntas formuladas por la docente.		
Diario II #9		Inferen conceptos teniendo en cuenta sus presaberes.	Clasifican según los materiales.
Diario II #10	Generan preguntas a partir de la experimentación		Clasifican la fuerza de los objetos presentados.
Diario II #11	Dan sus opiniones a partir de sus conocimientos e imaginación.	Sacan conclusiones a partir de lo que vivieron en el aula.	Clasifican la información que poseen
Diario II #12	Dan sus opiniones a partir de sus conocimientos e imaginación.	A partir de lo que observan sacan conclusiones.	
Diario II #13	Emplean la información que poseen acerca de los objetos de conocimiento	A partir de su conocimiento da su opinión	Clasifican la información que poseen
Diario II #14	A partir de su conocimiento explica una situación	Hace inferencia y a partir de eso da solución o formula una alternativa para solucionar algún problema	Clasifica la información y con ella da solución

Diario II #15	Emplea la información que posee y da su opinión acerca del objeto.	Emplea la información que posee para responder a los juegos de palabras que se plantean	Clasifica las categorías establecidas y juega adecuadamente
Diario II #16	Dan a conocer y explican la información que poseen acerca de los objetos	Realiza la inferencia empleando la información que posee	
Diario II #17	A partir de su conocimiento da fin a una situación	Realiza la inferencia empleando la información que posee	Clasifica la información que posee y da respuesta según la pregunta
Diario II #18	A partir de su conocimiento da fin a una situación	Realiza la inferencia empleando la información que posee	Clasifica la información que posee y da respuesta según la pregunta

Anexo 4. Categorías de análisis de diarios pedagógicos- el juego.

**4.1. JARDÍN B.**

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS JARDÍN B					
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	EL JUEGO				
Diario I #1					
Diario I #2	En inglés, la docente los involucra en la clase mediante el juego de manera divertida para el aprendizaje.				
Diario I #3	En educación física es el único espacio en donde los niños juegan.				
Diario I #4	En clase de educación física se generan espacios de juego para los niños.				
Diario I #5	Implementan juegos como la lotería.				
Diario I #6					
Diario I #7					
Diario I #8					
Diario I #9					
Diario I #10					
Diario I #11	Juego de atención y memoria “diga usted” consiste en mencionar objetos teniendo en cuenta la letra inicial de la palabra. En música la profesora implementa juegos musicales como “veo una cosa de x color”.				
Diario I #12					
Diario I #13					
Diario I #14	En la celebración del día del niño, los estudiantes expresan que esperaban actividades diferentes a las de siempre como por ejemplo, juegos.				
Diario I #15					
Diario I #16					
Diario I #17	Juegos de lotería y plastilina en la evaluación de inglés.				
Diario I #18					
Diario I #19					
Diario I #20					
DIARIOS PEDAGÓGICOS II	JUEGOS DE REGLAS	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS CORPORALES	JUEGOS HEURÍSTICOS	JUEGOS DE CONSTRUCCIONES

Diario II #1					
Diario II #2					
Diario II #3	Entienden y siguen las reglas del juego		Participan activamente ante juegos con obstáculos		La mayoría mostró buenas habilidades para tener en cuenta la organización de la serie.
Diario II #4	Comprenden las reglas del juego y se creó un ambiente sano	Con la lotería los niños focalizan la atención			
Diario II #5	Atribuyen al mejoramiento del seguimiento de instrucciones y el respeto por la participación de los demás	Muestran una gran habilidad para encontrar las parejas de cada tipo de flor.			
Diario II #6	El juego permite mejorar la atención y la capacidad memorística	el juego permite desarrollar la capacidad de enunciar y recordar conceptos aprendidos			
Diario II #7	Evaluación				
Diario II #8					
Diario II #9	Cumpleaños				
Diario II #10	Desarrollan su capacidad de seguimiento de instrucciones, atención y memoria.	Se desarrollan ciertas habilidades como crear nuevos conocimientos y el desarrollo de habilidades sociales.	Los niños tuvieron en cuenta las indicaciones para realizar correctamente el juego		

Diario II #11	Siguen las reglas del juego como se establecieron				fortalece la atención, concentración y presión manual.
Diario II #12	Respetan los turnos de sus compañeros al jugar.				Se muestran activos y participativos.
Diario II #13	Siguen las reglas del juego y juegan en orden				
Diario II #14	Se concentran y siguen las reglas del juego			La atención aumenta y juegan mostrando interés	
Diario II #15	Disfrutan jugar y respetan turnos y reglas establecidas	Disfrutan jugar al aire libre, fortalece el compañerismo	Fortalece el seguimiento de instrucciones al jugar y sus habilidades		Fortalece la atención y la memoria visual
Diario II #16	Muestran agilidad al jugar y explicar las reglas del juego				
Diario II #17	Disfrutan seguir las reglas de los juegos	Disfrutan jugar y comparten el material			
Diario II #18	Disfrutan y juegan entre compañeros.	Fortalece la atención y la concentración			Fortalece el compañerismo y el contacto visual

#### 4.2. TRANSICIÓN A.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS					
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	EL JUEGO				
Diario I #1					
Diario I #2					
Diario I #3	Manifiestan varias emociones al jugar.				
Diario I #4					
Diario I #5					
Diario I #6					
Diario I #7					
Diario I #8	Juegan respetando las reglas y participan activamente.				
Diario I #9					
Diario I #10					
Diario I #11	Fortalece el comportamiento, la atención, el dialogo y el compartir.				
Diario I #12					
Diario I #13					
Diario I #14					
Diario I #15	No siguen las reglas del juego.				
Diario I #16					
Diario I #17					
Diario I #18					
Diario I #19					
Diario I #20	Fortalece la participación, la espetan turnos y la espera.				
Diario I #21					
DIARIOS PEDAGÓGICOS II	JUEGOS DE REGLAS	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS CORPORALES	JUEGOS HEURÍSTICOS	JUEGOS DE CONSTRUCCIONES



Diario II #1	Respetan los turnos de sus compañeros al jugar.				Se muestran activos y participativos.
Diario II #2	Respetan las reglas establecidas del juego.				Disfrutan jugando entre compañeros.
Diario II #3	Juegan ordenadamente y siguiendo las reglas establecidas.				Dificultad al armar las piezas de los rompecabezas.
Diario II #4	Se promueve el orden para llevar a cabo el juego.				El juego motiva a los niños a estar centrados a la experiencia.
Diario II #5	Realizan el juego con calma y paciencia para hacerlo adecuadamente .				Fortalece la atención, concentración.
Diario II #6	Respetan a sus compañeros y al material de trabajo.				Fortalece el compañerismo y el nuevo aprendizaje.

Diario II #7	Realizan los juegos según las reglas establecidas.				Permanecen concentrados, atentos y se dan apoyo.
Diario II #8	Lograron realizar el juego siguiendo las reglas.				Se presentó un tanto complejo y constaba de mucha concentración.
Diario II # 9	Siguen las reglas y juegan respetuosamente.				Fortalece a la atención y a la memoria.
Diario II #10	Algunos si siguieron las reglas.				Fortalece la comprensión de un nuevo aprendizaje.
Diario II #11	Siguen las reglas del juego como se establecieron				fortalece la atención, concentración y presión manual.
Diario II # 12	Respetan los turnos de sus compañeros al jugar.				Se muestran activos y participativos.
Diario II # 13	Siguen las reglas del juego y juegan en orden				

Diario II #14	Se concentran y siguen las reglas del juego			La atención aumenta y juegan mostrando interés	
Diario II #15	Disfrutan jugar y respetan turnos y reglas establecidas	Disfrutan jugar al aire libre, fortalece el compañerismo	Fortalece el seguimiento de instrucciones al jugar y sus habilidades		Fortalece la atención y la memoria visual
Diario II #16	Muestran agilidad al jugar y explicar las reglas del juego				
Diario II #17	Disfrutan seguir las reglas de los juegos	Disfrutan jugar y comparten el material			
Diario II #18	Disfrutan y juegan entre compañeros.	Fortalece la atención y la concentración			Fortalece el compañerismo y el contacto visual
Diario II #19	Siguen las reglas del juego	Fortalece la atención y la memoria			Fortalece la memoria visual

### 4.3. TRANSICIÓN B.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DIARIOS PEDAGÓGICOS	
DIARIOS PEDAGÓGICOS I	EL JUEGO
Diario I #1	
Diario I #2	
Diario I #3	
Diario I #4	
Diario I #5	
Diario I #6	
Diario I #7	Se identificaron diferentes habilidades corporales al momento de que ellos jugaron baloncesto y respetan turnos.
Diario I #8	Por medio del juego corporal estimulan las diferentes habilidades como el equilibrio y la coordinación.
Diario I #9	Al momento de realizar juegos de construcción los niños toman una posición de concentración, de calma, serenidad y orden.
Diario I #10	Por medio del juego corporal reconocen las partes del cuerpo, empleando el juego del espejo y la silueta.
Diario I #11	
Diario I #12	
Diario I #13	
Diario I #14	
Diario I #15	
Diario I #16	
Diario I #17	Al implementar juegos de construcción de palabras en este caso se les facilita un poco más retener y recordar palabras.
Diario I #18	Disfrutan hacer algunos ejercicios corporales como el calentamiento, pero al momento de jugar a recoger la pelota con las manos se frustran porque según ellos eso es difícil.
Diario I #19	

Diario I #20	A medida que realizan juegos corporales los estudiantes desarrollan habilidades que no se evidenciaban en un principio como coordinación y equilibrio.				
DIARIOS PEDAGÓGICOS II	JUEGOS DE REGLAS	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS CORPORALES	JUEGOS HEURÍSTICOS	JUEGOS DE CONSTRUCCIONES
Diario #1					
Diario II #2			Al momento de realizar juegos corporales, se les dificulta retener y recordar la información vista anteriormente para dar solución a una problemática.		Se les facilitan los juegos de construcción e identifican el tema a trabajar.
Diario II #3	Siguen adecuadamente los juegos de reglas, ya que siguen la indicación teniendo en cuenta la explicación.				
Diario II #4	Se promueve el orden para llevar acabo el juego.				El juego motiva a los niños a estar centrados a la experiencia.

Diario II #5	Realizan el juego con calma y paciencia para hacerlo adecuadamente.				Fortalece la atención, concentración.
Diario II #6	Respetan a sus compañeros y al material de trabajo.				Fortalece el compañerismo y el nuevo aprendizaje.
Diario II #7	Realizan los juegos según las reglas establecidas.				Permanecen concentrados, atentos y se dan apoyo.
Diario II #8	Lograron realizar el juego siguiendo las reglas.				Se presentó un tanto complejo y constaba de mucha concentración.
Diario II #9	Siguen las reglas y juegan respetuosamente.				Fortalece a la atención y a la memoria.
Diario II #10	Algunos si siguieron las reglas.				Fortalece la comprensión de un nuevo aprendizaje.
Diario II #11	Siguen las reglas del juego como se establecieron				fortalece la atención, concentración y presión manual.
Diario II #12	Respetan los turnos de sus				Se muestran activos y participativos.

	compañeros al jugar.				
Diario II #13	Siguen las reglas del juego y juegan en orden				
Diario II #14	Se concentran y siguen las reglas del juego			La atención aumenta y juegan mostrando interés	
Diario II #15	Disfrutan jugar y respetan turnos y reglas establecidas	Disfrutan jugar al aire libre, fortalece el compañerismo	Fortalece el seguimiento de instrucciones al jugar y sus habilidades		Fortalece la atención y la memoria visual
Diario II #16	Muestran agilidad al jugar y explicar las reglas del juego				
Diario II #17	Disfrutan seguir las reglas de los juegos	Disfrutan jugar y comparten el material			
Diario II #18	Disfrutan y juegan entre compañeros.	Fortalece la atención y la concentración			Fortalece el compañerismo y el contacto visual

Anexo 5. Categorías de análisis de evaluación- Atención.

**5.1. JARDÍN B**

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS								
	Atención								
	Constancia			Intensidad			Volumen		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	5	7	3	9	6	0	4	8	3
Evaluación #2	6	6	3	8	5	0	4	8	3
Evaluación #3	5	7	3	9	6	0	4	8	3
Evaluación #4	9	6	0	10	3	2	6	6	3
Evaluación #5	10	3	2	12	3	0	8	6	1
Evaluación #6	10	4	1	13	2	80	8	7	0
Evaluación #7	6	7	2	10	4	1	7	6	2
Evaluación #8	12	3	0	13	2	0	8	7	0
Evaluación #9	11	4	0	12	3	0	7	8	0
Evaluación #10	9	6	0	13	2	0	6	9	0
Evaluación #11	12	3	0	11	4	0	9	6	0
Evaluación #12	10	5	0	12	3	0	9	6	0
Evaluación #13	9	6	0	11	4	0	8	7	0
Evaluación #14	10	5	0	9	6	0	9	6	0
Evaluación #15	13	3	0	14	1	0	8	7	0
Evaluación #16	13	2	6	15	0	0	9	6	0



## 5.2. TRANSICIÓN A.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS								
	Atención								
	Constancia			Intensidad			Volumen		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	8	5	0	7	6	0	6	7	0
Evaluación #2	8	4	0	8	4	0	8	4	0
Evaluación #3	5	7	0	5	7	0	6	6	0
Evaluación #4	8	2	0	8	2	0	8	2	0
Evaluación #5	12	0	0	12	0	0	11	1	0
Evaluación #6	6	8	0	5	9	0	5	9	0
Evaluación #7	5	9	0	5	9	0	6	8	0
Evaluación #8	5	9	0	5	9	0	5	9	0
Evaluación #9	9	5	0	9	5	0	10	4	0
Evaluación #10	8	4	0	12	0	0	8	4	0
Evaluación #11	12	2	0	12	2	0	12	2	0
Evaluación #12	9	5	0	14	0	0	9	5	0
Evaluación #13	9	5	0	14	0	0	9	5	0
Evaluación #16	10	2	0	11	1	0	11	2	0
Evaluación #17	11	0	0	11	0	0	11	0	0
Evaluación #18	9	5	0	11	4	0	10	4	0

### 5.3. TRANSICIÓN B.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS								
	Atención								
	Constancia			Intensidad			Volumen		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	7	7	7	12	0	0	12	0	0
Evaluación #2	15	15	15	15	0	0	9	6	0
Evaluación #3	13	13	13	15	0	0	12	3	0
Evaluación #4	10	10	10	10	3	0	7	6	0
Evaluación #5	8	8	8	14	0	0	9	5	0
Evaluación #6	15	15	15	13	2	0	12	3	0
Evaluación #7	15	15	15	15	0	0	11	4	0
Evaluación #8	15	15	15	10	5	0	0	0	0
Evaluación #9	11	11	11	11	4	0	10	4	0
Evaluación #10	15	15	15	15	0	0	11	4	0
Evaluación #11	13	13	13	12	3	0	15	0	0
Evaluación #12	15	15	15	10	5	0	0	0	0
Evaluación #13	11	11	11	11	4	0	10	4	0
Evaluación #14	15	15	15	15	0	0	11	4	0
Evaluación #15	13	13	13	12	3	0	15	0	0
Evaluación #16	15	15	15	10	5	0	0	0	0

Anexo 6. Categorías de análisis de evaluación- Memoria.

**6.1. JARDÍN**

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS								
	Memoria								
	Retención			Recuerdo			S.I.		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	5	7	3	9	6	0	5	6	4
Evaluación #2	6	6	3	4	9	2	4	7	5
Evaluación #3	4	9	2	9	6	0	4	8	3
Evaluación #4	9	6	0	10	3	2	5	8	3
Evaluación #5	10	3	2	12	3	0	7	6	2
Evaluación #6	10	4	1	4	6	5	7	6	2
Evaluación #7	4	9	2	10	4	1	8	6	1
Evaluación #8	12	3	0	13	2	0	8	6	1
Evaluación #9	11	4	0	5	5	5	6	9	0
Evaluación #10	9	6	0	13	2	0	8	6	1
Evaluación #11	12	3	0	11	4	0	5	10	0
Evaluación #12	10	5	0	12	3	0	6	9	0
Evaluación #13	9	6	0	7	6	2	7	7	1
Evaluación #14	10	5	0	9	6	0	8	6	1
Evaluación #15	12	3	0	14	1	0	8	7	0
Evaluación #16	13	2	6	15	0	0	9	6	0

## 6.2. TRANSICIÓN A.

CATEGORIA DE ANALISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BASICOS								
	Memoria								
	Retención			Recuerdo			S.I.		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	10	3	0	6	7	0	8	0	5
Evaluación #2	5	7	0	5	7	0	7	2	3
Evaluación #3	7	0	5	5	2	5	8	2	2
Evaluación #4	3	7	0	0	10	0	5	1	4
Evaluación #5	7	1	4	7	4	1	5	5	2
Evaluación #6	5	9	0	5	9	0	8	4	2
Evaluación #7	6	7	1	6	7	1	7	3	4
Evaluación #8	6	7	1	6	7	1	5	5	4
Evaluación #9	8	5	4	8	2	0	4	5	4
Evaluación #10	8	4	0	8	4	0	7	0	5
Evaluación #11	11	2	1	11	2	1	6	3	5
Evaluación #12	11	1	2	10	1	3	14	0	0
Evaluación #13	14	0	0	14	0	0	5	7	0
Evaluación #16	12	0	0	12	0	0	9	2	1
Evaluación #17	11	0	0	11	0	0	9	0	2
Evaluación #18	10	4	0	10	4	0	11	3	0

### 6.3. TRANSICIÓN B

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS								
	Memoria								
	Retención			Recuerdo			S.I.		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	12	0	0	12	0	0	4	8	0
Evaluación #2	15	0	0	15	0	0	5	9	0
Evaluación #3	15	0	0	15	0	0	8	7	0
Evaluación #4	13	0	0	13	0	0	5	8	0
Evaluación #5	14	0	0	0	0	0	8	6	0
Evaluación #6	15	0	0	13	2	0	7	5	0
Evaluación #7	12	3	0	11	4	0	10	5	0
Evaluación #8	10	5	0	15	0	0	11	4	0
Evaluación #9	15	0	0	15	0	0	10	5	0
Evaluación #10	15	0	0	15	0	0	11	4	0
Evaluación #11	13	2	0	13	2	0	11	4	0
Evaluación #12	15	15	15	10	5	0	0	0	0
Evaluación #13	11	11	11	11	4	0	10	4	0
Evaluación #14	15	15	15	15	0	0	11	4	0
Evaluación #15	13	13	13	12	3	0	15	0	0
Evaluación #16	15	15	15	10	5	0	0	0	0

Anexo 7. Categorías de análisis de evaluación- Competencia científica

**7.1. JARDÍN B.**

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS								
	Memoria								
	Retención			Recuerdo			S.I.		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	5	10	0	8	5	2	10	5	0
Evaluación #2	4	11	0	10	5	0	9	6	0
Evaluación #3	6	9	0	13	2	0	10	5	0
Evaluación #4	5	8	2	10	3	0	10	5	0
Evaluación #5	7	5	3	8	6	0	11	4	0
Evaluación #6	9	4	2	13	2	0	12	3	0
Evaluación #7	5	9	1	11	4	0	9	6	0
Evaluación #8	6	7	2	10	5	0	14	1	0
Evaluación #9	10	4	1	11	0	0	15	0	0
Evaluación #10	4	9	2	11	4	0	15	0	0
Evaluación #11	8	5	2	13	2	0	15	0	0
Evaluación #12	6	7	2	9	3	0	10	5	0
Evaluación #13	12	3	0	10	5	0	15	0	0
Evaluación #14	11	4	0	13	2	0	13	0	0
Evaluación #15	14	1	0	10	3	0	15	0	0
Evaluación #16	14	1	0	10	5	0	15	0	0

## 7.2. TRANSICIÓN A

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	COMPETENCIA CIENTÍFICA								
	Hipótesis			Inferencias			Volumen		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	5	10	0	8	5	2	10	5	0
Evaluación #2	4	11	0	10	5	0	9	6	0
Evaluación #3	6	9	0	13	2	0	10	5	0
Evaluación #4	5	8	2	10	3	0	10	5	0
Evaluación #5	7	5	3	8	6	0	11	4	0
Evaluación #6	9	4	2	13	2	0	12	3	0
Evaluación #7	5	9	1	11	4	0	9	6	0
Evaluación #8	6	7	2	10	5	0	14	1	0
Evaluación #9	10	4	1	11	0	0	15	0	0
Evaluación #10	4	9	2	11	4	0	15	0	0
Evaluación #11	8	5	2	13	2	0	15	0	0
Evaluación #12	6	7	2	9	3	0	10	5	0
Evaluación #13	12	3	0	10	5	0	15	0	0
Evaluación #14	11	4	0	13	2	0	13	0	0
Evaluación #15	14	1	0	10	3	0	15	0	0
Evaluación #16	14	1	0	10	5	0	15	0	0

## 7.3. TRANSICIÓN B.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS EN EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA									
#Evaluaciones	COMPETENCIA CIENTÍFICA								
	Hipótesis			Inferencias			Volumen		
	L	P	PL	L	P	PL	L	P	PL
Evaluación #1	12	0	0	9	3	0	12	0	0
Evaluación #2	15	0	0	10	5	0	15	0	0
Evaluación #3	15	0	0	13	2	0	15	0	0
Evaluación #4	13	0	0	10	3	0	15	0	0
Evaluación #5	14	0	0	8	6	0	15	0	0
Evaluación #6	15	0	0	13	2	0	15	0	0
Evaluación #7	15	0	0	11	4	0	15	0	0
Evaluación #8	15	0	0	10	5	0	15	0	0
Evaluación #9	11	0	0	11	0	0	15	0	0
Evaluación #10	15	0	0	11	4	0	15	0	0
Evaluación #11	13	2	0	13	2	0	15	0	0
Evaluación #12	12	0	0	9	3	0	12	0	0
Evaluación #13	15	0	0	10	5	0	15	0	0
Evaluación #14	15	0	0	13	2	0	15	0	0
Evaluación #15	13	0	0	10	3	0	15	0	0
Evaluación #16	15	0	0	10	5	0	15	0	0