

FORTALECIENDO HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS POR MEDIO DE
LA LÚDICA

DIANA MARIA VILLA RAMIREZ

ASESOR:

DARWIN VALMORE FRANCO GALLEGÓ

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2023

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, 8 de julio del 2023

Dedicatoria

Dedico este proyecto investigativo a papito Dios por darme las fuerzas, para continuar en este proceso y permitirme llegar a este punto tan importante en mi vida a nivel profesional.

A mi esposo por ser parte importante de este logro para mi vida y está conmigo en las buenas y en las malas apoyándome para alcanzar mi meta.

A mi madre que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores lo cual me ha ayudado a seguir adelante en los momentos difíciles.

También le dedico a mis hijos Miguel ángel y luisa Fernanda quienes han sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ellos.

A mi padre que desde el cielo me ilumina para seguir adelante con mis proyectos.

Agradecimientos

El principal agradecimiento a Dios quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante; Muestro mis más sinceros agradecimientos a mis tutores del proyecto Darwin valmore, Liliana Ortiz, Ana María Ramírez quienes por sus conocimientos fueron unas piezas claves para desarrollar con éxito todo el trabajo, gracias a sus palabras motivadoras, sus consejos y su apoyo logré este sueño tan importante para mí.

A toda mi familia por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mi estudio y por último a todas las personas que de una u otra forma me apoyaron en la realización de mi proyecto con sus consejos.

Gracias, gracias, gracias.

Contenido

Introducción	8
Capítulo 1: Planteamiento del Problema	11
1.1 Formulación del problema	11
1.2 Delimitación del problema	12
1.3 Objetivo	12
1.3.1 Objetivo general	12
1.3.2 Objetivos Específicos	12
1.4 Justificación	13
1.5 Antecedentes	17
1.5.1 Internacional	17
1.5.2 Nacional	18
1.5.3 Local	19
Capítulo 2: Marco de Referencia	21
Capítulo 3: Metodología de la Investigación	28
3.1 Diseño metodológico	28
3.2 Población y muestra	32
3.3 Técnicas e instrumentos:	34
Técnica N°1: La entrevista	34
Técnica N°2 Observación	36
Técnica N°3 Mural de situaciones	37
Técnica N° 4 Colcha de Retazos	38
3.4. Análisis de los resultados:	39
CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, PROPUESTAS.	43
4.1 PROPUESTAS:	43
4.2 RESULTADOS	49
4.3 CONCLUSIONES	51
Referencias bibliográficas	54
Anexos	56
ANEXO NÚMERO 1	56
	57
ANEXO NÚMERO 2	59
ANEXO NUMERO 3	60

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo principal fortalecer las capacidades cognitivas de los niños del grado segundo de la escuela normal superior antioqueña a partir de la implementación de actividades lúdicas que contribuyan con los estilos de aprendizaje.

Para fomentar este aprendizaje de juego por parte de los maestros promueven el desarrollo cognitivo de los niños para la comprensión del entorno, y así obtener una enseñanza para aprender con más facilidad ante los juegos lúdicos.

Las habilidades cognitivas forman partes de las habilidades de pensamiento que deben desarrollarlos estudiantes en su proceso de aprendizaje; ellos disponían y usaban más estas habilidades y mejorar así el desempeño en clase en donde ellos puedan construir saberes y alcanzar la comprensión de los mismos, propiciados por el maestro dentro de sus clases.

Con esta investigación lo más importante pues de esta manera se va generando en los niños del grado segundo un aprendizaje significativo; se posibilita que adquieran habilidades para desenvolverse en su entorno, resolviendo situaciones de aprendizaje más fácil en el proceso escolar. De este modo se pretende rescatar la lúdica en el aprendizaje que cada niño por medios de actividades y juegos para que puedan comprender lo que se enseñan la motivación es un gran elemento para que estos resultados se logren, esta motivación debe ser especial para que los niños cojan la inspiración fácilmente y se logre el aprendizaje. Con este proyecto quiero lograr en los niños un aprendizaje para lograr el desarrollo cognitivo a través de la enseñanza por medio de la lúdica y poder obtener un desarrollo de cada uno de ellos.

La primera etapa se va a poder mostrar la formulación del problema con la pregunta de investigación la cual encamina la realización de mi proyecto, para obtener unos objetivos generales y específicos, lo cual permite ir desarrollando cada paso del proyecto al realizar. Con la línea de investigación de cultura escolar y contexto sociocultural se realiza con la Normal Superior Antioqueña donde trata los aspectos que ocurre dentro y fuera de la

institución; con la justificación buscamos con algunos autores sobre complementar de lo que estamos buscando con los niños el proceso de las habilidades cognitivas para poder lograr las actividades lúdicas que podemos realizar con ellos; también tuvimos algunas recomendaciones de los antecedentes que hacen ver y rescatar la pregunta que estamos realizando en el proyecto para darle una solución y poder lograr el objetivo que podemos realizar con nuestros niños.

Como segunda etapa se encuentra el marco referencial donde encontramos al autor Vygotsky año 2010 nos dice que en el proceso cognitivo en los niños se destaca la lúdica a una dimensión que nos conlleva al juego para obtener en el niño sus emociones, sus alegrías, y su felicidad. En este marco encontramos tres elementos muy importantes que son: la lúdica, los estilos de aprendizajes y dispositivos, las estrategias pedagógicas definiendo así la importancia de dichos ejes para poder avanzar en la investigación y tener claro hasta qué punto se quiere llegar, todo teniendo como prioridad la estabilidad académica de los estudiantes.

Como tercera parte se comprende todo sobre la metodología de la investigación para detallar el enfoque cualitativo, es como recolectar datos de la investigación, el alcance es explicativo se busca la interacción con los participantes donde busca las causas de la verdad,

El diseño es la investigación de la acción participativa que comprende la formación y la transformación como el cuidado del docente y por último el método es inductivo se aplica al proyecto investigativo cumpliendo con el fin de darle a este método la observación específica para el grado segundo; adicionalmente, se hace referencia a la población y la muestra; las técnicas e instrumentos de recolección de información por medio de la entrevista, colcha de retazos, mural de situaciones, entre otros y, por último, el análisis de los resultados, parte esencial del presente trabajo, donde se pudo confirmar lo conveniente de este tema.

Finalmente, como la cuarta parte se presenta las referencias, conclusiones y realizar la parte del proyecto si de verdad le das respuesta con el producto final a la pregunta problematizadora para darle fin a tu proyecto y lograr el objetivo que lograste realizar tu producto.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En los últimos años los periodos de aprendizaje basados en el juego se han visto afectados debido al mayor énfasis en la preparación académica. Se ve una necesidad en los niños del grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña de cómo implementar estrategias de juego y/o actividades lúdico pedagógicas para promover el desarrollo cognitivo en estos estudiantes. Esta problemática puede estar pasando por muchos factores como falta de apoyo en el hogar por falta de los padres en las actividades académicas basadas en el juego ya que muchos padres en las actividades no cuentan con el tiempo suficiente para sus trabajos, los padres o cuidadoras prefieren más la tecnología que tomarse el tiempo con sus hijos. No hay un mutuo acuerdo entre maestro y familia para fomentar estos aprendizajes desde casa y por supuesto, en el ámbito educativo escolar. Por lo que, promover oportunidades de aprendizaje basado en el juego por parte de los maestros, es indispensable, puesto que los educandos aprenden por medio de este tipo de actividades, además de que favorece procesos creativos y contribuye con el explorar nuevas posibilidades.

Según Bergen (2018) “el aprendizaje basado en el juego provee un entorno excelente para promover el desarrollo cognitivo de los niños pequeños, en particular en lo que se refiere a las habilidades de pensamiento esenciales para la profundidad cognitiva” (párr. 1). Así el aprendizaje está basado en el juego proporcionando un entorno excelente para promover el desarrollo cognitivo de los niños pequeños del grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña, especialmente en términos de habilidades de pensamiento que son esenciales para la comprensión del entorno, y así obtener una enseñanza para aprender con más facilidad ante el juego lúdico.

1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fomentar las capacidades cognitivas de los niños del grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña, mediante el apoyo de actividades lúdicas que contribuyan con los estilos de aprendizaje de los estudiantes?

1.3 OBJETIVO

1.3.1 Objetivo general

Fortalecer las capacidades cognitivas de los niños del grado segundo de la escuela normal superior antioqueña a partir de la implementación de actividades lúdicas que contribuyan con los estilos de aprendizaje.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes que les facilite la construcción y comprensión de conocimientos.
- Analizar las estrategias implementadas por los maestros para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños.
- Proponer estrategias lúdicas que posibiliten que el niño desarrolle habilidades cognitivas y construya conocimientos según su estilo de aprendizaje.

1.4 JUSTIFICACIÓN

La lúdica es muy necesaria al igual que importante para influenciar y potenciar el proceso de las habilidades cognitivas en los niños, por lo que, las actividades que se propondrán buscan generar un grado de satisfacción personal y social, con estrategias lúdicas que faciliten más su expresión, con momentos de esparcimiento y entretenimiento que a la vez posibiliten la construcción y consolidación de aprendizajes.

Por lo que, se hace necesario observar y analizar cada desempeño en los estudiantes para obtener resultados, de acuerdo a la ejecución de las actividades planteadas, las actitudes y aptitudes que manifiestan, puesto que, esto es lo que permite evidenciar algunas dificultades relevantes en sus habilidades cognitivas, como la falta de atención, lo que conlleva a que no se concentren, no sigan órdenes, se presente falta de estimulación de su pensamiento lógico; lo que indica que se deben fortalecer estas habilidades cognitivas a través de situaciones de aprendizaje y estrategias pertinentes para lograr mejores desempeños en el proceso de formación de los estudiantes, específicamente en los niños del grado segundo A de la Escuela Normal Superior Antioqueña.

De este modo, es relevante aportar en los niños un método más fácil para que ellos adquieran un aprendizaje y de alguna manera se pueda disminuir esta problemática que se está evidenciando en los niños del grado segundo A en la Escuela Normal Superior Antioqueña, con estrategias pedagógicas que les posibilite aprender, buscando estrategias mediadas por la lúdica, en donde ellos puedan construir saberes y alcanzar la comprensión de los mismos, propiciados por el maestro dentro de sus clases.

En dicha institución educativa está situada en el municipio de Medellín, barrio Buenos Aires y cerca en todo al centro de la ciudad. Tiene matriculados 796 estudiantes, entre los grados de pre jardín;

hasta el grado 11. Es una institución católica y mixta. Los egresados reciben el título de Bachiller Pedagógico y está el programa de Formación Complementaria, para aquellos que desean seguirse formando para ser maestros de preescolar y primaria. Plantea un modelo de formación desarrollista, en el cual se aprende haciendo, liderando y transformando de manera significativa los propios procesos formativos y el entorno.

En esta investigación, lo más importante es darse cuenta que las estrategias de enseñanza persiguen fines educativos que promoverán y desarrollarán de una forma u otra entre niños y niñas desde el inicio de la educación infantil habilidades cognitivas y aprendizajes por medio de la lúdica; considerando que, en el ámbito de las capacidades humanas, la capacidad de comunicación y la escucha son importantes y ayudan a fortalecer otros procesos (Bergen, 2018).

Por otro lado, es importante sustentar desde elementos legales que tengan que ver con el presente proyecto de investigación, con el fin de articular lo que plantea la Ley con los aspectos centrales del mismo.

Primeramente, está la Constitución Política de Colombia, 1991, con el artículo 7, el cual plantea que,

La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

En este artículo se articula la necesidad de generar actividades culturales y juegos lúdicos para favorecer la formación de los estudiantes, por medio de estrategias de aprendizaje diferentes para que ellos puedan tener un aprendizaje significativo.

A su vez, está la Ley General de Educación, la Ley 115 de 1994, en donde la educación se considera como un proceso de formación permanente, específicamente en el ARTÍCULO 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica: a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo; b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente; c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana; d) Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional.

Lo anterior, posibilita propiciar aprendizajes en los niños, en donde éstos puedan adquirir conocimientos por medio del juego, canciones, representaciones culturales y actividades que les ayuden a comprender la información circundante.

Por otro lado, está la Ley 181 de 1995, en el TÍTULO II DE LA RECREACIÓN, EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE Y LA EDUCACIÓN EXTRAESCOLAR ARTÍCULO 5º.- Se entiende que: La recreación. Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento. En el artículo 47, se plantea que se deben buscar estrategias pedagógicas para contribuir con la formación de los estudiantes en todos los aspectos.

Finalmente, y considerando lo anteriormente nombrado, puede concluirse que las capacidades cognitivas en los niños son muy importantes porque a partir de allí, es que se va potenciado su desarrollo, y es más interesante si se realiza de una manera lúdica, pues de esta

manera se va generando en los niños del grado segundo un aprendizaje significativo; se posibilita que adquieran habilidades para desenvolverse en su entorno, resolviendo situaciones de aprendizaje más fácil en el proceso escolar. Lo anterior, puede ser por medio de actividades lúdicas como videos educativos, rondas infantiles, la literatura, las imágenes, el juego, y el movimiento del cuerpo.

Por último, está el decreto 1075 del 2015 **Artículo 1.1.1.1 Ministerio de Educación Nacional**. El Ministerio de Educación Nacional es la entidad cabeza del sector educativo, el cual tiene como objetivos los siguientes:

6. Velar por la calidad de la educación, mediante el ejercicio de las funciones de regulación, inspección, vigilancia y evaluación, con el fin de lograr la formación moral, espiritual, afectiva, intelectual y física de los colombianos. [...].

8. Propiciar el uso pedagógico de medios de comunicación como por ejemplo radio, televisión e impresos, nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en las instituciones educativas para mejorar la calidad del sistema educativo y la competitividad de los estudiantes del país.

De este modo, se pretende rescatar la lúdica en el aprendizaje que cada niño por medio de actividades y juegos para que puedan comprender lo que se les enseña

De manera adecuada en su vida, en todas las dimensiones del desarrollo.

Finalmente y considerando lo anteriormente nombrado, puede concluirse que las capacidades cognitivas en los niños son muy importantes porque a partir de allí, es que se va potenciado su desarrollo, y es más interesante si se realiza de una manera lúdica, pues de esta manera se va generando en los niños del grado segundo un aprendizaje significativo; se posibilita que adquieran habilidades para desenvolverse en su entorno, resolviendo situaciones de aprendizaje más fácil en el proceso escolar. Lo anterior, puede ser por medio

de actividades lúdicas como videos educativos, rondas infantiles, la literatura, las imágenes, el juego, y el movimiento del cuerpo.

1.5 ANTECEDENTES

Con este rastreo pretendemos buscar información que nos pueda ayudar con el tema que estamos investigando que es el fortalecimiento de las habilidades cognitivas, ya que es una problemática que se está presentando mucho no solo en nuestro país, sino también en diferentes partes del mundo, vemos la necesidad de hacer un rastreo a nivel regional, nacional e internacional para conocer las diferentes opiniones que se tienen sobre este tema.

1.5.1 Internacional

El presente proyecto de grado se titula: “Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Creatividad En La Resolución De Problemas Referidos A Agregar Y Quitar En Los Niños Y Niñas De Cinco Años De La Institución Educativa Inicial 651”, fue realizado por SULCA GUTIERREZ (2016). Objetivo general: desarrollar capacidades creativas para la resolución de problemas matemáticos referidos a agregar y quitar mediante el juego en los niños y niñas de 5 años.

Esta tesis menciona algo muy importante y es la resolución de problemas matemáticos, que es un tema muy común en los niños de esta edad, con las actividades lúdicas que proponen pretenden desarrollar más la creatividad, y que los niños y niñas vayan adquiriendo nociones básicas para la construcción mental de los números. En conclusión, se van a revisar los resultados de esta investigación para dar los diagnósticos de los niños y niñas con sus respectivos indicadores, teniendo en cuenta todas las actividades propuestas y sus contenidos, la motivación es un gran elemento para que estos resultados se logren, ésta motivación debe ser especial para que los niños cojan la inspiración fácilmente y se logre el

aprendizaje. En esta tesis se percibe el elemento de la motivación como un elemento de gran importancia para que los niños aprendan más fácilmente con materiales lúdicos la resolución de problemas sobre el aprendizaje.

1.5.2 Nacional

El proyecto titulado “La Lúdica Como Estrategia Para Favorecer El Proceso De Aprendizaje En Niños De Edad Preescolar De La Institución Educativa Nusefa De Ibagué”, Realizado Por Liliana Calderón Calderón Sandra Milena Marín Sepúlveda Nadieshda Eliana Vargas Trujillo (2014), tiene como objetivo Objetivo: “Afianzar una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar de la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de Fátima de Ibagué” (p. 19). Dicha tesis, pretende enseñar que la lúdica fomenta la construcción y comprensión de saberes en los niños. Por lo que, se busca que los maestros enseñen de forma lúdica y hagan uso del juego dentro de los procesos formativos, para que los estudiantes puedan aprender más fácilmente y comprender lo que se le está enseñando, para que pueda hacer uso de ello dentro de su vida cotidiana. En conclusión, se ve que las personas han aprendido desde pequeñas con los juegos, puesto que, siempre ha sido una actividad humana en el campo de la enseñanza. Por esto, es relevante utilizarlo dentro de la formación integral de los individuos para que desarrollen todas sus dimensiones.

Un adecuado desarrollo y resolución de problemas, ya teniendo un conocimiento y manejo de distintas técnicas empleadas por los maestros se hace más fácil la aplicación de estas, como por medio de actividades lúdicas que lo hagan posible. En conclusión, se puede decir que por medio de las investigaciones realizadas se concluye que se ve la necesidad de poner en práctica una propuesta lúdico-pedagógica para ver reflejados los avances en los

alumnos, con todos los elementos facilitadores que adquieren por medio de las diferentes relaciones sociales que entablan con otros. Esta tesis aporta a este proyecto en que ambos buscan la forma más conveniente de potenciar el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños pequeños mediante el juego y la lúdica, ya que es una forma de dinamizar la vida escolar de los niños y construir conocimientos que los conlleven a desarrollar iniciativas propias consigo mismo y con el otro.

1.5.3 Local

El proyecto titulado “Los procesos cognitivos básicos como propuesta pedagógica para el fortalecimiento de la competencia en la primera infancia.” por Jaime Alberto Cortes Duque, del municipio de La Pintada - Antioquia (2020). Tiene como objetivo Implementar los procesos cognitivos básicos como estrategia lúdico pedagógica para el fortalecimiento de las competencias en la primera infancia. (page.9); dicha tesis quiere enseñar que la lúdica nos hace enseñar la importancia del desarrollo del niño para poder comprender la habilidad para su desarrollo. Con este proyecto buscamos que el maestro se prepare para enseñar con la lúdica para poder comprender más fácil la enseñanza en los niños y ellos puedan aceptar más fácil a través de la lúdica. con este proyecto tiene una conclusión para poder De igual manera con la realización del presente proyecto, se destaca la importancia de desarrollar experiencias lúdico- pedagógicas que promueva el desarrollo de las potencialidades de los estudiantes, dado que ellos pueden asumir un rol activo en sus procesos de desarrollo, en este caso haciendo mayor énfasis en la dimensión cognitiva; por eso escogimos este proyecto porque nos ayuda como apoyo para poder observar y analizar el desarrollo cognitivo para poder orientarnos hacia una habilidad lúdica que podemos observar ene se ejercen, por un lado, las investigadoras tuvieron la oportunidad de vivir la experiencia educativa y reconocer desde la práctica todos los elementos que influyen positivamente en los procesos de aprendizaje. Por otra parte, los docentes pudieron reconocer que el cambio y la innovación no solo favorecen

el desarrollo de los niños, sino que hacen que el quehacer docente se convierta en un momento significativo y gratificante en sus vidas. Este proyecto tan completo.

CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

En el marco de referencia apoya la presente propuesta donde se destaca la lúdica como una dimensión natural ligada al desarrollo de las personas, por lo tanto, está íntimamente relacionado con la vida diaria, el sentido de la vida y la creatividad, los procesos divertidos son procesos psicológicos, biológicos y espirituales. Estos procesos producen emoción, disfrute, alegría y felicidad.

Por lo tanto, es importante comprender todos los aspectos biológicos, experiencias psicológicas y sociales de los niños, de vivir en su entorno, para poder desarrollar la enseñanza relevante y las estrategias interesantes que le permitan un desarrollo adecuado para su integridad humana.

También la lúdica es primordial para la infancia ya que posee una de las herramientas más importantes, principalmente en los primeros años de vida se estimulan y mejoran sus capacidades cognitivas, deportivas, sociales, morales y creativas, también procesos de aprendizajes y contribución a la formación de los niños.

Como maestros, debemos enfatizar la lúdica como un valor agregado para que podamos crear un entorno propicio para el correcto desarrollo en la mejora de sus capacidades, talentos y que sean una base necesaria para adquirir nuevos conocimientos.

La lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que está de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura; motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje; también la vemos como es una necesidad que por ende necesitamos todos los seres humanos para crear acciones que nos lleven a sentir alegría, diversión y cualquier trabajo definido por el entretenimiento y diversas expresiones; eventos culturales como teatro, danza, música, competencias deportivas, juegos infantiles,

juego de azar, festivales famoso, entretenimiento, pintura, cuentos, entre otras cosas. El juego está presente en todos los ámbitos de nuestra vida, que aún se relaciona con la lúdica llevando una estrategia de aprendizaje a las personas interactuando con el mundo y las cosas que nos rodean. Percibir y crear unos Principios básicos de las Estrategias educativas guiadas. Es muy importante acoger las teorías planteadas por algunos autores acerca de la lúdica, pues nos hace creer más en las estrategias que estamos desarrollando para esta investigación.

Además, porque nos orientan de una mejor manera en esta práctica pedagógica investigativa que tiene como fin el buen desarrollo cognitivo de los estudiantes. En este sentido autores como Vygotsky (2010), en el proceso cognitivos en los niños dice el autor que tiene tres conceptos claves que son:

-Zona de desarrollo a corto plazo (ZDP) es la distancia entre el nivel de desarrollo real.

-El nivel de desarrollo potencial (NDP).

-El NDR dependerá de la capacidad de acción de los niños y niñas y se obtiene de forma independiente, lo que permite resolver la situación, mientras que el NDP es la capacidad de resolver la situación bajo la guía de una sola persona. Adultos u otros niños más capaces.

Vygotsky también propuso que las actividades que les interesan a los estudiantes deben basarse en análisis de sus capacidades para construir ciertos niveles de desarrollo mediante la colaboración con otros. Podríamos decir: que es un constructivista ya que, con su teoría, los niños construyen su propio aprendizaje, y su propia realidad social y cultural que les rodea ya que a partir de que los niños juegan con otros y de esta manera amplían su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo (ZDP)”. La zona de desarrollo próximo es: la distancia entre el nivel real de desarrollo cognitivo, la capacidad de resolver problemas de forma independiente sin la ayuda de otros pero con la supervisión de los adultos, Vygotsky también

analizó la evolución del juego y la lúdica en la infancia, destacando dos etapas muy importantes que son: La etapa de 2 a 3 años que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga, esta primera fase tendrá a su vez dos niveles de desarrollo, en el primero aprenderán lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno sociocultural tal y como en el entorno familiar se lo transmiten. En la segunda se aprende a construir simbólicamente las funciones de dichos objetos. A lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Luego vendría la segunda fase que va desde los 3 a 6 años que comprende lo que se llama la fase del juego “socio dramático”. Se despierta un interés por el mundo de los adultos y lo construyen limitativamente haciendo representaciones. La lúdica y el juego en los niños sirve para interpretar, explorar y enseñar diversos tipos de roles sociales que se puedan observar. Las teorías de Vygotsky frente al juego y en relación con la zona de desarrollo proximal, debe estar orientada en sus fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano; es decir, adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer en relación con esto Vygotsky afirma, que la zona de desarrollo próximo proporciona a los educadores y psicólogos un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo. El juego en varias de sus manifestaciones hace articulación con el placer, el deseo y la alegría que les produce a los niños, el juego no es tan simbólico como parece ser, el juego opera con significados separados de los objetos muy diferentes a lo que sucede con un adulto.

Según Vygotsky el desarrollo cognitivo en los niños va ligado al juego y a la lúdica ya que se centra en las importantes contribuciones que la sociedad hace al desarrollo individual esta teoría enfatiza la interacción entre las personas en desarrollo y la cultura en la que viven, Vygotsky también sugiere que el aprendizaje humano es en gran medida un aprendizaje humano y en gran medida un proceso social; La teoría sociocultural de Vygotsky basada en

el juego es una de las bases del constructivismo en la medida que plantea que los niños, lejos de ser receptores pasivos construyen sus propios conocimientos a partir de la información que reciben.

Vemos que el autor Piaget (2021) incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Sin embargo, Piaget nos plantea que la lúdica en la educación se considera que es la diversión de las herramientas básicas en el proceso de enseñanza, y fomenta la participación, el colectivo y otros principios de la humanidad; a través de un ambiente divertido basado en un enfoque experiencial potenciamos la capacidad del aprendizaje hacia la lúdica; luego deja que la parte divertida tenga un impacto positivo y conviértase en el proceso educativo, es necesario implementar una estrategia lúdica se considera un método de enseñanza del carácter participación y diálogo impulsado por el uso creativo y pedagógico compuesto por técnicas, y ejercicios y juegos didácticos, especialmente creados para producir un aprendizaje importante ya sea en términos de: En el proceso investigativo de este trabajo se desarrolló la investigación cualitativa mediante la cual se desarrolló en el aula de preescolar la “Teoría de las Etapas del Desarrollo Cognitivo” de Jean Piaget a partir de la observación de las experiencias de aula. Para la recolección de información se aplicaron instrumentos como la observación metódica, diario de clases. De los resultados de esta investigación los investigadores se refieren a él así: Desde el conocimiento por mi parte de “las etapas” de Jean Piaget, un objetivo fundamental ha sido el de aplicar en nuestros alumnos los beneficios; He intentado desarrollar mentes activas y creativas, fomentando su pensamiento; También enseña a estimular los canales de aprendizaje de los estudiantes, a veces por falta de tiempo no se promueve adecuadamente la enseñanza de estas si bien Jiménez (2002), es un escritor e investigador que nos habla de la lúdica en los niños, como una dimensión del desarrollo humano que fomenta el progreso

psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La Lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. Esto nos quiere decir que la lúdica es necesario que el proceso del juego como experiencia cultural en una serie de actitudes que es la base de toda persona para poder tener un ritmo en el cambio de la enseñanza en el aula para recuperar que el niño tenga la habilidad de aprender con otras actividades a través de la lúdica una enseñanza más fácil para aprender la forma más fácil de que el niño tenga una capacidad de comprender lo que se está enseñando para su desarrollo. Es así como la lúdica, el ocio, y el tiempo libre forman valores, habilidades y conocimientos. Interactúan para generar aprecio, intereses y actitudes orientan la motivación personal y el desarrollo de los educandos. Hacen lo que le gusta para así explicarle al niño el tema de estudio para que aprendan más fácil a través de la lúdica con juegos para que a ellos no se le vea difícil la enseñanza que se le está dando en otra forma de enseñanza y así desarrollar su aprendizaje.

Otro autor como Jerome Bruner (1961) Entre las ventajas del aprendizaje por descubrimiento se encuentran: La utilización del descubrimiento y de la intuición es propuesta por Bruner en razón de una serie de ventajas didácticas como son: un mayor potencial intelectual, motivación intrínseca, procesamiento de memoria y aprendizaje de la heurística del descubrimiento. Enseña al alumno la manera de aprender los procedimientos. Produce en el alumno automotivación y fortalece su auto concepto, Desarrolla su capacidad crítica al permitirle hacer nuevas conjeturas, El alumno es responsable de su propio proceso de aprendizaje; Esto nos quiere decir que los estudiantes deben de aprender a través del

descubrimiento guiado para que lleguen a descubrir cómo funcionan las cosas de un modo activo y constructivo. Esta Teoría era generar tiene unos cambios en la enseñanza que permitieran superar los modelos antiguos conductistas, quienes veían a los estudiantes como meros receptores del conocimiento. En su modelo, los estudiantes eran motivados a descubrir por ellos mismos y a construir sus conocimientos a partir de lo que ya saben. Cuando un niño juega, está intrínsecamente motivado y emocionalmente preparado para aprender, así tiene la oportunidad de tomar decisiones y resolver problemas, en este caso, el niño aprende mientras juega, es decir construye su aprendizaje y lo acomoda a su mapa cognitivo.

Para Bruner, la educación consiste en el inculcamiento de habilidades y conocimientos a través de la representación de lo ya conocido y lo que se pretende conocer; la importancia de una interacción sistemática y permanente entre el educando y el maestro o tutor, así como con sus compañeros, para facilitar el desarrollo intelectual. Esta debe ser una relación de respeto mutuo, comunicación, diálogo y disposición para el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos autores nos hacen ver para nuestro proyecto de investigación que reconoce la actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños, que permite a su vez establecer un análisis y conocimiento profundo de la manera positiva como interfiere la lúdica en el aprendizaje de los infantes.

La estrategia pedagógica nos dice este autor Antes de presentar la estrategia pedagógica es necesario asumir la conceptualización de la Dra. Julia Añorga Morales (2012) sobre el desempeño profesional pedagógico, el cual define como: las transformaciones positivas en el desarrollo intelectual, físico y espiritual del hombre a partir de conocer, interiorizar y concientizar sus problemas cognitivos y afectivos, sus destrezas y aspiraciones, con suficiente racionalidad y motivación por la profesión y por la vida, de acuerdo con un contexto social determinado, evidenciándose en el desempeño, con una intención creadora, para contribuir

con sus competencias y su producción intelectual y/o de bienes materiales al comportamiento y funcionamiento de su entorno laboral-profesional, familiar y comunitario, mediante su satisfacción en lo personal, profesional, ecológico, socioeconómico, y de sus propias virtudes humanas. (p. 19). Nos sirve para nuestro proyecto una organización de las actividades informativas para interactuar la enseñanza y el aprendizaje donde se alcanza el conocimiento de los niños en el campo de la formación. También nos orientan unas metas para tener un aprendizaje para poder tener conocimiento de cada niño en su estrategia pedagógica de obtener una enseñanza significativa de su aprendizaje.

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

Este proyecto investigativo requiere de un enfoque para poder llegar al fin que presenta en los objetivos específicos. El enfoque es la manera de ver las cosas o las ideas y en consecuencia de tratar los problemas, es decir, el enfoque investigativo permite definir la forma en la que se solucionara la problemática. El enfoque de esta investigación es el **cualitativo**. Este enfoque lo define Hernández-Sampieri, R. Mendoza, C (2018) en el texto Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, se explican los elementos clave para plantear un problema de estudio; “se destaca que la esencia de la investigación cualitativa es comprender los fenómenos, explotándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto” (CP.11.)

De acuerdo con lo que dice el autor, el enfoque cualitativo no usa la medición numérica para recolectar los datos de la investigación, es decir, permite comprender el fenómeno a estudiar desde lo vivencial, describiendo el objeto a estudiar para comprenderlo en su totalidad. No trata de medir la variable en el estudiante sino describir esa característica y buscar su solución.

Conforme a lo dicho, este enfoque se ubica en la investigación “Fortaleciendo habilidades cognitivas en los niños por medio de la lúdica”, ya que, el propósito es fortalecer esas capacidades cognitivas en los estudiantes, sin el fin el medir cuáles son sus capacidades. Así mismo se hace un proceso cualitativo: la observación y recolección de datos para identificar problemáticas. Las investigadoras se van a relacionar con el medio social de estos fenómenos para fortalecer sus habilidades, un aspecto que concierne al enfoque cualitativo.

Con base al actual proyecto de investigación, el enfoque cualitativo es importante porque al fortalecer las habilidades cognitivas de los niños, la investigación va desarrollando estrategias metodológicas de la investigación-acción, se revisan prácticas docentes, se

implementan actividades orientadas al desarrollo de estas habilidades cognitivas, se analizan efectos y se diseñan procesos que van dirigidos hacia esta población de segunda infancia, el trabajo que se va a realizar permitirá comprobar que es posible fomentar el desarrollo de estas habilidades en los niños el cual, están escolarizados, utilizando la lúdica como herramienta didáctica y aprovechando el ambiente como un espacio pedagógico.

Otro aspecto importante en el desarrollo de un proyecto investigativo es el alcance. El alcance es el fruto que se espera obtener con este estudio. El alcance permite establecer límites para asegurarse de lograr las metas esperadas en la investigación. El alcance definido en este trabajo investigativo es el alcance explicativo. Ramos-Galarza, C. (2020) dice: Los alcances de una investigación lo determinan varios fenómenos, en el contexto cuantitativo se pueden aplicar estudios de tipo predictivos en donde se puede establecer una relación causal entre diversas variables por ejemplo: estudios de modelos explicativos basados en ecuaciones estructurales donde propone una teoría que busque una comprensión de un fenómeno, por otro lado los estudios experimentales en los cuales se pueda generar manipulación intencionada de la variable independiente pueden permitir comprobar hipótesis que expliquen el comportamiento de un determinado fenómeno. (CP.3)

El **alcance explicativo** es el responsable de encontrar las causas de la verdad, estableciendo una relación de causa y efecto, en este sentido los estudios explicativos pueden tratar tanto con la determinación de la causa (investigación de hechos) como efectos (estudios experimentales) mediante la comprobación de hipótesis.

Abarcando este alcance dentro del enfoque cualitativo se presentan planes basados en análisis del fenómeno que busquen la explicación y determinación de estos mismos a partir de la interacción con los participantes. Puesto que, la peculiaridad de este alcance es la explicación de lo que pasa con el objeto a investigar, cosa que pretende hacer este proyecto,

analizar, comprender, explicar y proponer soluciones de la problemática que se presentan en los sujetos. Lo anterior sustentando la razón de la selección de este alcance.

Es muy importante para la investigación, ya que, a través de la metodología cualitativa, se llevan a cabo muchas observaciones y se evalúa la naturaleza de los fenómenos que atañen una problemática, permitiendo crear suposiciones o ideas, que, a partir de los datos observados, se demuestra si son ciertas.

Continuando con los aspectos que abarca el diseño metodológico de una investigación, el diseño de este proyecto, consiste en la **investigación acción participativa**, según este autor Barba Martín, Raul Alberto (2019) nos dice que los resultados de este estudio revelan cómo la investigación-acción participativa se erige como un “modelo de formación permanente propicio para construir una identidad docente crítica en sus participantes, así como conseguir transformaciones en sus procesos de enseñanza-aprendizaje y en los contextos sociales en los que desarrollan su labor en pro de la justicia social.” Es decir, que este tipo de diseño va direccionado al contexto social del niño, para transformarlo.

Entonces, la investigación-acción participativa comprende factores potenciadores de la formación y las transformaciones, como el cuidado del bienestar docente, la reflexión crítica individual y colectiva, la participación en la toma de decisiones, el sentimiento de grupo o el desarrollo de autonomía.

Según este autor Botella Nicolás y Ramos Ramos nos dice que “la premisa inicial sobre la cual se sostiene el desarrollo de la IAP es que la generación de conocimiento científico debe apuntar al mejoramiento de las situaciones sociales colectivas de vida que enfrentan los individuos pertenecientes a los sectores populares” (2019). Por tanto, se puede afirmar que la IAP surge desde la necesidad de otorgar una respuesta a problemas sociales complejos. En tal sentido, se indica que la razón de ser de este diseño es la necesidad de actuar para cambiar las

cosas, permitiendo que así se puedan rellenar las zonas inexploradas o los huecos existentes dejados por las generaciones de investigadores precedentes.

De acuerdo con Martínez Osorio (2021) “Este proceso no solo implicaba una devolución de lo que se había investigado, pues, se indica que en esta etapa los sujetos involucrados generaban diálogos múltiples, activos y bidireccionales que permitían una retroalimentación constante entre el conocimiento generado y las acciones de transformación” Es decir que los sujetos a investigar se convierten en protagonistas del proceso investigativo.

La investigación acción participativa se escogió para esta investigación porque la orientamos y la encaminamos a la práctica, cuyo objetivo va a ser el arrojo de resultados, mediante la participación de los estudiantes de segundo grado, estos van a ser los sujetos sociales en esta investigación es decir pasan de ser “objetos” de estudio a ser sujetos o protagonistas de la investigación. Este tipo de investigación supone que los niños aprendan adaptando activamente sus conocimientos en respuesta a sus experiencias con los demás y con su entorno, es decir a través de la sociedad de su entorno.

El método de esta investigación es inductivo. Según en el editorial etecé (2020) nos dice, el día 29 septiembre, “la forma de razonamiento inductivo es muy valiosa, dado que incorpora la creatividad y permite arriesgar conclusiones innovadoras que, si bien no pueden demostrarse, sí pueden someterse a consideraciones, pruebas y mecanismos de validación que, posteriormente, conduzcan a la verdad”. Por eso, el método inductivo forma parte del método científico, dado que sirve para expandir el conocimiento del mundo real que tenemos.

Concepto según sampieri, tesis plus (2018) Sampieri define el método inductivo en su libro “Metodología de la Investigación”, como: “El Método Inductivo es aquel que se aplica en los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios”.

Entonces, lo primero que coloca de relieve este autor, es que el sujeto debe de proceder al

estudio previo de casos particulares, ciertamente estos casos no pueden ser aislados entre sí, o al menos debe de procurar el sujeto en cada una de sus investigaciones encontrar una similitud.

Dicha similitud, servirá para entablar patrones de conducta, dinámica similar o bien para entablar una serie de aspectos relacionales que dada su frecuencia de aparición servirán para el establecimiento de principios generales. “Para luego proceder a la formulación de teorías generalizadas que servirán de aplicación abierta para los demás casos que presentan una similitud con el molde general por así decirlo, debiendo ser muy observador en dicha aplicación para no incurrir en errores” Sampieri (2018).

A través de este método que se va a aplicar al proyecto de investigación, las características comunes o compartidas se reflejan en un conjunto de hechos observados, estudiados y conocidos mediante la formulación o una proposición de una ley científica general. El método inductivo propone una diferencia gradual que va desde lo particular a lo general y en forma gradual. Con base en esto, este trabajo investigativo cumple con el fin de este método, porque en el proceso que se ha venido realizando se parte de observaciones específicas del grado 2° para terminar con una formulación de teoría o de conclusión frente a las variables predichas.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Para realizar esta investigación se requiere de sujetos a los que se les va a someter el estudio. Este sujeto dentro de un proceso investigativo lleva como nombre “población”. La población es un conjunto de fenómenos que presentan características similares y se encuentran en un mismo contexto, en este caso el salón de clase.

El actual trabajo investigativo escogió a los estudiantes del grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña, ubicada en la ciudad de Medellín(Antioquía-Colombia), en el

barrio Buenos Aires. Con un número de 24 estudiantes, como población, 12 niñas y 12 niños, pertenecientes al estrato socioeconómico es: 3 Teniendo en cuenta el objetivo de esta investigación: Identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes que les facilite la construcción y comprensión de conocimientos. De modo que se necesita de los estudiantes para ejecutar el proyecto.

Esta población se caracteriza por una edad de 7 a 8 años, de manera que presentan una parecida estructura de aprendizaje. Estos niños también muestran cierta independencia de los maestros y padres de familia. Se enfocan mucho en ciertas amistades y grupos de trabajo. Quieren ser admirados por los maestros y ser aceptados por sus compañeros.

Cada uno de estos niños poseen habilidades a su propio ritmo, todos no aprenden de la misma manera, cada uno puede liderar y ser más adelantados en una materia, pero atrasados en otra como el desarrollo sensorial y motor.

Siguiendo con esta parte descriptiva de trabajo, de esta población se sacará una parte que se llama “muestra”, que es un fragmento de la población a la que se le va hacer esta investigación. Como lo define condori-ojeda, Porfirio (2020) “La muestra es parte representativa de la población, con las mismas características generales de la población con la cual se está trabajando”.

La muestra de esta investigación es un número de 12 estudiantes de 2° grado, el 50% de la población. Al presentar esto, es importante tener claro que el tipo de muestreo es no probabilístico escogiendo el muestreo discrecional. León mata a Daniela. (Julio 5) nos muestra que:

Los procedimientos metodológicos y sistemáticos cuyo objetivo es garantizar la operatividad del proceso investigativo”. Es decir, obtener mucha información y conocimiento para resolver las preguntas. Existen muchas técnicas aplicadas a todas las áreas del saber, desde el conocimiento tecnológico y científico. Estas técnicas son diferentes instrumentos que

utilizamos para poder recolectar mucho más fácil, rápido y mejor la información. Para realizar estas técnicas se necesitan de unos instrumentos para evidenciar la ejecución de estas técnicas y logran evaluar o mostrar específicamente lo que se busca en el proyecto.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

Técnica N°1: La entrevista

Esta técnica se va a realizar en los maestros. Teniendo en cuenta que el segundo objetivo es “Analizar las estrategias implementadas por los maestros para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños”, es necesario usar una de las técnicas para los maestros para identificar qué estrategias utilizan y así asimilarlas. El tipo de entrevista escogido es la semiestructurada que la define Artega, G. el octubre 23:

La entrevista semiestructurada es una estrategia de recopilación de datos cualitativos en la que el investigador hace a los informantes una serie de preguntas predeterminadas pero abiertas. El investigador tiene más control sobre los temas de la entrevista Este tipo de muestreo se realiza, por el propio juicio del investigador, se basa en su propio conocimiento y decisión para elegir a la parte de su población (muestra) que vas a estudiar o examinar. Para realizar este tipo de muestreo es necesario tener absoluto conocimiento de la población, haber examinado, observado e interpretado cada necesidad que posee la población a trabajar (2018)

Se escoge este tipo de muestreo para obtener un resultado acorde con las variables: capacidades cognitivas, estilos de aprendizaje y actividades lúdicas. Teniendo en cuenta que este tipo de muestreo se usa cuando los investigadores quieren elegir su muestra de forma intencional a partir de lo planteado en su trabajo. Sabiendo esto, se decide escoger 6 estudiantes con rendimiento académico alto y otros 6 con rendimiento académico bajo o básico para identificar esa variabilidad que hay entre estos dos subgrupos frente a sus capacidades cognitivas. Entendiendo que los estudiantes de rendimiento alto tienen unas capacidades cognitivas altas, entonces se decide observar su variabilidad frente a los de

rendimiento bajo. Sin embargo, una nota no define en totalidad tus capacidades cognitivas, pero sí una parte. Además, se hace interesante identificar qué estilos de aprendizaje les facilita su comprensión a estos dos tipos de sujetos.

Para poder recoger la información de la muestra, frente a las variables que presenta la investigación, se necesita de herramientas para desarrollarlas dentro de estos sujetos. Según Universidad la Concordia (28 julio, 2020) “Las técnicas de investigación son un conjunto que en las entrevistas no estructuradas, pero a diferencia de las entrevistas estructuradas o los cuestionarios que utilizan preguntas cerradas, no hay un rango fijo de respuestas a cada pregunta (2020).

Es decir, este tipo de entrevista se caracteriza por la comodidad para realizarla, esto es que se plantean unas preguntas ya establecidas, pero también está la posibilidad que en el momento de la entrevista se tratan otras preguntas que surjan durante esta técnica. Resulta más conveniente esta técnica, porque a través del conversatorio con el maestro, él se da cuenta de sus estrategias. Como él es el principal ente que es consciente de esas estrategias, porque él las implementa, entonces es el sujeto más factible para especificar estas estrategias. Y semiestructurada para flexibilidad en el conversatorio. A continuación, el instrumento entrevista semiestructurada:

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA

ENTREVISTA AL DOCENTE

NOMBRE: Ana María Ramírez Santa

GRADO: Segundo A

INSTITUCIÓN: Normal Superior Antioqueña

1. ¿Considera usted que la aplicación de una guía de actividades para fortalecer las habilidades cognitivas de los niños será de apoyo en su práctica docente?
2. ¿Ha recibido usted alguna capacitación en su formación docente sobre el tema “las habilidades cognitivas”?
3. ¿Calificaría usted la lúdica como herramienta idónea en la realización de las actividades en el salón de clase para fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en sus estudiantes?
4. ¿Piensa usted que estas actividades guías de fortalecer las habilidades cognitivas se desarrollan exclusivamente en niños de 7 a 8 años?

Técnica N°2 Observación

Técnica que se va ejecutar en los estudiantes. Teniendo en cuenta que el primer objetivo es “Identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes que les facilite la construcción y comprensión de conocimientos”. Para aclarar el significado de observación, un equipo de expertos en ciencia y tecnología en el año 2018 dicen que: “la observación es una de las herramientas más básicas para identificar una situación”. Específicamente acogiendo la observación no participante.

El concepto de la observación no participante hace referencia a un método de estudio que tiene diversas aplicaciones en diferentes ciencias, aunque, históricamente, ha destacado en las ciencias sociales y, especialmente, en sociología y antropología. La observación no participante se caracteriza por llevar a cabo el estudio de la materia u objeto estudiado sin participar con él.

De este modo, se busca conseguir la mayor objetividad posible, ya que al no participar de forma activa con lo que se estudia, se puede observar en su estado natural sin que el investigador pueda alterar su naturaleza mediante el simple hecho de estudiarlo. Es decir, en este tipo de observación, el investigador no se relaciona con los sujetos observados. Esta observación no participante fue escogida porque, como lo define el objetivo, se pretende reconocer a primera vista el estilo de aprendizaje que le facilite al estudiante su desarrollo cognitivo. Si se interviene o se escoge la observación participante, esto podría cambiar el resultado real de la muestra. A continuación, el instrumento, ficha de observación:

FICHA DE OBSERVACIÓN
<u>GRADO:</u> 2°
<u>FECHA:</u> 28 de Abril/2022
<u>Institución:</u> Escuela Normal Superior Antioqueña
<u>Observaciones:</u>

Técnica N°3 Mural de situaciones

Esta técnica va dirigida los niños del grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña, el objetivo es identificar situaciones, lugares, símbolos, objetos, y actividades en los procesos sociales de los niños. El logro de esta actividad es que los niños expresen y reflexionen sobre sus capacidades mediante lo gráfico, símbolos, letreros, textos. Se desarrolla en forma individual con distribuciones de materiales entre los niños dándoles la respectiva explicación del tema que se va a trabajar. Como instrumento se plantea el diario de campo, para materializar el mural de situaciones frente a lo ocurrido en este.

DIARIO DE CAMPO
<u>GRADO:</u> 2°
<u>FECHA:</u> 28 de Abril/2022
<u>Institución:</u> Escuela Normal Superior Antioqueña
<u>Descripción de lo observado:</u>
<u>Inicio:</u>
<u>Desarrollo:</u>
<u>Final:</u>

Técnica N° 4 Colcha de Retazos

La colcha de retazos va dirigido a los niños de segundo el cuál se está trabajando el proyecto. En Universidad de Manizales, maestría desde la diversidad, el autor Cohorte (2018), define esta técnica como:

Una construcción individual sobre una determinada temática, para luego realizar una construcción colectiva a través de una exposición apoyada en la fijación de una colcha de retazos, la cual se construye de forma simbólica con los puntos de vista más significativos de los participantes, tiene como objetivo poner en evidencia sentimientos, expresiones y vivencias de los sujetos en relación con sus prácticas y maneras de interactuar con los otros y con su entorno. (p. 58)

A través de esta técnica se pretende que los sujetos investigados se hagan visibles y reconozcan y puedan reconocer sentimientos y expresiones de manera que puedan interactuar con los demás compañeros y con la sociedad. Los resultados que van a mostrar los estudiantes van a ser rescatados de sus recuerdos, y experiencias vividas para poder tener una bases a la hora de enfrentarse a una realidad social y cultural, en el contexto que los rodea. El instrumento que va a justificar todo lo que pase en la realización de esta técnica es el diario de campo, que se presenta a continuación:

DIARIO DE CAMPO
<u>GRADO:</u> 2°
<u>FECHA:</u> 28 de Abril/2022
<u>Institución:</u> Escuela Normal Superior Antioqueña
<u>Descripción de lo observado:</u>
<u>Inicio:</u>
<u>Desarrollo:</u>
<u>Final:</u>

3.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS:

La Lúdica:

Esta variable se pudo evidenciar con la técnica diseñada para los niños de grado segundo para observar qué incidencia tiene las actividades lúdicas en los niños al aplicar la colcha de retazos. Se observó que hay niños que tienen capacidad de moldear el pincel para no salirse de la estructura del dibujo que estaban pintando y comprenden cómo lo hacen según la explicación que las maestras les dan. En el antifaz sobre el duende y también combinan los colores e interactúan con sus pares para poder pintar el rostro, se vio la habilidad de combinar un color con otro para darle solución y poder sacar el color que se necesitaba, se percibió en esta actividad él logró del objetivo porque estaban atentos y muy interesados por la actividad.

Así mismo, frente a la capacidad de atención se evidencia un buen rendimiento. Los estudiantes de segundo, cuando se les pide actividades que implican creatividad, se interesan mucho y prestan más atención a sus maestras.

Lo anterior, sintetiza la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños. La colcha de retazos, considerándola como una estrategia lúdica, permitió generar interés por parte de los niños y por consiguiente desarrollaron variedad de capacidades cognitivas

Capacidades Cognitivas:

Este diseño se desarrolló con los niños del grado segundo, en la técnica del mural de situaciones, observamos varias capacidades cognitivas como la atención, comprensión, creatividad y percepción. Los niños estaban muy atentos a la explicación de lo que se iba a realizar, a cada niño se le entregó un papelito para que especificara y plasmarán lo que entendieron, usando su imaginación y creatividad del libro de los duendes, una obra muy interesante y acorde para su edad.

Cada uno de los niños terminando de escribir en la hoja fueron a pegarlo en un papel craf que la maestra diana tenía en la pared para poder realizar el mural y se le pasaba a cada niño la cinta para pegarlo; estaban felices de realizar esta actividad porque se le vió a cada niño la enseñanza y el interés de poner en su hojita la capacidad de pensar y de razonar para darle el cumplimiento al objetivo de esta.

Algunas de las repuestas que colocaron los estudiantes en el mural de situaciones fueron: “Me sentí super feliz porque aprendí el plan lector sobre los duendes” “Lo que más me gustó fue participar yo como duende en mi grupo y realizar con la maestra Diana el antifaz”. Esto último, sintetiza la buena capacidad de percepción de los niños. Pero también evidencia el bajo desarrollo de la capacidad de comprensión, porque la pregunta que los estudiantes debieron responder fué ¿Qué entendieron del libro de los duendes? y la mayor parte de los niños solo expresaban que les gustaba el libro y la actividad. Concluyendo, que las capacidades cognitivas de los niños de 2° están muy enriquecidas, pero hay ciertos aspectos que hay que fortalecer, por eso lo fundamental de sistematizar este proyecto.

Estilos de Aprendizajes:

En el grado segundo se vio la importancia en los niños con la técnica de la observación se ve en ellos un desarrollo de capacidades creativas, motrices, y perceptivas posibilitando al

mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él piensa y siente lo cual aporta cada uno para su desarrollo.

Hay algunos niños especialmente como tres que tienen un grado de dificultad más que los otros, pero con el aprendizaje necesario para poder realizar las actividades, con la ayuda de la maestra, ellos son capaces de lograr ese objetivo, este grupo es muy agradable porque se ve que entienden las ideas e instrucciones que se les da para realizar cualquier trabajo que se les ponga y así tener un óptimo desarrollo.

También se pudo observar que todos los niños de segundo grado tienen distintas formas de aprender, porque algunos son muy teóricos, otros muy visuales, otros muy kinestésicos, pero se puede concluir que cuando se trabaja con actividades lúdicas todos los estudiantes aprenden de forma rápida y placentera.

Estrategias Pedagógicas:

En la entrevista que se le realizó a la maestra Ana que es la directora del grado segundo, se evidencia esta variable. Se muestran las estrategias que usa para llegarle a los estudiantes y poder desarrollar sus capacidades cognitivas. Y con respecto a la entrevista, se ve la importancia que maneja respecto a la lúdica, a través de las estrategias que utiliza para poder desarrollar cada situación en los niños dentro de su enseñanza para aplicarlo y ponerlo en práctica así se ve el desarrollo de cada niño. Ella trabaja con mucho amor y comprensión de ver el progreso que tiene su grupo por medio de estas técnicas. La estrategia pedagógica que se encontró en el grado segundo aplicando las técnicas, se observó al fomentar la reflexión sobre la propia manera de aprender de los alumnos para ayudar analizar y mejorar los procesos cognitivos en cada niño para facilitar como maestra una formación y aprendizaje utilizando técnicas didácticas las cuales nos permite construir conocimientos de una forma creativa y dinámica y así tener una estrategia de enseñanza para así definir unos recursos

como docente y lograr una enseñanza significativa en los alumnos; realizar con ellos actividades como estas donde aprendan a repetir, subrayar, pintar, preguntar, participar en clase, dibujar, etc., se logra la estrategia pedagógica donde se consideran unas guías que hay que seguir para lograr el objetivo que se ha planteado en los niños. Para concluir, las estrategias pedagógicas que son más convenientes en el grado segundo, son las que implican la participación del estudiante en trabajos lúdicos. Esto porque los niños de este grado tienen un pensamiento muy vivencial, entonces necesitan del trabajo práctico y también utilizando como orientación los intereses de los niños.

CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, PROPUESTAS.

4.1 PROPUESTAS:

Para este producto se elaboró una cartilla educativa llamada “Aprendiendo Jugando” que tiene como finalidad guiar a los docentes y a los estudiantes en un viaje educativo emocionante que les permitirá a los niños mejorar las capacidades cognitivas del aprendizaje. Estas actividades son lúdicas y dinámicas para que superar las barreras de pensamiento sea fácil y grato partiendo de la motivación y el interés de los estudiantes. Por consiguiente se realizaron las siguientes actividades:

- **Juego de memoria con cartas:** Esta actividad tiene como objetivos mejorar la memoria sensorial, desarrollar la concentración y fomentar el reconocimiento de patrones. con las cartas el niño debe entrenar sus habilidades básicas de memoria y atención. debido a que cuando voltean las cartas deben recortar donde quedaron ubicadas las parejas.
- **. Pintura de laberintos:** Esta actividad tiene como objetivos mejorar la resolución de problemas, desarrollar la coordinación mano-ojo y fomentar la creatividad mediante el dibujo creativo donde ellos podían expresar sus sentimientos y su forma de pensar.
- **Juego de rompecabezas:** Esta actividad tiene como objetivos mejorar la coordinación mano-ojo, fomentar la resolución de problemas y desarrollar la paciencia, mediante el perfeccionamiento de las habilidades cognitivas. En esta los estudiantes deben estar atentos a las partes del rompecabezas y hacer un análisis de dónde encaja cada parte.

- **Juego de palabras cruzadas:** Esta actividad tiene como objetivos mejorar la búsqueda de los planetas, fomentar la lógica y la asociación de palabras y desarrollar habilidades de concentración y diversión. en esta los estudiantes podrán hacer un reconocimiento de sus conocimientos, por medio de las pistas ellos harán un recorrido mental y analítica de como solucionar las situaciones que se les presentan.
- **Juego de adivinanzas:** Esta actividad tiene como objetivos estimular el pensamiento lógico, mejorar la capacidad de deducción y fomentar el uso de pistas y evidencia. con los acertijos los estudiantes pueden mejorar su proceso verbal y creativo al realizar y decir fácilmente adivinanzas, además podrán sortear dificultades cuando se encuentren frente a meros indicios.
- **Construcción del sol y la luna:** Esta actividad tiene como objetivos mejorar la coordinación mano-ojo, fomentar la resolución de problemas especiales y desarrollar la creatividad y el pensamiento tridimensional. En esta actividad los estudiantes realizan un dibujo en el que le deben dar fondo y solo podrán utilizar las herramientas y materiales que se les asignen.
- **Juego de roles (dramatización):** Esta actividad tiene como objetivos fomentar la creatividad y la imaginación, desarrollar habilidades sociales y de comunicación y mejorar la comprensión de la narrativa y empatía, todo mediante la creación e invención de historia que representarán ante los demás, donde trabajan además las habilidades sociales.
- **Juegos físicos:** Esta actividad tiene como objetivos fomentar la curiosidad de hacer ejercicios, mejorar la observación, la habilidad del juego, desarrollar la capacidad de hacer hipótesis y conclusiones en lo físico. Los estudiantes deben

seguir las instrucciones donde entenderán como deben trabajar según indicaciones dadas.

- **Juego de preguntas y respuestas:** en esta actividad se desarrollarán competencias cognitivas de indagación y formulación de preguntas. En esta los niños deben realizar una investigación de un tema dado por el investigador (por ejemplo los dinosaurios), en este proceso los estudiantes deben realizar preguntas y darles respuestas y preparar un juego donde den a conocer lo que hallaron.
- **Juego Creación de cuentos interactivo:** Habilidades cognitivas de creatividad y narración, en esta los niños trabajan en grupos pequeños para crear un cuento interactivo donde todos los estudiantes deberán participar en la creación de la historia con una herramienta en línea donde con cada paso aprenderán de tecnología y desarrollaran habilidades de socialización y de imaginación.

En este sentido, este trabajo pretende impulsar el desarrollo mental de los niños de una manera divertida, donde los estudiantes puedan sonreír, explorar y aprender. Estas actividades lúdicas están pensadas para que se adapten a los estilos de aprendizaje de los niños y los maestros tengan un recurso pedagógico que ayude a la planeación de clase.

4.2 RESULTADOS

En este proyecto se utilizó el diario de campo como herramienta de recolección de información donde se consignaron los avances y dificultades cognitivas de aprendizaje de los estudiantes y cómo mediante el desarrollo de cada actividad los niños demostraron sus capacidades las cuales fueron aumentando con el trabajo realizado con ellos.

La Lúdica:

Esta variable se pudo evidenciar que hay niños que tienen capacidad de idear historias fácilmente, resolución de problemas y buena habilidad creativa cuando se trabaja con ellos con las herramientas lúdicas, se descubrió que la lúdica mediante la diversión es más atractiva y motivadora para que los niños desarrollen sus habilidades cognitivas.

Capacidades Cognitivas:

En la observación se halló que los estudiantes tienen excelentes habilidades cognitivas como la atención, comprensión, creatividad y percepción. Los niños estaban muy atentos a la explicación de lo que se iba a realizar, y la participación activa como el desarrollo de las actividades permitió fomentar y mejorar las habilidades que los estudiantes ya poseen. las actividades pensadas para desarrollar este aspecto permitieron que los niños superaran dificultades para concluir, encontrar soluciones a problemas y completar ideas o aportarlas en el trabajo en equipo.

Estrategias Pedagógicas y Estilos de Aprendizajes:

En la propuesta se encontró que las actividades pueden ser estrategias pedagógicas porque pueden ser orientadas de manera interdisciplinar, ya que estas pueden variar según el tema y ser aplicadas en todas las áreas. En este sentido, se observó que las actividades se adaptan a los estilos de aprendizaje porque todos los niños y niñas fueron capaz de

desarrollarlas y disfrutaron de ellas, gracias a que fue evidente que ellos hicieron las actividades a pesar de sus exigencias y se noto la mejoría cuando expresaban sin dificultad lo que se les pedía.

4.3 CONCLUSIONES

Las actividades y estrategias lúdicas son necesarias para el desarrollo de las capacidades cognitivas, ya que permiten que los niños apliquen sus habilidades de pensamiento de manera práctica y creativa. donde estos pudieron interactuar con el material pedagógico - lúdico de manera creativa y la participación activa durante la actividad contribuye positivamente al ambiente de aprendizaje. Por otro lado, las actividades lúdicas pensadas en todos los estilos de aprendizaje favorecen el fortalecimiento de las capacidades cognitivas.

Según la realización de las estrategias de esta cartilla se encontró que los estilos de aprendizaje más utilizados por los estudiantes son el visual, el auditivo y el kinestésico, por esa razón las actividades que se implementen en siempre deben estar adaptadas a estos estilos.

Se concluyó que los maestros utilizan diferentes estrategias lúdicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes como cuentos, manualidades, canciones, imágenes, juegos entre otras etc. las cuales han facilitado el aprendizaje de los estudiantes.

esta propuesta es una estrategia útil para el aprendizaje y el desarrollo de las habi

- Proponer estrategias lúdicas que posibiliten que el niño desarrolle habilidades cognitivas y construya conocimientos según su estilo de aprendizaje.

Con los juegos de los roles (dramatización) donde los niños tuvieron la oportunidad de disfrazarse y crear sus propias historias en la clase del plan lector se llevó a cabo con el objetivo de fomentar el desarrollo las habilidades cognitivas y abordar las variables claves del

En esta cartilla, se ha explorado una valiosa perspectiva sobre el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de segundo grado a través de actividades lúdicas. A lo largo de esta experiencia educativa, se ha comprendido que los juegos y las actividades pueden ser catalizadores poderosos para estimular el pensamiento crítico, mejorar la memoria, fomentar la resolución de problemas y desatar la creatividad en los niños. Al mismo tiempo, se ha apreciado cómo estas actividades también promueven el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales fundamentales.

Un aspecto crucial que se ha reforzado es la importancia de reconocer la singularidad de cada niño y de adaptar las actividades lúdicas de acuerdo con sus intereses y niveles de desarrollo. La creación de un entorno de juego y aprendizaje positivo se revela como una herramienta poderosa para el crecimiento tanto académico como emocional de los niños.

Es fundamental recordar que la lúdica no solo es un método efectivo para fortalecer las habilidades cognitivas de los niños, sino que también les brindan la oportunidad de disfrutar el proceso de aprendizaje. En resumen, al incorporar la lúdica en la educación de los niños de segundo grado, se están construyendo cimientos sólidos para su desarrollo académico y personal a largo plazo.

Este enfoque en el juego como una actividad intrínseca a la niñez y como un impulsor del aprendizaje activo y significativo coincide con la teoría de Lev Vygotsky sobre la zona de desarrollo próximo. El juego, según Vygotsky, amplía esta zona, permitiendo que los niños alcancen un nivel superior de competencia cognitiva con el apoyo adecuado. Además, el juego les brinda la oportunidad de explorar roles, experimentar situaciones y aplicar conceptos abstractos de manera práctica, enriqueciendo así su proceso de aprendizaje. Las habilidades cognitivas son fundamentales para el aprendizaje, la resolución de problemas y el desarrollo académico y personal. Estas habilidades incluyen la atención, la memoria, el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y el razonamiento lógico. El

fortalecimiento temprano de estas habilidades sienta las bases para un desarrollo cognitivo sólido a lo largo de la vida. Esta cartilla se dirige a educadores, padres, cuidadores y a cualquier persona interesada en potenciar sus habilidades cognitivas de manera divertida y motivadora. Además, busca incentivar la incorporación de enfoques pedagógicos innovadores en entornos educativos formales e informales, reconociendo que el juego y la lúdica son componentes esenciales del ser humano y su desarrollo integral. En resumen, la presente cartilla busca llenar un vacío en la literatura actual al brindar una guía práctica y fundamentada en la importancia de la lúdica para el fortalecimiento de habilidades cognitivas. Acompáñanos en este viaje educativo mientras desentrañamos estrategias prácticas y efectivas para impulsar el desarrollo mental de los niños de una manera que los haga sonreír, explorar y aprender. Juntos, exploremos la conexión entre el juego y las habilidades cognitivas, y aprenderemos cómo cada actividad propuesta tiene el poder de abrir puertas hacia un pensamiento más agudo, la resolución creativa de problemas y la construcción de una base sólida para un futuro brillante; Es importante recordar que cada niño es único, y es fundamental adaptar nuestras actividades lúdicas a sus intereses y niveles de desarrollo. Al proporcionar un ambiente de juego y aprendizaje positivo, podemos ayudar a los niños a crecer tanto académica como emocionalmente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Calderón, L., Marín, S., y Vargas, N. (2014). *La Lúdica Como Estrategia Para Favorecer El Proceso De Aprendizaje En Niños De Edad Preescolar De La Institución Educativa Nusefa De Ibagué. (Tesis De Pregrado).*

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>

Morales, O. (2020). *Desarrollo De Las Habilidades De Interpretación Y Análisis De La Información Desde El Pensamiento Crítico, Mediante La Implementación De Propuesta De Intervención Didáctica Con Los Estudiantes De Transición De La Institución Educativa Anza*". (Tesis de magíster).

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/14820/1/MoralesOlga_2020_Pensamiento%20cr%C3%ADtico%20Desarrollo%20de%20habilidades.pdf

Gutiérrez, S. (2016) *Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Creatividad En La Resolución De Problemas Referidos A Agregar Y Quitar En Los Niños Y Niñas De Cinco Años De La Institución Educativa Inicial 651. Tesis de especialización.*

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3710/Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bergen D. (2018). *Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego. Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia* [en línea].

<https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en>

Ley 181 de 1995. Ministerio del Deporte, mindeporte.

decreta.colombhttps://www.mindeporte.gov.co/recursos_user/2019/Juridica/Normograma/Leyes/Ley-181-de-1995.pdf.

Ley 115. (8 de febrero de 1994). *Ministerio de Educación Nacional*. Bogotá, Colombia.

https://normograma.info/men/docs/ley_0115_1994.htm

Decreto 1075. (26 de mayo de 2015). *Ministerio de Educación Nacional*.

Bogotá, Colombia.

https://cijuf.org.co/sites/cijuf.org.co/files/normatividad/2015/DECRETO%201075%20DEL%2026%20DE%20MAYO%20DE%202015_0.pdf

Constitución Política de Colombia (1991). *Actualizada con los Actos*

Legislativos a 2015. Corte Constitucional, y Consejo Superior de la Judicatura.

<https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia%20-%202015.pdf>

Los procesos cognitivos básicos como propuesta pedagógica para el fortalecimiento de la competencias en la primera infancia.” por Jaime Alberto Cortes Duque, del municipio de La Pintada - Antioquia (2020).

<https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/779/Procesos%20cognitivos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

ANEXO NÚMERO 1

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA

ENTREVISTA AL DOCENTE

NOMBRE: Ana Maria Ramírez Santa

GRADO: Segundo A

INSTITUCIÓN: Normal Superior Antioqueña

1. ¿Considera usted que la aplicación de una guía de actividades para fortalecer las habilidades cognitivas de los niños será de apoyo en su práctica docente?
2. ¿Ha recibido usted alguna capacitación en su formación docente sobre el tema “las habilidades cognitivas”?
3. ¿Calificaría usted la lúdica como herramienta idónea en la realización de las actividades en el salón de clase para fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en sus estudiantes?
4. ¿Piensa usted que estas actividades guías de fortalecer las habilidades cognitivas se desarrollan exclusivamente en niños de 7 a 8 años?

Solución

1. Las guías hacen parte de las diferentes estrategias que se utilizan con el docente para su práctica pedagógica en solamente una estrategia de todas las que tenemos puede servir para fortalecer el proceso a nivel cognitivo, proceso a nivel del lector escritura, proceso a nivel de comprensión de lectura pero es una de tantas estrategias que se debe de dar en un proceso de manera integral.
2. Más que habilidades son competencias, desde el quehacer del maestro es necesario capacitarse continuamente desde seminarios, congresos, diplomados entre otros.
3. La lúdica con sentido es de vital importancia en el desarrollo integral de los estudiantes y sus habilidades y competencias a nivel cognitivo. Las guías son unas de tantas estrategias que existen que se deben desarrollar en todas las etapas de escolaridad en los estudiantes no solo en los niños de 7 a 8 años como lo plantea la pregunta.

FICHA DE OBSERVACIÓN AL GRADO SEGUNDO DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑ.

La motivación que tiene el grado segundo me parece un grupo excelente porque los niños están activos para cada explicación que hace los maestros en sus clases.

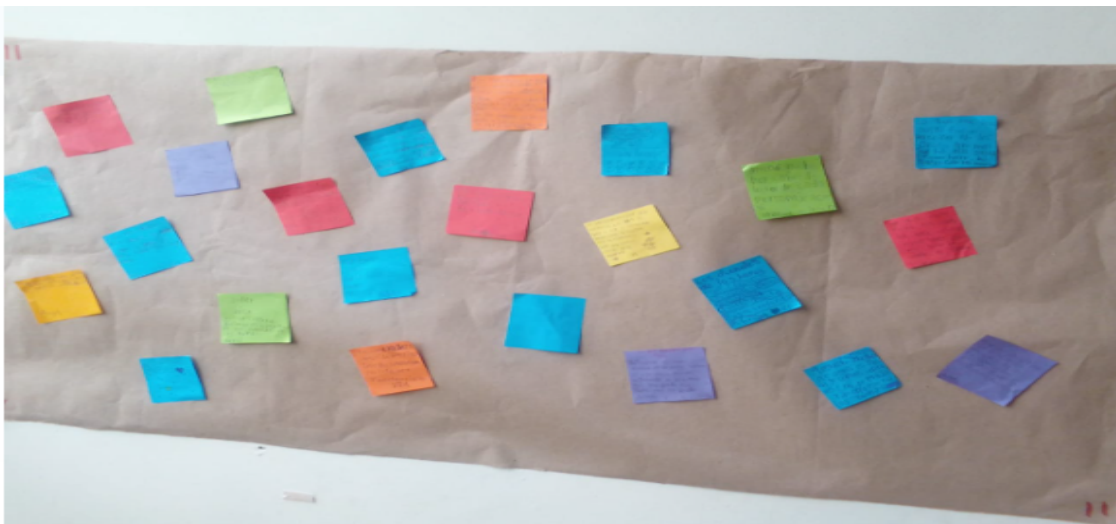
Cuando los niños empiezan sus clases son unas personas fáciles de comprender lo que están realizando pero hay sí mucho como 3 niño que se distraen por cualquier cosa que debe de estar uno como practicante con mucha atención del procedimiento de lo que está haciendo. Pero logran desarrollar la actividad para realizar.

Entregan sus trabajos, actividades comprendida lo que veo en esta observación que hay tres niños que faltan por aprender a escribir solo que uno les dicte y sepan realizarlo hay que realizar una actividad lúdica con facilidad que él niño pueda desarrollar esa habilidad que le falta por aprender.

Me gusta mucho cuando la maestra Ana que es la directora de grupo se esmera porque ellos se porten bien para recibir varias materias con diferente profesor les dice que se porte súper bien y que pongan mucha atención y empeño de aprender lo que se le enseña para no atrasarse en el nivel que están desempeñando y cada día que voy a realizar mis practicas le veo a ese grupo las ganas y la formación.

De estar con la disciplina que maneja el grado segundo,

Me gusta cuando doy mis clases porque ponen mucho cuidado y a través de la lúdica hago unas ideas para los niños que no comprendan aprendan a través de la manualidades o juegos que se realizan para poder lograr el objetivo del tema aprender.





DIARIO DE CAMPO COLCHA DE RETAZOS

GRADO: 2°

FECHA: 28 de Abril/2022

Institución: Escuela Normal Superior Antioqueña

Descripción de lo observado:

Inicio: Se desarrolló con los niños una actividad para realizar sobre el cuento sobre los duendes de las horas se realizó un antifaz para ellos fue muy creativo porque necesitaban un intensivo para poder representar el cuento a todo el colegio entonces realizamos el antifaz se le entregó a cada niño un pedazo de cartulina ya con el duende dibujado para que recortará y luego pintarlo

Desarrollo: Fuimos cada uno pintando lo para poder lograr lo que nos proponemos del antifaz fuimos resolviendo del pintado paso por paso y resolvimos el pintado con los niños para que el antifaz quedará en el punto que necesitábamos

Final: Pudimos lograr el objetivo de terminarlo y luego hacerle un poco de detalle con el marcador y resorte para que cada niño disfrutará de lo que realizaron para el día que les tocaba lucirlo para la demostración del cuento.

DIARIO DE CAMPO MURAL DE SITUACIONES

GRADO: 2°

FECHA: 28 de Abril/2022

Institución: Escuela Normal Superior Antioqueña

Descripción de lo observado:

Inicio: Le repartí a cada niño una hojita de color para escribir como fue el aprendizaje y que enseñanza le deja la clase que realizamos a través del cuento de los duendes de las horas.

Desarrollo: Cada niño fue resolviendo en su hoja de color lo que aprendió ese día o la enseñanza que le deja y cada uno fue escribiendo en su hoja.

Final: El que iba terminando lo iba pegando en una hoja grande craf que tenía en la pared y cada niño se le daba el pedazo de cinta para pegar la actividad que se estaba realizando ese día fueron unos niños llenos de alegría por la actividad tan buena que se realizó ese día.

ANEXO NÚMERO 2**EVIDENCIAS DE PRODUCTO**

CONTEXTUALIZACION

En el emocionante viaje de crecimiento y desarrollo de los niños, el papel de la educación desempeña un papel fundamental. La manera en que los niños aprenden y se desarrollan ha evolucionado con el tiempo, y hoy en día se reconoce ampliamente la importancia de enfoques educativos que sean estimulantes, participativos y, sobre todo, divertidos. Una forma eficaz de lograr esto es a través de la lúdica, una estrategia pedagógica que utiliza el juego como medio para el aprendizaje y la adquisición de habilidades. En el corazón de esta metodología se encuentra el fortalecimiento de las habilidades cognitivas, lo que brinda a los niños las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos de manera creativa y efectiva.



COMPETENCIA BÁSICAS

Comprensión Cognitiva: Los niños podrán comprender la importancia de las habilidades cognitivas en su desarrollo personal y cómo estas habilidades influyen en su capacidad para resolver problemas, tomar decisiones y aprender de manera efectiva.

Aplicación Práctica: Los niños serán capaces de aplicar estrategias lúdicas para fortalecer sus habilidades cognitivas en actividades cotidianas y situaciones de juego, utilizando técnicas de resolución de problemas y creatividad.

Creatividad e Imaginación: Los niños podrán demostrar su creatividad e imaginación a través de actividades lúdicas, desarrollando nuevas ideas y soluciones innovadoras en juegos y proyectos.

Pensamiento Crítico: Los niños serán capaces de analizar y evaluar situaciones de juego, identificando desafíos y desarrollando estrategias para superarlos.

INTRODUCCION

En esta cartilla, exploraremos un enfoque innovador para fortalecer las habilidades cognitivas en los niños a través de la lúdica. Sumerjémonos en el emocionante mundo de la educación lúdica y descubramos cómo el juego puede ser la clave para desbloquear el potencial cognitivo de los más pequeños.

Acompáñanos en este viaje educativo mientras desentrañamos estrategias prácticas y efectivas para impulsar el desarrollo mental de los niños de una manera que los haga sonreír, explorar y aprender. Juntos, exploraremos la conexión entre el juego y las habilidades cognitivas, y aprenderemos cómo cada actividad propuesta tiene el poder de abrir puertas hacia un pensamiento más agudo, la resolución creativa de problemas y la construcción de una base sólida para un futuro brillante.



JUSTIFICACIÓN

La presente cartilla titulada "Aprendiendo Jugando" surge como respuesta a la propuesta del proyecto llamado fortaleciendo habilidades cognitivas en los niños se ve creciente necesidad de abordar de manera efectiva el desarrollo integral de las habilidades cognitivas en diferentes etapas de la vida. La importancia de estas habilidades radica en su impacto directo en el aprendizaje, la resolución de problemas y la toma de decisiones, aspectos cruciales en el desarrollo personal y profesional de los individuos.

Esta cartilla se dirige a educadores, padres, cuidadores y a cualquier persona interesada en potenciar sus habilidades cognitivas de manera divertida y motivadora. Además, busca incentivar la incorporación de enfoques pedagógicos innovadores en entornos educativos formales e informales, reconociendo que el juego y la lúdica son componentes esenciales del ser humano y su desarrollo integral. En resumen, la presente cartilla busca llenar un vacío en la literatura actual al brindar una guía práctica y fundamentada en la importancia de la lúdica para el fortalecimiento de habilidades cognitivas.

OBJETIVO GENERAL

Promover el desarrollo de las capacidades cognitivas en los niños mediante la aplicación de actividades lúdicas. Esta es una manera efectiva y divertida de fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. A través de la ludoteca, puedes facilitar el desarrollo de habilidades como la atención, la memoria, la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. La ludoteca es un espacio donde los niños pueden participar en juegos y actividades diseñados específicamente para estimular su desarrollo cognitivo y emocional.

MARCO TEÓRICO

Desarrollo Cognitivo Infantil:

El desarrollo cognitivo en la infancia se refiere a la evolución de las capacidades mentales y procesos de pensamiento de los niños. Según Jean Piaget, los niños pasan por etapas de desarrollo sensorio motor, pre operacional, operacional concreta y operacional formal, en las que construyen su comprensión del mundo a través de la interacción con su entorno. El desarrollo cognitivo se ve influenciado por factores biológicos, sociales y culturales.

Importancia de las Habilidades Cognitivas:

Las habilidades cognitivas son fundamentales para el aprendizaje, la resolución de problemas y el desarrollo académico y personal. Estas habilidades incluyen la atención, la memoria, el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y el razonamiento lógico. El fortalecimiento temprano de estas habilidades sienta las bases para un desarrollo cognitivo sólido a lo largo de la vida.

Juego y Desarrollo Cognitivo:

El juego es una actividad intrínseca a la niñez y desencadena un proceso de aprendizaje activo y significativo. Según Lev Vygotsky, el juego promueve la zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden alcanzar un nivel superior de competencia cognitiva con el apoyo adecuado. Además, el juego permite a los niños explorar roles, experimentar situaciones y aplicar conceptos abstractos de manera práctica.

La lúdica representa una valiosa estrategia para fortalecer las habilidades cognitivas en los niños. A través del juego, los niños pueden desarrollar competencias como la atención, memoria, pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad y razonamiento lógico. Los adultos y educadores tienen la responsabilidad de diseñar ambientes lúdicos que fomenten el aprendizaje significativo y promuevan el desarrollo cognitivo integral de los niños.

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N.1 JUEGO DE MEMORIA CON CARTAS

OBJETIVO ESPECIFICOS:

- Mejorar la memoria sensorial
- Desarrollar la concentración
- Fomentar el reconocimiento de patrones.

COMPETENCIA

- Habilidades cognitivas
- Concentración
- Memoria visual

DURACIÓN

30 minutos

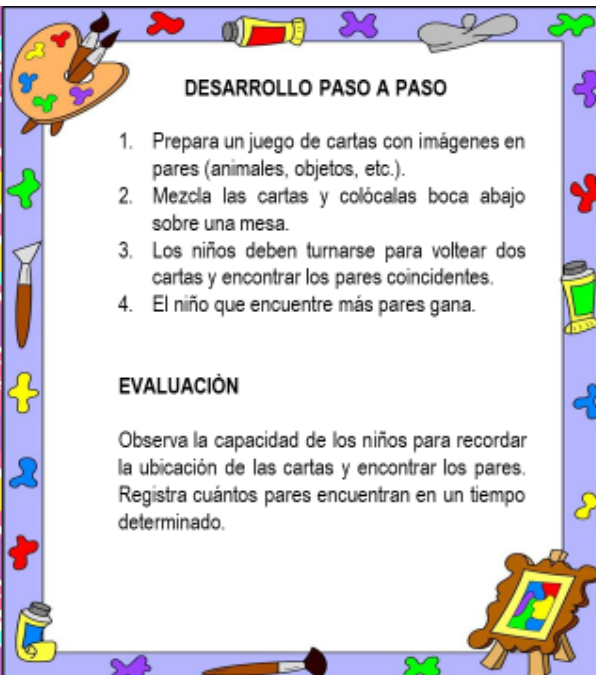


DESARROLLO PASO A PASO

1. Prepara un juego de cartas con imágenes en pares (animales, objetos, etc.).
2. Mezcla las cartas y colócalas boca abajo sobre una mesa.
3. Los niños deben turnarse para voltear dos cartas y encontrar los pares coincidentes.
4. El niño que encuentre más pares gana.

EVALUACIÓN

Observa la capacidad de los niños para recordar la ubicación de las cartas y encontrar los pares. Registra cuántos pares encuentran en un tiempo determinado.



ACTIVIDAD N.2 "PINTANDO ALGO CREATIVO"

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Mejorar la resolución de problemas.
- Desarrollar la coordinación mano-ojo
- Fomentar la creatividad.

COMPETENCIAS:

- Habilidades cognitivas.
- Coordinación mano-ojo.
- Resolución de problemas.

DURACIÓN

• 45 minutos.

A

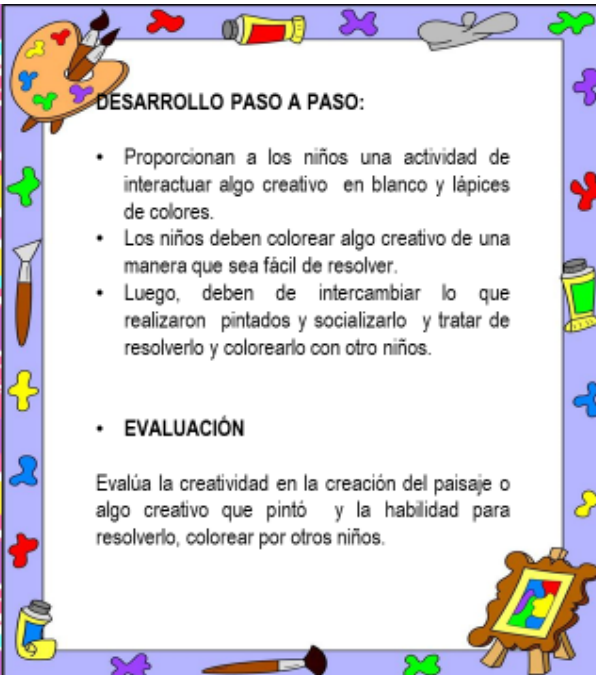


DESARROLLO PASO A PASO:

- Proporcionan a los niños una actividad de interactuar algo creativo en blanco y lápices de colores.
- Los niños deben colorear algo creativo de una manera que sea fácil de resolver.
- Luego, deben de intercambiar lo que realizaron pintados y socializarlo y tratar de resolverlo y colorearlo con otro niños.

EVALUACIÓN

Evalúa la creatividad en la creación del paisaje o algo creativo que pintó y la habilidad para resolverlo, colorear por otros niños.



ACTIVIDAD N.3 JUEGOS DE ARTE

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Mejorar la coordinación mano-ojo.
- Fomentar la resolución del problemas.
- Desarrollar la paciencia.

COMPETENCIAS:

- Habilidades cognitivas.
- Coordinación mano-ojo.
- Resolución de problemas.

DURACIÓN

- 30-45 minutos

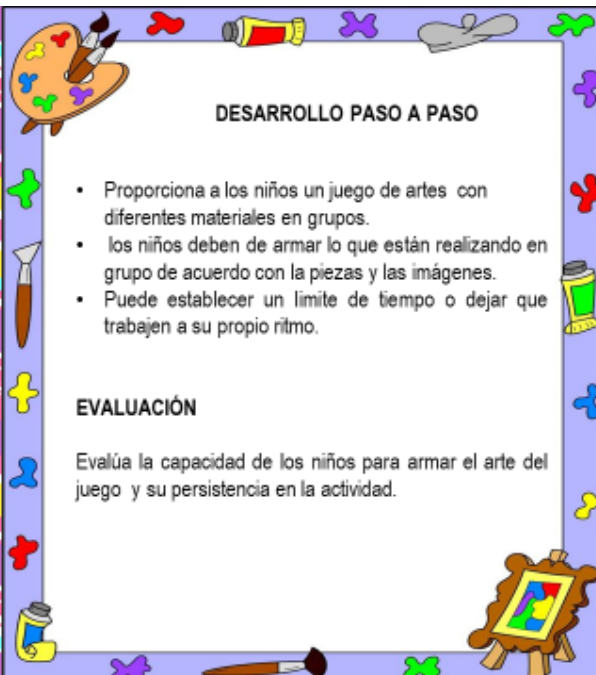


DESARROLLO PASO A PASO

- Proporciona a los niños un juego de artes con diferentes materiales en grupos.
- Los niños deben de armar lo que están realizando en grupo de acuerdo con la piezas y las imágenes.
- Puede establecer un límite de tiempo o dejar que trabajen a su propio ritmo.

EVALUACIÓN

Evalúa la capacidad de los niños para armar el arte del juego y su persistencia en la actividad.



ACTIVIDAD N.4 "DESCUBRIMIENTO DE LOS PLANETAS"

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Mejorar la búsqueda de los planetas
- Fomentar la lógica y la asociación de palabras.
- Desarrollar habilidades de concentración y diversión

COMPETENCIAS:

- Habilidades cognitivas.
- Vocabulario
- Lógica.

DURACIÓN

- 45 minutos.

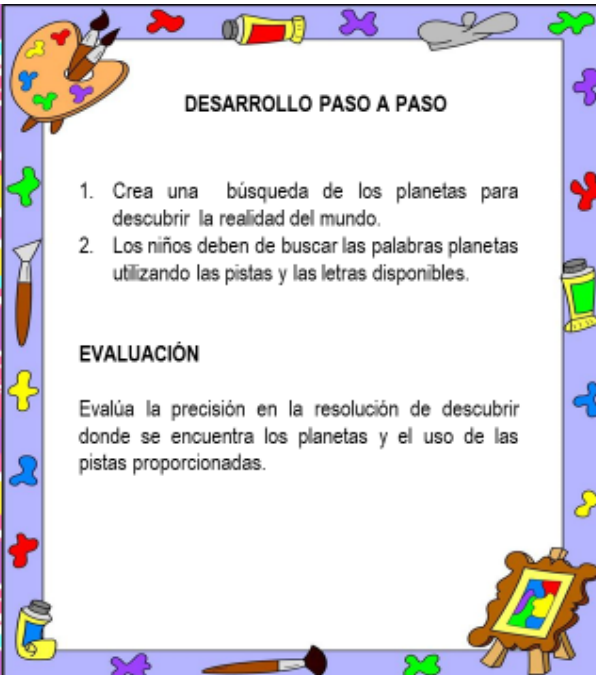


DESARROLLO PASO A PASO

1. Crea una búsqueda de los planetas para descubrir la realidad del mundo.
2. Los niños deben de buscar las palabras planetas utilizando las pistas y las letras disponibles.

EVALUACIÓN

Evalúa la precisión en la resolución de descubrir donde se encuentra los planetas y el uso de las pistas proporcionadas.



ACTIVIDAD N.5 JUEGO DE ADIVINANZAS

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Estimular el pensamiento lógico
- Mejorar la capacidad de deducción.
- Fomentar el uso de pistas y evidencia.

COMPETENCIAS

- Habilidades cognitivas.
- Pensamiento lógico.
- Deducción.

DURACIÓN

30 minutos.

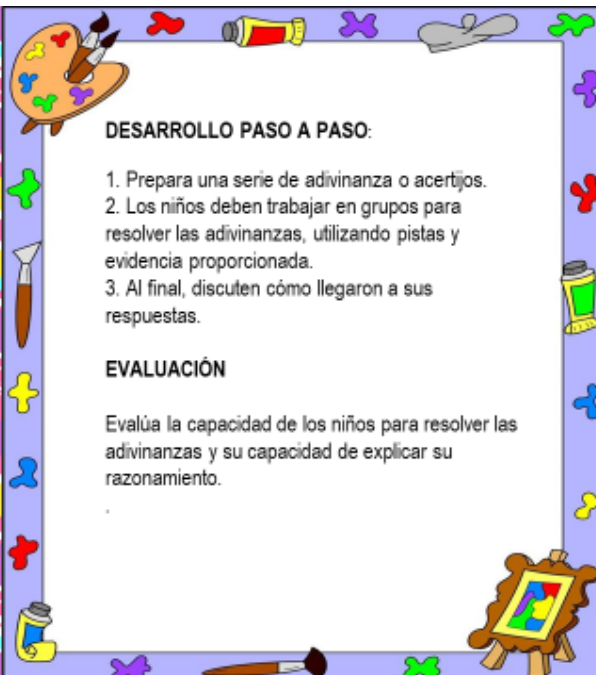


DESARROLLO PASO A PASO:

1. Prepara una serie de adivinanza o acertijos.
2. Los niños deben trabajar en grupos para resolver las adivinanzas, utilizando pistas y evidencia proporcionada.
3. Al final, discuten cómo llegaron a sus respuestas.

EVALUACIÓN

Evalúa la capacidad de los niños para resolver las adivinanzas y su capacidad de explicar su razonamiento.



ACTIVIDAD N.6 "CONSTRUCCIÓN DEL SOL Y LA LUNA"

OBJETIVO ESPECIFICO:

- Mejorar la coordinación mano-ojo.
- Fomentar la resolución de problemas especiales
- Desarrollar la creatividad y el pensamiento tridimensional.

COMPETENCIAS

- Habilidades cognitiva
- Coordinación de mano-ojo
- Resolución de problemas espaciales.

DURACIÓN

- 45 minutos.

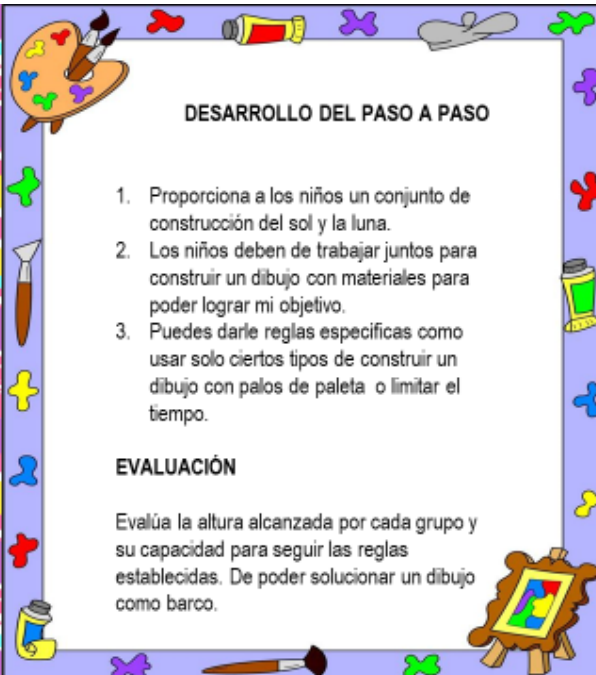


DESARROLLO DEL PASO A PASO

1. Proporciona a los niños un conjunto de construcción del sol y la luna.
2. Los niños deben de trabajar juntos para construir un dibujo con materiales para poder lograr mi objetivo.
3. Puedes darle reglas específicas como usar solo ciertos tipos de construir un dibujo con palos de paleta o limitar el tiempo.

EVALUACIÓN

Evalúa la altura alcanzada por cada grupo y su capacidad para seguir las reglas establecidas. De poder solucionar un dibujo como barco.



ACTIVIDAD N.7 JUEGO DE ROLES (DRAMATIZACIÓN).

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Fomentar la creatividad y la imaginación
- Desarrollar habilidades sociales y de comunicación.
- Mejorar la comprensión de la narrativa y empatía.

COMPETENCIAS

- Habilidades cognitivas
- Creatividad
- Habilidades sociales.

DURACIÓN

60 minutos.

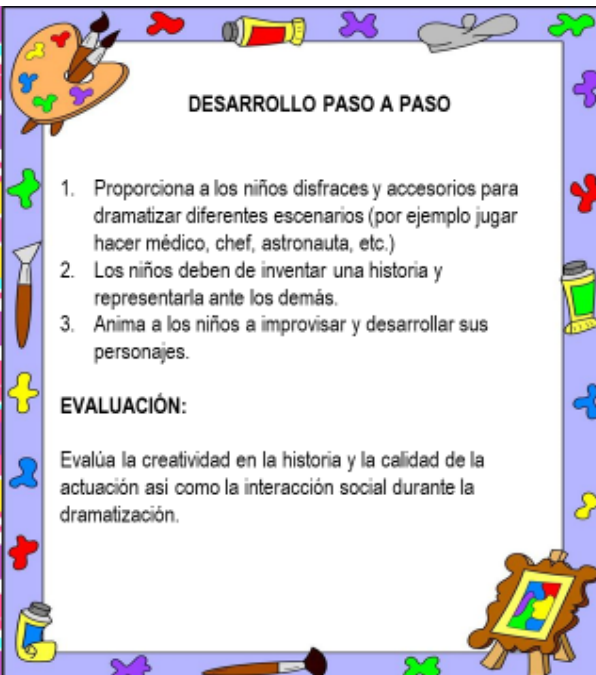


DESARROLLO PASO A PASO

1. Proporciona a los niños disfraces y accesorios para dramatizar diferentes escenarios (por ejemplo jugar hacer médico, chef, astronauta, etc.)
2. Los niños deben de inventar una historia y representarla ante los demás.
3. Anima a los niños a improvisar y desarrollar sus personajes.

EVALUACIÓN:

Evalúa la creatividad en la historia y la calidad de la actuación así como la interacción social durante la dramatización.



ACTIVIDAD N. 8 JUEGOS FISICOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fomentar la curiosidad de hacer ejercicios.
- Mejorar la observación y la habilidad del juego
- Desarrollar la capacidad de hacer hipótesis y conclusiones en lo físico.

COMPETENCIAS

- Habilidades cognitivas.
- Juego con materiales
- Observaciones.

DURACIÓN

60 Minutos.

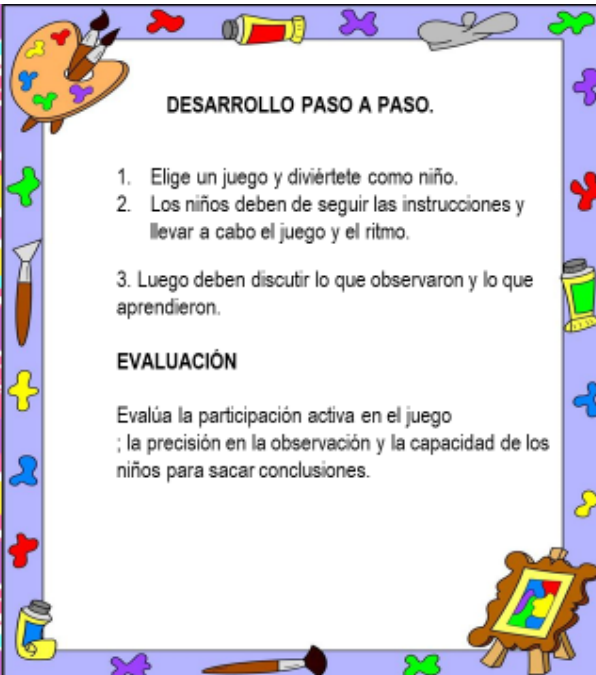


DESARROLLO PASO A PASO.

1. Elige un juego y diviértete como niño.
2. Los niños deben de seguir las instrucciones y llevar a cabo el juego y el ritmo.
3. Luego deben discutir lo que observaron y lo que aprendieron.

EVALUACIÓN

Evalúa la participación activa en el juego ; la precisión en la observación y la capacidad de los niños para sacar conclusiones.



ACTIVIDAD N. 9 JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fomentar la investigación y la búsqueda de información.
- Mejorar la capacidad de formular preguntas y respuestas.
- Desarrollar la curiosidad.

COMPETENCIAS

- Habilidades cognitivas.
- Investigación.
- Habilidades para formular preguntas.

DURACIÓN

30 minutos



DESARROLLO PASO A PASO

1. Proporciona a los niños un tema o preguntas de investigación (por ejemplo los dinosaurios).
2. Los niños deben de investigar el tema y preparar preguntas y respuestas.
3. Luego realizan un juego de preguntas y respuestas entre ellos.

EVALUACIÓN

Evalúa la calidad de las preguntas y respuestas así como la precisión de la información presentada.



ACTIVIDAD N. 10 CREACIÓN DE CUENTOS INTERACTIVOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fomentar la creatividad y la narración.
- Mejorar la habilidad de contar historias.
- Desarrollar habilidades de escritura y lectura.

COMPETENCIAS:

- Habilidades cognitivas.
- Creatividad
- Narración.

DURACIÓN:

60 Minutos.



DESARROLLO PASO A PASO

1. Los niños trabajan en grupos pequeños para crear un cuento interactivo.
1. Cada niño contribuye con una parte de la historia y debe incluir elementos.
1. Los niños pueden usar papel y lápices o herramientas en línea para crear sus cuentos.

EVALUACIÓN

Evalúa la creatividad en la historia, la interactividad y la calidad de la narración.



CONCLUSIONES

En esta cartilla, hemos explorado cómo podemos ayudar a los niños del grado segundo a desarrollar habilidades cognitivas de una manera divertida y emocionante a través de actividades lúdicas. Hemos aprendido que los juegos y actividades pueden estimular el pensamiento crítico, la memoria, la resolución de problemas y la creatividad en los niños, al tiempo que fomentan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales.

Es importante recordar que cada niño es único, y es fundamental adaptar nuestras actividades lúdicas a sus intereses y niveles de desarrollo. Al proporcionar un ambiente de juego y aprendizaje positivo, podemos ayudar a los niños a crecer tanto académico como emocionalmente.



La lúdica no solo es una forma efectiva de fortalecer las habilidades cognitivas de los niños, sino que también les brindan la oportunidad de disfrutar el proceso de aprendizaje. En resumen, al incorporar la lúdica en la educación en los niños de segundo estamos construyendo bases sólidas para su futuro desarrollo académico y personal.

Anexos de la actividad n.1



