

Juegos de memoria como fortalecimiento en el desarrollo cognitivo de los niños

Enggi Karina Vergel Patiño

Trabajo para optar al título de Licenciando en Pedagogía Infantil

Director:

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Valledupar

2022

Resumen

La labor docente va más allá de enseñar pedagogía en los alumnos, esta debe ser una labor integra, innovadora e investigativa la cual se debe llevar un análisis de los procesos de aprendizaje de los alumnos de una forma permanente y continua, de manera que en todo momento exista el interés en que los alumnos aprendan de forma correcta y significativamente.

La influencia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños, es muy importante en la educación primaria, ya que en su mayoría los niños tienden aprender más desde la parte lúdica, donde ellos tienen la oportunidad de compartir, crear, aportar y explorar., Basados en estos aspectos, el docente se ve en la obligación de hacer una observación de las capacidades de cada alumno en el desarrollo de las actividades, de esta manera hacer sus reflexiones de sus estilos de aprendizaje e innovar y crear estrategias que permitan mejorar la enseñanza de los niños.

En la siguiente investigación se realizó una secuencia didáctica, donde se aplicaron tres actividades basadas en juegos de memoria sobre la temática de las figuras geométricas., Los estudiantes del grado primero tuvieron la oportunidad de participar, desarrollar y a su vez a adquirir un aprendizaje significativo para su proceso escolar y personal.

El resultado fue el pertinente, cada uno de los estudiantes aprendieron de la temática, fortalecieron la dimensión cognitiva y la motriz, se les brindo el espacio para compartir ideas, sugerencias y puntos de vista entre ellos y así desarrollar cada actividad de manera eficaz, como docentes también se adquirieron aprendizajes significativos para la labor, y como estrategias de enseñanza para el aula, ya que se debe trabajar de forma diversa y transformar la educación en una oportunidad de aprendizaje innovadora.

Palabras clave: Aprendizaje, dimensiones, estrategias.

Abstract

The teaching work goes beyond teaching pedagogy in the students; this must be an integral, innovative and investigative work, which must carry out an analysis of the learning processes of the students in a permanent and continuous way, so that in all moment there is interest in students learning correctly and meaningfully.

The influence of play on the cognitive development of children is very important in primary education, since most children tend to learn more from the playful and fun part, where they have the opportunity to share, create, contribute and explore. Based on these aspects, the teacher is obliged to make an observation of the capacities of each student in the development of the activities, in this way make their reflections on their learning styles and innovate and create strategies that allow improving the children's teaching as well as periodically building more diverse teaching model.

In the following investigation, a didactic sequence was carried out, where three activities based on memory games on the theme of geometric figures were applied, first grade students had the opportunity to participate, develop and in turn acquire significant learning for their school and personal process.

The result was pertinent, each one of the students learned about the theme, strengthened the cognitive and motor dimension, they were given the space to share ideas, suggestions and points of view among themselves and thus develop each activity effectively, as Teachers also acquired significant learning for their work, and as teaching strategies for the classroom, since they must work in a diverse way and transform education into an innovative learning opportunity.

Keywords: Learning, dimensions, strategies.

Tabla de contenido

Resumen.....	2
Tabla de contenido	4
Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	6
Pregunta de investigación	7
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	8
Marco de referencia planeación didáctica	10
Planeación didáctica	13
Enfoque didáctico.....	18
Implementación	21
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica.....	24
Conclusiones	27
Referencias Bibliográficas.....	29
Anexos	31

Introducción

En la siguiente investigación sobre los juegos de memorización como fortalecimiento en el desarrollo cognitivo de los niños con figuras geométricas, se realizó con el propósito de crear cultura lúdica en el aula escolar de niños de primero de primaria, fomentar en los estudiantes aprendizajes significativos, a fortalecer sus habilidades psicomotrices e intelectuales.

El desarrollo cognitivo es una de las principales dimensiones más importantes en el desarrollo escolar y personal de todo infante, de aquí depende su buen desempeño en su habla, en sus movimientos y pensamientos, de tal manera es esencial desde los primeros años de vida trabajar en esta área, como es de comprensión los niños en estas edades la mayor parte de su aprendizaje es basado en juegos, es importante aprovechar ciertas estrategias y trabajar con juegos de memorización.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

En la I. E. Agrícola hay falencias o ausencias de implementación de actividades lúdicas que favorezcan en el aprendizaje oportuno de los niños y niñas del grado primero de primaria, se basa en este problema ya que es importante saber que los niños en estas edades tan temprana, adquieren su aprendizaje de un 80% basado en la lúdica, en el juego y diversión por tal razón estas técnicas de enseñanza se deben tener presentes en las aulas escolares diariamente y de cierta forma llevamos a los niños a no caer en la monotonía y que siempre mantengan el interés por aprender y despertar y desarrollar más la curiosidad pero que a su vez disfruten de lo que hacen.

Esta dificultad es causada por la falta de interés de los docentes, por la falta de capacitación o simplemente no saben cómo realizar diversos tipos de actividades lúdicas por sus edades, ya que la mayoría son docentes con edad avanzada o con falta de recursos económicos para los materiales y objetos que se pueden necesitar para su desarrollo.

Pregunta de investigación

¿Cómo los juegos de memoria sobre la temática de figuras geométricas influyen en el desarrollo cognitivo de los niños del colegio Agrícola del Copey, Cesar?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

Soriano (1980) señala que “La investigación es una búsqueda de conocimientos ordenada, coherente, de reflexión analítica y confrontación continua de los datos empíricos y el pensamiento abstracto” (p.29). Es decir, que el trabajo investigativo es una labor de mucha importancia en cualquier campo de la vida, y aún más en el ámbito educativo, la cual lleva a los participantes a adquirir conocimientos diferentes para fortalecer una falencia o situación.

Según, Giroux (1997) afirma que “cuando se habla de investigación sobre la propia práctica estamos hablando de un compromiso autónomo, analítico e investigativo de una práctica pedagógica, la cual asume diversas perspectivas” (p.65). Las personas que se involucran en este campo son reconocidas con la complejidad de sus determinaciones, en este tipo de búsqueda de conocimientos se establecen relaciones entre hipótesis y práctica.

Por lo tanto, la investigación propia es un tipo de indagación que nos ayuda a conocer, y aprender de manera crítica sobre un aspecto anteriormente analizado en el área de la educación, en el caso de la pregunta de trabajo de cómo los juegos de memoria de figuras geométricas influyen en el desarrollo cognitivo de los niños, es un campo en el que los docentes de primera infancia deben estar relacionados de manera diaria, teniendo presente que los niños en estas edades aprenden de manera significativa por medio del juego y la lúdica.

Los docentes deben afrontar diariamente con retos que complementan este estilo de enseñanza, es así como esta temática de trabajo lleva a que los docentes realicen tareas basadas en la indagación dentro y fuera del aula escolar, para así poder evidenciar dentro de la clase la necesidad de observar los resultados de las actividades implementadas, analizar qué tan favorables y eficaces son esas estrategias una vez implementadas y partiendo de dicho análisis llevar el resultado a investigar sobre nuevas estrategias, y metodologías,.

Otro aspecto importante es que el docente debe ser innovador e investigativo y aplicar diversas actividades acordes para cada niño, ya que todos los niños tienen su propio estilo de

aprender, contribuyendo a lo establecido por.

Freire (2001) señala que “La investigación de carácter político asume compromisos de la propia práctica que toma rol de interpretación, los sujetos son implicados como la base de análisis de la realidad y la elaboración de las soluciones” (p.82).

De acuerdo a este tipo de investigación y la influencia del juego en el desarrollo cognitivo se relacionan con la labor docente con los siguientes aspectos, diariamente se tiene el deber de indagar falencias con las estrategias aplicadas en los estudiantes, partiendo de esas observaciones, innovar nuevas metodologías para mejorar las dificultades y así obtener mejores resultados, el docente en todo momento y oportunidad debe investigar, estudiar y buscar las maneras de que los estudiantes logren sus objetivos.

Desde la práctica pedagógica se puede contribuir a que los estudiantes sean autónomos, principalmente dejando que ellos mismos sean quienes exploren lo que les guste, desarrollen sus actividades desde su propio estilo y forma de aprender y sean propios de sus gustos y formas de hacer las cosas o desarrollar las actividades, de esta manera se les permite que sean líderes de sus decisiones, responsable de sus actos y de sus acciones y lo más importante que sean más libres y autónomos a futuro ante la sociedad.

Como maestra llevar un diario de campo fomenta principalmente un aprendizaje autónomo sobre el resultado de una actividad implementada, promueve un aprendizaje para poder investigar y mejorar cada estrategia implementada, y brindar una educación inclusiva y acorde a las necesidades de los alumnos.

Es primordial las planeaciones y los diarios de campo, ya que esta nos permite contextualizar mejor la actividad a realizar y obtener los resultados positivos y pertinentes, con los diarios nos facilita analizar el final de la estrategia realizar un análisis y partiendo de ahí observar y evaluar la planeación.

Marco de referencia planeación didáctica

La formación basada en competencias se focaliza en un aprendizaje autónomo y propio que conlleva a adquirir un saber o conocimiento de manera crítica y responsable, por lo cual ese aprendizaje debe ser significativo, es decir, que sea un conocimiento que sea de provecho para toda la vida, y se pueda aplicar en diversos campos de la vida, ya sea personal o laboral.

Así mismo, contribuye a que la persona tenga una enseñanza de forma integral o sobresaliente en diversos campos, de acuerdo con esto no quiere decir que sea una persona dotada de todo conocimiento en todo lo que lo rodea, ni sea mejor que otra o superior a otras personas, es aquella que tiene un conocimiento sobresaliente, significativo e íntegro, es un aprendizaje competente. Tobón (2010) afirma.:

Alguien es competente cuando puede integrarse en una tarea con los demás, es decir, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal, cultural, social y laboral, por razón la formación en competencia no se refiere a la competitividad para ser más que los demás, sino para hacer el bien de manera cooperativa. (p.90).

De acuerdo con esta cita se puede decir, que la mayor parte de las personas competentes tendrán el punto de vista positivo y cooperativo frente a los demás, no siendo superior a otros, si no colaborar en todos los campos; laboral, personal y educativo. La formación basada en competencias es un proceso de enseñanza y aprendizaje que orienta a las personas con el propósito de que adquieran diversas habilidades, conocimientos y actitudes para un buen desempeño integral.

Este tipo de formación es una proyección educativa integral, en el campo escolar, en el caso de la investigación sobre cómo influencia el juego de memorización en el desarrollo cognitivo de los niños prioriza la formación en competencias, ya que principalmente los docentes también deben estudiar, consultar y capacitarse de una forma más profunda, siendo así una

persona competente en su labor y brindar a los estudiantes una mejor enseñanza acorde a las necesidades y capacidades de cada niño.

De acuerdo con estas características, los docentes deben ser agentes investigadores, capaces de afrontar todos los retos que se le prestan diariamente en el aula, de esta manera se están formando personas capacitadas, aptas para servirles a los demás. Con esta temática de trabajo escolar no solo se lleva a los docentes a ser competentes, sino que también se está preparando a los estudiantes, en un proceso recíproco de enseñanza-aprendizaje, la cual les va servir en su vida adulta para tener un buen desarrollo en el campo, laboral y personal.

La formación en competencias en la educación forma un papel importante, principalmente en el aula de clases, ya tienen muchas funciones y una de ellas es formar personas capaces de desenvolverse en el campo social de manera competente y responsable.

La educación es el primordial factor que una persona puede tener, es donde adquieren esos aprendizajes y enseñanzas para afrontar cualquier reto, no solo de manera individual si-no también colaborativa ya que de eso trata ser formado competentemente. Este tipo de educación mejora de forma significativamente el aprendizaje de quien lo esté aplicando, este les permite desarrollar los saberes, las habilidades y por supuesto las actitudes para que así puedan desenvolverse en los demás campos de la vida de un ser humano, como también forma personas responsables con diversas cualidades y capacidades.

Con la propuesta de investigación, la influencia de los juegos de memorización en el desarrollo cognitivo de los niños se está integrando el saber, el saber hacer, y el saber ser, en donde se pretende aportar a un buen aprendizaje es decir, saber lo que quiere enseñar y si es o no adecuado para los niños, al mismo tiempo, que permita investigar sobre estilos de enseñanza y así saber qué hacer y que esas estrategias investigadas brinden verdaderamente saberes oportunos y acordes para los alumnos. Tobón (2005) afirmó lo siguiente:

La competencia docente son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas como lo es el saber, trabajo en equipo, comunicación, planeación

del proceso educativo, adquisición de aprendizaje y mediación de este y las tecnologías de comunicación. (p. 90).

Investigar es una labor diaria del profesional, de aquí depende su buen desempeño y aprendizaje de los estudiantes, estudiar conlleva a adquirir nuevos conocimientos, nuevas estrategias y metodología para enseñar y encontrar focos de falencias en cada uno de los alumnos.

Planeación didáctica

La planeación didáctica facilita al docente a desarrollar mejor una temática, esta permite aplicar unos objetivos y un aprendizaje a adquirir y un resultado esperado. Monroy (1988) señala lo siguiente:

La planeación didáctica anticipa las actuaciones docentes y responde a las necesidades de los estudiantes, de las instituciones. Esta actividad docente crear, recrear y transformar su práctica, sobre lo que hace y puede hacer durante el proceso educativo. Es a través de la planeación didáctica que el profesor identifica, selecciona, organiza, diseña y evalúa su práctica educativa y los procesos formativos que sus estudiantes alcanzan en su curso. (p.52).

En las planeaciones didácticas se establecen finalidades, objetivos y aprendizajes a obtener, en la investigación sobre los juegos de memorización como fortalecimiento del desarrollo cognitivo basadas en la temática de las figuras geométricas se desarrolló una secuencia didáctica de tres actividades diferentes, pero con el mismo objetivo. El fin de esta secuencia fue establecer un apoyo positivo en el área cognitivo, por medio de juegos de memoria de rompecabezas y adivinanzas.

En la actividad uno, basada en jugar y armar varios rompecabezas sobre diversas figuras geométricas, los estudiantes aprendieron a fortalecer la memorización, la concentración y la atención, este mecanismo de enseñanza permitieron que los niños se divirtieran aparte de adquirir un aprendizaje, jugaron, aportaron, compartieron y lo más esencial fortalecieron su dimensión cognitiva, como también aprendieron a conocer las figuras geométricas básicas.

La actividad inicio principalmente conociendo los saberes previos de los estudiantes sobre la temática se realizaron preguntas como las siguientes, ¿Conocen las figuras geométricas? ¿Cuáles son las básicas figuras geométricas? ¿a qué se parecen cada figura? Posterior al cuestionario, los estudiantes respondieron correctamente a cada una de los interrogantes, se evidencio que sí tuvieron conocimiento sobre el tema ya antes visto. Para su desarrollo se buscaron utilizaron recursos didácticos, como hojas de las figuras geométricas divididas para armar los rompecabezas.

En el desarrollo de la actividad se realizaron los siguientes pasos: Los estudiantes se organizaron en grupos de 5, se le entregó a cada grupo un juego de rompecabezas donde formaron figuras geométricas con diversos colores, el que iba resolviendo su juego primero recibió un incentivo, (un dulce), con esta estrategia se incentivó su agilidad visual, la motricidad fina y la concentración. Una vez finalizado cada rompecabezas de todas las figuras y de cada uno de los grupos, los estudiantes mostraron su aprendizaje de lo anteriormente visto, mencionaron de manera autónoma el nombre de la figura que les toco armar, para posterior cada uno del grupo pasó al tablero a dibujarla sin observar la figura, solo con la imagen visual de su rompecabezas, de esta manera evidenciar que tanto fue el aprendizaje de acuerdo al juego realizado.

Para el cierre de la actividad se ejecutaron los siguientes pasos, con las figuras armadas en el rompecabezas armaron un dibujo que se creó de las figuras que encontraron en el juego anterior, colorearon a su gusto.

De acuerdo, a esta primera planeación los estudiantes conocieron las figuras geométricas de una manera divertida, y recreativa facilitando mejor un aprendizaje y llevando a otro campo la rutina escolar, aprendieron a trabajar en equipo fortaleciendo su habilidad cognitiva y motriz.

Para la segunda planeación, se realizó un juego de adivinas, la misma temática, pero con una metodología variada a la anterior, aquí los estudiantes tuvieron la oportunidad de adquirir diversos aprendizajes principalmente en los procesos cognitivos, como la planificación, la imaginación y resolución de problemas. Esta actividad basada en adivinanzas más que una estrategia de aprendizaje es una forma de estimular la dimensión cognitiva de los niños y que aprendan a concentrarse y retener información.

Para el inicio de la planeación se aplicó la misma estrategia de la actividad inicial, se conocieron los saberes previos sobre la temática, y así evidenciar el resultado de la secuencia anterior, se cumplieron los siguientes pasos; los niños se ubicaron sus puestos, se les entregó a los estudiantes una hoja con las figuras geométricas en blanco, luego de las indicaciones realizaron los siguientes; rellenaron de color verde el triángulo, de color azul el círculo, de amarillo el cuadrado, de rojo el rectángulo, y de morado el rombo, los niños buscaron cual correspondía a colorear según las indicaciones.

En la etapa del desarrollo como los estudiantes en sus lugares sentados, se les brindó los lineamientos a realizar, en una bolsa iban depositados diversos papeles describiendo de manera sencilla los lados de las diferentes figuras geométricas, cada infante sacó en su puesto un papel para abrirlo, con apoyo leyeron y adivinaron cual figura correspondió a ese criterio solicitado, al responder la adivinanza el niño dibujó en hoja en blanco de forma grande la figura que correspondía, lo colorearon a su gusto, este paso se repitió con cada niño, hasta que todos tuvieron la oportunidad de participar. Posterior a ese punto cada niño pasó al frente, presentó su dibujo y nombró que figura es la que coloreó y adivinó anteriormente.

Como cierre de la actividad se realizaron los siguientes interrogantes, para así evidenciar que tan pertinente fue la planeación, ¿Qué aprendieron sobre las figuras geométricas?, ¿Qué

podemos hacer con las figuras geométricas en una hoja?, ¿Cuántas figuras conocieron en la actividad?, se realizó una corta dinámica de cantar una canción, arroz con leche.

Para la tercera planeación se realizó un juego sobre encontrar objetos con formas de figura, donde los estudiantes fortalecieron la imaginación y la creatividad, con la siguiente planeación se buscó estimular el desarrollo cognitivo plasmaron su habilidad intelectual para poder desarrollar la planeación con una mejor velocidad de respuesta.

En el inicio de la actividad los estudiantes se organizaron en sus puestos en el salón de clases, la actividad fue individual, se inició con una oración de agradecimiento de un nuevo día y una nueva jornada, para conocer el aprendizaje previo en esta secuencia sobre la temática “figuras geométricas” se realizaron los siguientes pasos; aleatoriamente se escogió un estudiante y realizaron las siguientes preguntas de previo conocimiento, ¿Conoce de las figuras geométricas?, ¿Cuál es su figura geométrica favorita?, este paso se ejecutó con la mayoría de los estudiantes, luego respondieron y pasaron al tablero a dibujaron su figura elegida o la que más le gustó.

En el momento Intermedio, los estudiantes se les entregó una copia con figuras geométricas, las figuras están ubicada de forma vertical al frente tendrán espacio en blanco, luego se les entrego las hojas en sus puestos, se les indico de qué manera colorear las figuras, triangulo colorear de verde, circulo colorear de azul, rectángulo colorear de amarillo, rombo colorear de naranja. Posterior al paso anterior al coloreado, se les indicó a los estudiantes que al frente de cada figura geométrica debían crear o plasmar dibujos similares a las formas de ellas, es decir buscar cosas, objetos que tengan la similitud de a figura que corresponde, de esta manera se estimulando la creatividad, pensamiento y la imaginación.

En el momento final, terminando el paso de los dibujos lo colorearon a su gusto, luego cada estudiante presentó su actividad en su puesto mostrando que dibujos plasmo para cada figura y si con exactitud estos corresponden a la similitud de la forma indicada.

Enfoque didáctico

Como concepto de secuencia didáctica según Tobón (2010) afirma “conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos” (p 90). La SD permite realizar planeaciones para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en todas sus dimensiones de desarrollo; y de esta manera educar de una manera correcta y buscando un propósito significativo.

Las planeaciones diseñadas sobre la temática de cómo los juegos de memoria de figuras geométricas influyen en el desarrollo cognitivo de los niños, aportan en el aprendizaje, más que llevar a los estudiantes a aprender sobre las formas de las figuras, estas actividades fortalecen su habilidad intelectual y, les enseñan a compartir con los demás, estimula la creatividad, la imaginación y la visión. A su vez, el docente aporta como un mecanismo o herramienta de trabajo en el aula escolar, en donde se puede enseñar de una forma dinámica llevando a los estudiantes a otro ambiente y diversidad en las actividades.

El diseño de la SD va enfocada a un planteamiento de una problemática del colegio Agrícola del Copey, Cesar, en la cual se evidencia ausencia de actividades lúdicas que fortalezcan el desarrollo cognitivo, en que los docentes aplican estrategias de enseñanza con poca creatividad y lúdica, afectando el interés en el aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto, con el

diseño de las estrategias lúdicas se busca aportar nociones significativas para los educandos la cual puedan aprender por medio del juego.

La planeación didáctica aborda a diversos estilos y ritmos de aprendizajes, en donde Keefe (1988) afirma que los estilos de aprendizaje “son los rasgos cognitivos, afectivos y psicológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionen y responden a sus ambientes de aprendizajes” (p.91). De acuerdo con esta cita los estilos de aprendizaje que adquieren los estudiantes al momento de realizar cada una de las actividades están enfocadas en desarrollar la parte visual, verbal, física y cognitiva, van a resolver actividades con ritmos rápido y moderados, en la que deben estar atentos y concentrados para resolverlas de forma eficaz.

Con estas estrategias de enseñanza-aprendizaje se despierta un interés mayor de los estudiantes hacia la planeación, ya que en ellas se hizo uso del juego y es una de las actividades rectoras más importantes en la educación infantil., El juego les permite fortalecer todas las dimensiones del desarrollo de los niños, en la SD se utilizaron juegos de memoria en el que puedan disfrutar, apoyar la cognición, crear y explorar la imaginación. Esta secuencia didáctica responde a todas las necesidades de los estudiantes ya que esta les posibilita que mejoren sus habilidades cognitivas, y partiendo de esta dimensión los niños pueden desenvolverse en sus demás ámbitos, como es mejorar la motricidad, la interacción personal dándole campo a que se destaquen con más eficacia en la escuela, en el hogar y la sociedad.

Este tipo de estrategias no solo se enfoca en fortalecer las dimensiones de los estudiantes, si no que aporta en el desarrollo de competencias, ya que están diseñadas para adquirir aprendizajes significativos que dicha enseñanza sea funcional para todo su proceso educativo y personal a corto, mediano y largo plazo, trabajando el ámbito cognitivo con actividades de

juegos de memoria no solo se les educa sobre cierto tema en específico, ellos tendrán el privilegio de mejorar la concentración, la memorización y estos aspectos ayudan en las demás áreas de un buen progreso integral de los niños llevándolos a futuro a ser competentes en cualquier aspecto.

Es importante como docentes estudiar o analizar en los estudiantes aprendizajes previos sobre la temática o estrategia a realizar, ya que esta técnica permite conocer que tan informados o que tanto saben ellos de la actividad, si ya han recibido algún tipo de información y partiendo de ahí se aplicaran estrategias acordes a las capacidades de aprendizaje de los estudiantes y de la información anteriormente adquirida, “los saberes previos son ideas o conocimientos que posee el alumno y pueden obstaculizar o facilitar la integración nuevos conocimientos de los ya existentes y que estos sirvan para fortalecer el proceso educativo”(Piaget, p.24). Como docente es fundamental seguir trabajando sobre la SD diseñada, ya que esta aporta diversos aprendizajes tanto para estudiantes como docente, es decir una enseñanza y un aprendizaje, la cual ayuda a que se pueda brindar conocimientos con diversas temáticas pero que se tenga la plena claridad de los propósitos a alcanzar, los objetivos a encontrar y tener el resultado esperado, y desde esta modalidad se pueden tener todos estos aspectos importantes en el aula escolar.

Uno de los logros alcanzados con la SD es haber aprendido planear actividades diferentes con una misma temática, la cual nos ayuda a los docentes enseñar de varias maneras y así asegurar que todos los estudiantes aprendan ya que es primordial saber que cada niño tiene su forma y estilo de aprender por tal razón se debe ser innovador e inclusivo en la enseñanza.

Implementación

Se realizaron dos sesiones, enfocadas en la temática de las figuras geométricas, pero aplicando estrategias lúdicas a través de juegos de memorización, rompecabezas y adivinanzas.

En cada una de la actividad se desarrollaron tres fases, la inicial que fue conocer los saberes previos del tema y que tanto conocimiento tenían de la estrategia a desarrollar, los estudiantes respondieron a cuestionarios de preguntas sobre el tema de las figuras geométricas, donde cada uno de ellos mostró su conocimiento al tema con cada una de sus respuestas, se evidenció total eficaz en el pre- saber del tema, positivamente y correcta dieron respuesta a cada uno de los interrogantes.

En el momento intermedio los estudiantes realizaban como tal la actividad, trabajaron el tema central resolviendo cada uno de los juegos, realizando los rompecabezas y las adivinanzas, como también se aplicó una fase final donde realizaron evaluaciones orales del trabajo, preguntas sobre el tema, y dibujos libres para evaluar la concentración y el desarrollo cognitivo de cada uno de ellos, obtener así una pertinencia de la secuencia, si fue eficiente o no.

En el proceso de desarrollo los estudiantes tuvieron un aprendizaje rápido y eficaz, el juego les permitió estar animados y atentos, se logró observar sus habilidades visuales e intelectuales al momento de completar los rompecabezas, se pudo analizar que tanto estaban concentrados y si les fue útil o no la estrategia de enseñanza, este tipo de estrategias ayudan a que ellos se concentren con más facilidad, tengan más atención en el tema a trabajar y demuestren interés en participar y a su vez a aprender.

Con los materiales utilizados en el aula se facilitó el desarrollo de las planeaciones, ya que los recursos usados eran prácticos y fáciles de acceder, se trabajó en grupo e individualmente buscando estrategias que aprendieran de los demás y de ellos mismos, con la organización de los

recursos se logró llevar a cabo con la finalidad de la SD, fortalecer las habilidades cognitivas por medio de juegos de memorización.

El mecanismo de evaluación que se aplicó fue pertinente ya que se logró evidenciar la eficacia de cada una de las sesiones y del aprendizaje que obtuvieron los alumnos en cada una de las etapas, las evaluaciones orales les permitió en primera estancia pensar en lo desarrollado y así dar una respuesta., Este mecanismo ayuda a que hagan memoria y mejoren en la concentración y memorización y fortalezcan la dimensión cognitiva, fue acorde a lo planeado ya que se logró evidenciar que estuvieran atentos, que cada etapa estuvo a la disposición de cada una de las necesidades de los alumnos, la evaluación fue pertinente y clara para todos, no hubo necesidad de buscar otro mecanismo ya que para todos estuvo en todos sus parámetros para ser comprendida, los cuestionarios de preguntas fueron de fácil comprensión y mostraron respuestas claras y de fácil interpretación.

Las acciones realizadas en cada una de las sesiones promovieron diversos aprendizajes, aprendizajes autónomos, aprendizajes previos basados en grupos colaborativos e individualmente, la cual permitió conocer las habilidades de los niños y que tan eficientes se tornaron en cada uno de los juegos, en cada estrategia utilizada y en cada uno de los espacios de cada sesión se logró llevar a los estudiantes a un campo donde además de jugar aprendieran de manera significativa y competitiva.

La utilidad de los rompecabezas y las hojas de adivinanzas fueron esenciales en el aprendizaje para los estudiantes, ya que estos recursos les permitieron aprender de una manera diversa y divertida y así promover una enseñanza significativa., Los juegos de memorización aplicados en el aula les ayudó a conocer sobre la temática de las figuras geométricas y a fortalecer sus habilidades cognitivas y motrices, cada uno de los materiales fueron acordes ya

que fueron recursos de fácil acceso y cumplieron con la información que se les quería dar a cada alumno.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

La secuencia didáctica permite en los docentes, planear diversas estrategias de enseñanzas sobre un tema específico a los estudiantes, que les permite aprender de varias maneras inquiriendo así unos mejores resultados y un buen aprendizaje para todos, sin importar necesidad o discapacidad.

De acuerdo con la SD desarrollada se obtuvieron resultados positivos, los participantes adquirieron el aprendizaje esperado, se divirtieron, pero a su vez lograron desarrollar diversas dimensiones como parte central el desarrollo cognitivo, este se dio por medio de los juegos de memoria, con las adivinanzas y rompecabezas, se planteó y se trabajó en equipo logrando una mejor interacción entre ellos mismos, mejorando los resultados de aprendizaje y la convivencia.

En todo el trabajo desarrollado se consideró como una fortaleza; las diversas estrategias planteadas para enseñar una temática en los alumnos y que esta a su vez sea una mediación de juego, enseñanza y aprendizaje tanto para el alumno como para el docente. La innovación se debe tener presente en el diario escolar, para así estar al corriente que los aprendizajes sean significativos, en mejora se puede manifestar en los aspectos de la planeación de actividades para niños con capacidades especiales, ya que se debe tener presente que no todos los niños asimilan de la misma manera y es de suma importancia brindar una educación universal y lograr que todos los infantes aprendan correctamente. Una innovación educativa implica la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debe incorporar un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. Murillo (2017) afirmó lo siguiente

La diferencia percibida debe estar relacionada con la calidad de novedad del elemento mejorado, la aportación de valor del mismo al proceso de enseñanza- aprendizaje y la relevancia que la innovación propuesta aportará a la institución educativa y a los grupos de interés externos. (p. 40)

Las acciones de cada una de las intervenciones favorecieron un logro importante para la noción de cada uno de los educandos, la metodología aplicada no solo les brindo un conocimiento, sino que asimismo fue una estrategia de fortalecimiento para el desarrollo cognitivo y motriz, el juego es una de las actividades más importantes en la enseñanza integral de los niños ya que por este medio más se divierten, exploran y recrean sus propios ideales.

En cuanto a los aspectos que mejoraron en los estudiantes se evidencio que se tornaron atentos, ansiosos y creativos, realizaron sus propias opiniones, gustos y sugerencias para el desarrollo de cada una de las planeaciones, el juego es un puente para conocer las habilidades y destrezas de los estudiantes a nivel individual y colaborativo.

En todo el proceso de desarrollo de cada una de las planeaciones se hallaron diversas fortalezas en cada uno de los estudiantes, algunos más hábiles en realizar el juego, otro más concentrados, atentos, y así como se notó las habilidades también se encontraron falencias en algunos, se evidencio falta de interés, timidez y poca participación de algunos de ellos. Estas limitaciones o aspectos se dieron ya que es importante saber que cada niño tiene su propio estilo de aprendizaje, algunos pueden ser hábiles para juegos de memoria, como otros pueden ser rápidos para juegos de construcción, cada quien tiene su fortaleza y debilidad para ciertas estrategias de enseñanza, por tal razón es de suma importancia aplicar actividades con diversas modalidades de instrucción.

Para la construcción de futuras implementaciones es importante tener en cuenta la innovación en las actividades, ser creativo y poco rutinario, llevar las planeaciones a un campo de interés para los estudiantes, la cual se noten activos por desarrollarla, de la curiosidad que demuestren en trabajar será el buen resultado de esa planeación y de una aprendizaje autónomo y significativo.

Es importante planear estrategias basadas en las actividades rectoras y que los alumnos puedan disfrutar, explorar, pero a su vez adquirir un conocimiento.

Hay que resaltar que cada actividad aplicada en el aula debe tener un propósito a nivel de

conocimiento, intelectual y corporal, con la SD realizada se trabajó el área cognitiva y motriz fortaleciendo sus habilidades y mejorando sus debilidades y dificultades, por medio de los juegos de memoria los estudiantes mostraron cada una de sus fortalezas en realizar rompecabezas.

Desde el rol como docente es esencial que en el salón las actividades sean dinámicas, basadas en juegos, ya que los juegos de memoria no solo les sirve para el crecimiento escolar del niño, sino que le ayudara en cada una de las facetas de su vida, mejora sus habilidades cognitivas y perspectivas como la atención, la creatividad y la habilidad visual.

Díaz, B (1990) afirma. “La planeación busca prever diversos futuros en relación con los procesos educativos: especifica fines, objetivos y metas, permiten la definición de acciones y, a partir de estas determina los recursos y estrategias más apropiadas para lograr realizaciones favorables” (p 93.), por eso es importante señalar que la planificación educativa constituye una herramienta necesaria en el accionar docente, dado que permite establecer los objetivos que se desean alcanzar en cada una de las actividades propuestas en el aula de clases.

Conclusiones

En el trabajo de investigación se cumplió con todos los propósitos establecidos en la parte inicial, se inculco en los docentes de la institución diversas estrategias de actividades basadas en juegos de memoria, la cual tengan la innovación y transformación en el aula escolar, que puedan tener un conocimiento de la importante que es la lúdica en la primera infancia.

Talizina (2009) señala que “en la edad preescolar el niño adquiere conceptos cotidianos, de manera inmediata por medio del contacto físico, durante su participación en diversas actividades como los juegos, lo paseos, la actividad practica y artística” (p. 29).

De acuerdo a las planeaciones diseñadas fue pertinente y acorde a las edades y a las necesidades de los estudiantes, se logró desarrollar de forma eficaz, obteniendo resultados positivos y significativos, los participantes estuvieron activos, participativos y colaborativos, hizo falta espacios recreativos donde tuvieran la oportunidad de desarrollar las actividades en el lugar diferentes donde además pudieran explorar del medio ambiente y demás objetos.

Cada uno de los objetivos se cumplió, de acuerdo al desarrollo de cada una de las planeaciones, cada estudiante aprendió sobre el tema, pudo fortalecer sus habilidades cognitivas por medio de los juegos de rompecabezas y las adivinanzas, como también fortalecieron la dimensión corporal y emocional.

En el desarrollo del trabajo de investigación e implementación, se presentaron diversas dificultades, como el espacio para el desarrollo, ya que cada una de las planeaciones fueron basadas en el juego, y se necesitaban espacios abiertos, con condiciones seguras. Partiendo de este obstáculo se logró el proceso en el salón de clases, adaptando el espacio en un lugar con ambiente infantil y cómodo para los estudiantes.

En todo el proceso de la practica pedagógica el cambio es significativo a nivel personal y profesional, se logró adquirir diversos aprendizajes en fortalecimiento como docente y como es la práctica de un docente en el campo investigativo y educador en el aula escolar, el docente debe ser innovador, inclusivo en su crecimiento como profesional y como estrategia en la educación de cada uno de sus estudiantes. En todo el proceso de aprendizaje en la práctica pedagógica se logró y se evidencio un trabajo minucioso de cómo aprender a ser un docente, con capacidades, objetivos para cada reto diario., la proyección de este progreso educativo es ser un docente con cualidades y capacidades innovadora y así brindar un buen trabajo hacia los estudiantes, padres y compañeros de labor.

Para Tedesco (2004) El docente tendrá que ser una persona con una formación para una educación para el cambio, cuya función ahora está basada en el aprender a aprender, el docente entonces deberá tener esa capacidad para proporcionar al alumno las herramientas que le ayuden a formarse en el principio de aprender a aprender. Al docente le corresponde hoy día ser facilitador del proceso de aprendizaje de los alumnos, esto es, su papel es el de “acompañante cognitivo” (p.58).

Referencias Bibliográficas

- Cueto, C. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. Revista Ibero-Americana de Estados.
- Díaz y Barriga, F. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una interpretación constructivista. Ciudad de México.
- Giroux, H. (1997). *Los profesores como intelectuales: hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Keefe, J. (1988). *Aprendiendo Perfiles de Aprendizaje: manual de examinador*. Reston, Virginia.
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos.
- Monroy, M. (1998). *El pensamiento didáctico del profesor: un estudio con profesores de ciencias histórico sociales del Colegio de Bachilleres de Ciencias y Humanidades*. Tesis para obtener el grado de Maestría en Psicología Educativa. México: UNAM.
- Moreno, S. (2022). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*. Murillo, F. J., Martínez-Garrido, C. e Hidalgo, N. (2014). *Incidencia de la forma de evaluar los docentes de Educación Primaria en el rendimiento de los estudiantes en España*. Estudios sobre Educación,
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18

Ramos Galarza, C. A. (2016). *La pregunta de investigación*. Avances En Psicología, 24(1).

Rojas, S. (1980). *Gula para realizar investigaciones sociales*, México, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

Talizina, N. (2009). *La teoría de la actividad aplicada a la enseñanza*. México: Universidad Autónoma de Puebla.

Tedesco, J. (2003). *Los pilares de la educación del futuro*. En: Debates de educación (2003: Barcelona.

Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*, 2 ed. Bogotá: ECOE Ediciones

Anexos

Video de sustentación <https://www.youtube.com/watch?v=ZfM5rCmVaU0&t=2s>

Drive de evidencias. <https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ekvergelp_unadvirtual_edu_co/E

[kIAP_amYQxEnYtvH3MWZs0Bzm2bLpmdRwBvfMYp4qABDw](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ekvergelp_unadvirtual_edu_co/E)

[?e=tP51eb](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ekvergelp_unadvirtual_edu_co/E)

