



¿Cómo mejorar los procesos de pensamiento de los alumnos de cuarto y quinto grado de educación básica primaria del Gimnasio Cerromar, que se encuentran en retroacción en el sistema mixto de enseñanza individual y colectiva (SEIC), mediante la implementación de las herramientas multimediales?

Tema:	Procesos de pensamiento: mejorar la atención.
Herramienta:	Clic: una página web en la que se encuentran aplicaciones lúdicas para diferentes áreas. Microsoft Office Powerpoint: usado para entregar las instrucciones a los niños y desarrollar las actividades de atención.
Formato presentación:	Video en el que se observa el trabajo de los niños en el aula y un texto digital como apoyo a la actividad.
Caracterización de la Institución Educativa:	Gimnasio Cerromar de Riohacha, La Guajira, institución académica, con jornada única, que cuenta en los niveles de preescolar, primaria, secundaria y media vocacional con 370 alumnos. (Mixta) Esta institución que apoya su trabajo en El Sistema Mixto de Enseñanza Individual y Colectiva (SEIC), que ofrece igualdad de oportunidades como una alternativa de solución que consisten en utilizar simultáneamente en forma práctica la educación individual y la educación colectiva, para ofrecer igualdad de oportunidades a los diferentes ritmos de aprendizaje y tipos de talentos, desde los más lentos hasta los más rápidos y desde los normales hasta los geniales. Trayendo como beneficios la democratización de la educación, tener en cuenta las diferencias individuales o singularidades del sujeto y combate la deserción y el fracaso escolar.
Nombre del docente:	GLADYS ELENA RICO GÓMEZ
Dirigido a:	Alumnos de tercero y cuarto grado (una muestra piloto aplicada en estos grados, sin embargo es susceptible de aplicarse en cualquier grado haciendo adecuación según el nivel y las necesidades)

1. Problema

Con este proyecto se busca establecer que las herramientas tecnológicas permiten dinamizar el proceso de retroacción en los niños que presentan deficiencia para centrar la atención por un espacio de tiempo apropiado. Todo ello teniendo en cuenta la edad y grado en que se encuentra el estudiante. Es importante reconocer que la falta de atención, no permite la comprensión de instrucciones y conceptos, que se requieren para el desarrollo adecuado del niño en el medio escolar.

Es común observar como en el aula de clase, contamos con alumnos a quienes les cuesta interpretar lo que van a realizar, y en ocasiones es necesario darles las indicaciones en varias oportunidades, son alumnos que requieren de una información más detallada y personalizada, para alcanzar el objetivo que se propone.

Generalmente esto ocurre debido a que los niños no comprenden la instrucción que se da, y ello se presenta porque, al escuchar o leer la información no han centrado la atención en la indicación expresada.

Por ello se hace necesario buscar estrategias que lleven a centrar la atención en los niños y de esta manera permitir una adecuada interpretación de las indicaciones o instrucciones dadas, asegurando que el mensaje entregado, sea bien recibido y alcance el objetivo previsto.

a través de actividades lúdicas el niño manifiesta mayor motivación, entusiasmo e interés por la actividad propuesta. Por tal motivo este proyecto propone juegos de memoria, asociación, rompecabezas con apoyo de herramientas multimediales que hagan más atractiva la participación de los niños, logrando así alcanzar

el objetivo propuesto al mejorar lapsos de concentración que se verán reflejados en la realización de las actividades, y adquisición de conocimiento.

2. **Introducción**

El proceso de aprendizaje en el ser humano, es una actividad continua que busca desarrollar procesos de pensamiento de manera adecuada. Para que esta actividad se dé, es necesario reconocer en cada uno de los alumnos el ritmo de aprendizaje que estos tienen y la manera como se adquiere y procesa la información.

Sin embargo, estos procesos en ocasiones no están dados de la mejor manera y es por ello, que se hace necesario retroceder, en la elaboración de los mismos, para llevar al alumno o alumna a tener un desempeño adecuado en el nivel en que se encuentra.

Por lo anterior se ha establecido este proyecto, que está encaminado a mejorar procesos de pensamiento, los cuales intervienen en la adquisición, comprensión e interiorización de instrucciones, indicaciones o información dada.

Para mejorar estos procesos de pensamiento se requiere de un trabajo continuo, con actividades lúdicas que sean de gran interés para el niño o la niña.

Teniendo en cuenta lo anterior y observando como los medios multimediales, estimulan el interés, la motivación, y la participación de los niños, se ha determinado realizar actividades con apoyo tecnológico, que mejoren los procesos de pensamiento, que en determinado alumnos no se encuentran bien estructurados s conocimientos

La anterior propuesta está encaminada a buscar estrategias para alimentar el plan de mejoramiento institucional, en la medida que se apoya en los postulados del SEIC¹, el cual busca el éxito de los alumnos, estableciendo como pilares, procesos de retroacción² y proacción³ los cuales reconocen a los alumnos como personas individuales con características heterogéneas y ritmos de aprendizaje diferentes.

3. **Objetivo general**

Mejorar el proceso de atención en los alumnos de retroacción¹, utilizando el programa Clic 3.0, para propiciar un trabajo más productivo y motivador en los niños, reflejándose en el desempeño académico de las diversas áreas.

4. **Objetivos específicos**

Mejorar la atención de los niños mediante la realización de diversas actividades lúdicas que le permitan ampliar lapsos de concentración

Realizar ejercicios de secuencia con uno o varios criterios que permitan al niño organizar la información recibida acorde a las diferentes situaciones y momentos que se le presenten.

Ejercitar la memoria a través de la observación de diversas imágenes que deberán ser recordados en determinado tiempo que mejoren la concentración en el niño

Comparar diferentes situaciones en dos figuras, que le permitan detectar igualdades, semejanzas o diferencias, llevando a mejorar el proceso de observación y atención

5. **Referentes conceptuales**

- Es necesario tener en cuenta las diferencias individuales y ritmos de aprendizaje para adecuar los procesos de enseñanza de la institución, permitiendo que los alumnos con diferentes características se reconozcan como personas valiosas como seres individuales, que pertenecen a un colectivo y puede

aportar a la construcción del proceso de enseñanza y assimilar los conceptos necesarios para su normal desarrollo.

El anterior postulado es el que permite que el SISTEMA MIXTO DE ENSEÑANZA INDIVIDUAL Y COLECTIVA sea parte del plan de mejoramiento institucional “ que busca entregar iguales oportunidades a todos los estudiantes , potencializando sus fortalezas y mejorando sus debilidades. (Retroacción : que significa retrocede, devolverse a buscar el remedio oportuno y preciso para el alumno con dificultades, asegurarle el éxito, presentar el seguimiento necesario para hacer efectivo el principio que lo anima : todo educando debe asegurar el éxito desde el comienzo y triunfar al finalizar el proceso cualesquiera sea su talento y ritmo de aprendizaje.)” SEIC . Luis Ordosgoitia Jarava

Así mismo estamos teniendo en cuenta los postulados dados en el decreto DECRETO 2082 DE 1996 "Por el cual se reglamenta la atención educativa para personas con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales". Acorde con lo dispuesto en el capítulo 1º del título III de la Ley 115 de 1994,

- En este proyecto las actividades están encaminadas a mejorar procesos atención , teniendo en cuenta que la” atención es una cualidad de la percepción con la cual seleccionamos los estímulos más relevantes para percibirlos mejor y organizar mapas adecuados es sus estructuras cognitivas”.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Atenci%C3%B3n>

Si tenemos en cuenta que la atención percibe los estímulos relevantes y el juego capta estos estímulos y es una herramienta que despierta interés en los niños, es necesario buscar actividades lúdicas motivantes para que el proceso de atención mejore y así asegurar la comprensión e interpretación de nuevos conocimientos, adecuados para el proceso de enseñanza aprendizaje del niño en el aula.

“El juego es indispensable en el aprendizaje de los niños. Es la manera más natural de aprender. A través del juego desarrollan la creatividad y la curiosidad. Cuando los niños se sienten libres se muestran activos e interesados, ágiles, diestros y precisos en sus acciones.” <http://www.aikidoinfantil.com.ar/eljuego.htm>

- Es necesario tener en cuenta. que en la actualidad uno de las actividades lúdica mas llamativas para los niños son las relacionadas con los juegos tecnológicos por ello es importante incluir en las actividades escolares herramientas multimediales las cuales influyen de manera significativa en la enseñanza y aprendizaje de los niños, proporcionándoles a su vez herramientas acordes a la cultura tecnológica en que ellos viven.

“En los últimos 10 años hemos observado como la tecnología informática ha evolucionado a pasos agigantados, mucho más de lo que pudo haberse desarrollado en el período comprendido desde la invención y popularización del PC hasta nuestros días, hecho que se comprueba al encontrar miles de alternativas y novedades en sistematización que involucran tanto a adultos como a niños y adolescentes en el rol de protagonistas en el uso y aprovechamiento de programas y equipos amigables, diseñados especialmente para ellos” Lic Alejandro Castrillón .

- Teniendo en cuenta la información anteriormente dada, este proyecto ha complementado el trabajo para mejorar procesos de pensamiento con actividades lúdicas multimedial como es CLIC

“El programa CLIC, de Francesc Busquets, lo distribuye el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, a los centros del Proyecto Atenea (antes PNTIC, ahora CNICE), y el Departament d’Ensenyament de Catalunya, a los centros del P.I.E.

Es una excelente herramienta para diseñar fácilmente paquetes de actividades variadas: actividades de texto, de asociación, de respuesta escrita, de exploración, de información, de identificación, sopas de letras, crucigramas, rompecabezas. Enlace CLIC <http://clic.xtec.net/es/index.htm>”

http://www.indicedepaginas.com/aula_inf.html

Competencias	Interpretativa	X
	Argumentativa	
	Propositiva	
Ejes curriculares	Construcción de sistemas de significación	
	Interpretación y producción de textos (comprensión e interpretación)	X
	Procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje (literatura)	
	Desarrollo del pensamiento (sistemas simbólicos -lenguajes no verbales-)	X
	Principios de la interacción y procesos culturales implicados en la ética de la comunicación	
Competencia comunicativa -Habilidades-	Escuchar	X
	Hablar	
	Leer	X
	Escribir	
Gran competencia significativa	Semántica	X
	Pragmática	
	Enciclopédica	
	Literaria	
	Poética	
	Textual	X
	Gramatical	

7. Actividades

Para la realización de las actividades se utilizará un software que se encuentra en la siguiente página <http://clic.xtec.net/es/index.htm>, éste contiene rompecabezas, parejas y asociaciones, entre otro menú de recursos útiles en el proceso de enseñanza.

Estos juegos se presentan en Microsoft Office Powerpoint y le dan la opción de elegir al estudiante el que desee trabajar. Estas actividades se ampliarán en la medida que la necesidad de los alumnos así lo requiera (proacción o retroacción).

Fecha	Descripción de la Actividad	Recursos	Responsable
	Rompecabezas, armar la figura según la indicación presentada.	http://clic.xtec.net/es/index.htm Es un juego donde el niño o niña deben armar la figura de un animal arrastrando con el Mouse varios recuadros que deben quedar en el sitio indicado para observar el animal concluido	
	Encuentra la diferencia entre dos figuras al comparárlas.	http://clic.xtec.net/es/index.htm , Se presentan dos láminas que poseen la misma figura pero que a una de ellas le faltan ciertos elementos los cuales deben ser arrastrados por el Mouse desde la figura que si los tiene.	
	Concéntrate: recordar la información y elegir la respuesta	http://clic.xtec.net/es/index.htm , Se presentan varias cartas tapadas y las cuales al darles la vuelta deben buscar la igual, el juego solo permite	

	correcta formando parejas.	abrir 2 cartas a la vez y si forma pareja esta se elimina-	
	Carrera: Encontrar el resultado de una suma	http://clic.xtec.net/es/index.htm Es la competencia entre un ciclista y un motociclistas quienes deben llegar a la meta culminando	
8.	Evidencias del proyecto		
El proyecto se realiza utilizando Microsoft Office Powerpoint donde se encuentra una diapositiva con varias opciones que permiten al niño elegir el juego de rompecabezas, asociación, concentración.			
9.	Registro del proyecto		
Las evidencias se presentarán en un video grabado en el aula de clase mientras varios alumnos realizan los ejercicios de atención como son rompecabezas.			
Igualmente se realizará un trabajo con Cantasia donde se muestra como se hace la aplicación de los juegos			
10.	Bibliografía		
ORDOSGOITIA JARAVA, Luis. Sistema Mixto de Enseñanza Individual y Colectiva. Editorial Scripto, Bogotá, 2006.			
http://clic.xtec.net/es/index.htm			
www.mailxmail.com/curso/vida/estimularmemoria/capitulo14.htm			
www.psicoactiva.com/tests/memor.htm			
www.psicoactiva.com/tests/memoria/test1.htm#imagen			
www.psicoactiva.com/tests/memor.htm			
www.psicoactiva.com/tests/memoria/test1.htm#imagen			
http://www.indicedepaginas.com/aula_inf.html			
http://www.aikidoinfantil.com.ar/eljuego.htm			
http://es.wikipedia.org/wiki/Atenci%C3%B3n			

1. SEIC Consiste en utilizar simultáneamente en forma práctica la educación individual y la educación colectiva, para ofrecer igualdad de oportunidades a los diferentes ritmos de

aprendizaje y tipos de talentos, desde los más lentos hasta los más rápidos y desde los normales hasta los geniales.

2. Retroacción significa retroceder, devolverse a buscar el remedio oportuno y preciso para el alumno descaminado, asegurarle el éxito, prestarle el seguimiento necesario para hacer efectivo el principio que la anima: todo educando debe asegurar el éxito desde el comienzo y triunfar al finalizar el proceso cualesquiera sea su talento y ritmo de aprendizaje.

3. Proacción Intensificar el estudio y profundizar en los contenidos de las materias de mayor interés para alcanzar la excelencia personal.