

**CONQUISTANDO SOACHA - HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS PARA
INTERVENCIÓN DE DIFICULTADES RELACIONADAS CON LOS DISPOSITIVOS
BÁSICOS DE APRENDIZAJE**

**CONQUERING SOACHA - PEDAGOGICAL TOOLS FOR INTERVENTION OF
DIFFICULTIES RELATED TO THE BASIC LEARNING DEVICES**

Orlando Vásquez Duarte¹
Diana Marcela García Muñoz²
Jaime Alberto Páez Páez³

Resumen

El presente artículo tienen como objetivo diseñar e implementar herramientas pedagógicas que permitan a docentes intervenir dificultades relacionadas con los dispositivos básicos de aprendizaje (DBA), con un enfoque cualitativo descriptivo de tipo explicativo. Los resultados evidencian la influencia de la motivación en la escuela, puesto que se basan en abordar la competencia, que todos los estudiantes tengan la oportunidad de obtener halagos y evidenciando sus aprendizajes, esto cuando ellos debían escribir sus autoevaluaciones y con el diseño de pruebas que abordaron todas las habilidades, desde la matemática, el dibujo, colorear y asociar. De igual forma, se aplicó al diseñar actividades al alcance de todos pero que requieran esfuerzo, reflejado en actividades como las de atención de colorear, al realizar copia de los dibujos y las de agilidad mental, por lo que esto se abordó al presentar material con el cual los estudiantes se sientan a gusto e interesados por realizar. Además, se logra en la relación las retroalimentaciones, planes y sugerencias que se daba a los estudiantes para la solución de las actividades.

Palabras clave: Dispositivos básicos del aprendizaje, atención, percepción, motivación

Abstract

The objective of this paper is to design and implement pedagogical tools that allow teachers to intervene in difficulties related to basic learning devices (DBA), with a qualitative descriptive and explanatory approach. The results show the influence of motivation at school, since they are based on addressing the competition, that all students have the opportunity to obtain compliments and showing their learning, this when they had to write their self-evaluations and with the design of tests that They addressed all skills, from math, drawing, coloring, and matching. In the same way, it was applied when designing activities available to everyone but requiring effort, reflected in activities such as those of attention to coloring, when copying the drawings and those of

Fecha de recepción: Octubre de 2018 / Fecha de aceptación en forma revisada: Febrero de 2019

¹ Docente Matemáticas, Institución Integrado de Soacha. Especialista en Aprendizaje Escolar, UCC. Correo: andresorland13@hotmail.com

² Docente de inglés en Preescolar, Liceo Campestre El Bosque, Mosquera. Especialista en Aprendizaje Escolar, UCC. Correo: dianagarcia116@gmail.com

³ Msc Jaime Alberto Páez Páez - Universidad Cooperativa de Colombia - Facultad de Ingeniería - Programa de Ingeniería de Sistemas - Profesor de Tiempo Completo - jaimae.paez@campusucc.edu.co

mental agility, so this was addressed when presenting material with which students feel comfortable and interested in doing. In addition, the feedback, plans and suggestions that were given to the students for the solution of the activities are achieved in the relationship.

Keywords: Basic learning devices, attention, perception, motivation

Introducción

Los dispositivos básicos de aprendizaje (DBA) son una de las herramientas principales de los docentes en el aula. En la Institución Educativa Integrado de Soacha (IEIS), se plantea la necesidad de que los maestros identifiquen en sus salones de clase las dificultades de sus educandos, para que puedan enfrentar los retos que se presentan en el proceso aprendizaje y a partir de ello elaboren propuestas de prevención, asesoramiento e intervención que permitan superar las dificultades y optimizar el proceso educativo de los niños y niñas. Para ello se hace importante que se puedan establecer las características y necesidades individuales en el aprendizaje de cada estudiante, para trabajar con él, en el fortalecimiento de estas.

El diseñar y aplicar una Intervención Pedagógica, desde una caracterización de grupo, aplicando la prueba estandarizada de Bender, destaca la importancia de esta investigación en el ámbito educativo. Los aportes de Alonso García, Azcoaga y Olivares condujeron a los investigadores a establecer las dificultades enfrentadas por sus estudiantes, y contribuir al diseño de estrategias didácticas de intervención como nuevas formas de abordar los contenidos académicos y aprendizajes significativos donde estos sean constructores de su propio conocimiento.

En el ámbito social, esta investigación es importante ya que con la aplicación de la propuesta de intervención se posibilitó a los actores (estudiantes-docentes), desarrollar y fomentar una participación en el aprendizaje, así como el desarrollo habilidades que les permitan un mejor desempeño en sus actividades diarias.

Finalmente, esta investigación permitió evidenciar que los estudiantes fortalecieron diferentes habilidades a partir de su compromiso con el proyecto y las actividades planteadas por el grupo investigador que dieron cuenta de la mejora continua de los niños y niñas no solo en los aspectos académicos sino también en los relacionales y afectivos.

Marco Teórico

En el entorno escolar confluyen múltiples contextos que se ven reflejados en los estudiantes y representan sus rasgos físicos, sociales, familiares y culturales; generando pluralidad de realidades, personalidades, aprendizajes, entre otros aspectos que pueden evidenciarse en las aulas. A partir de allí, se inicia la labor del docente y se hace necesario diagnosticar a cada uno de los miembros del grupo, para conocer las particularidades de cada niño y niña, sus necesidades de aprendizaje, las habilidades que poseen para participar como miembros de su comunidad e identificar los recursos y los apoyos ambientales (Ahumada y Pinzón (2019).

Durante la fase diagnóstica (con aplicación de la prueba de Bender), el propósito fue enfocar la investigación a los estudiantes de grado 5° de la IEIS para contribuir a solucionar las dificultades presentes en el desarrollo de actividades como el seguimiento de instrucciones, realizar cambios de conducta, errores al copiar o escribir, atención dispersa al realizar tareas físicas e intelectuales, baja autoestima, desinterés para realización de talleres; muchas veces

considerados por ellos poco motivantes. En busca de contribuir a la solución de la problemática descrita, surgieron varios cuestionamientos e interrogantes que se resumen en la siguiente pregunta problematizadora: *¿Cómo intervenir las dificultades relacionadas con los dispositivos básicos de aprendizaje en motivación, percepción y atención, en niños de grado 5° de la IEIS?*

Para dar respuesta a este interrogante se aplicó la batería de Bender en la que los niños ven una serie de formas y tienen que reproducirlos, y se analiza de acuerdo con el Sistema de Koppitz, la cual evalúa ciertos rasgos de personalidad y actitudes, donde hay significación si se presentan 3 o más indicadores de dificultades emocionales.

Los resultados de la primera aplicación al grupo de 34 estudiantes de grado 5° de IEIS evidencian la presencia de 6 y 8 indicadores emocionales, valorados en las siguientes categorías:

Orden confuso: 22 estudiantes evidenciaron poco manejo del espacio y 27 de ellos una pobre planeación a la hora de ejecutar la actividad.

Línea con ondas: 25 manifiestan impulsividad y 22 falta de interés.

Rayas en vez de círculo: 22 reflejan baja tolerancia a la frustración y explosividad.

Macro grafismo y aumento del tamaño progresivo: 24 estudiantes expresan poca tolerancia a la frustración e impulsividad.

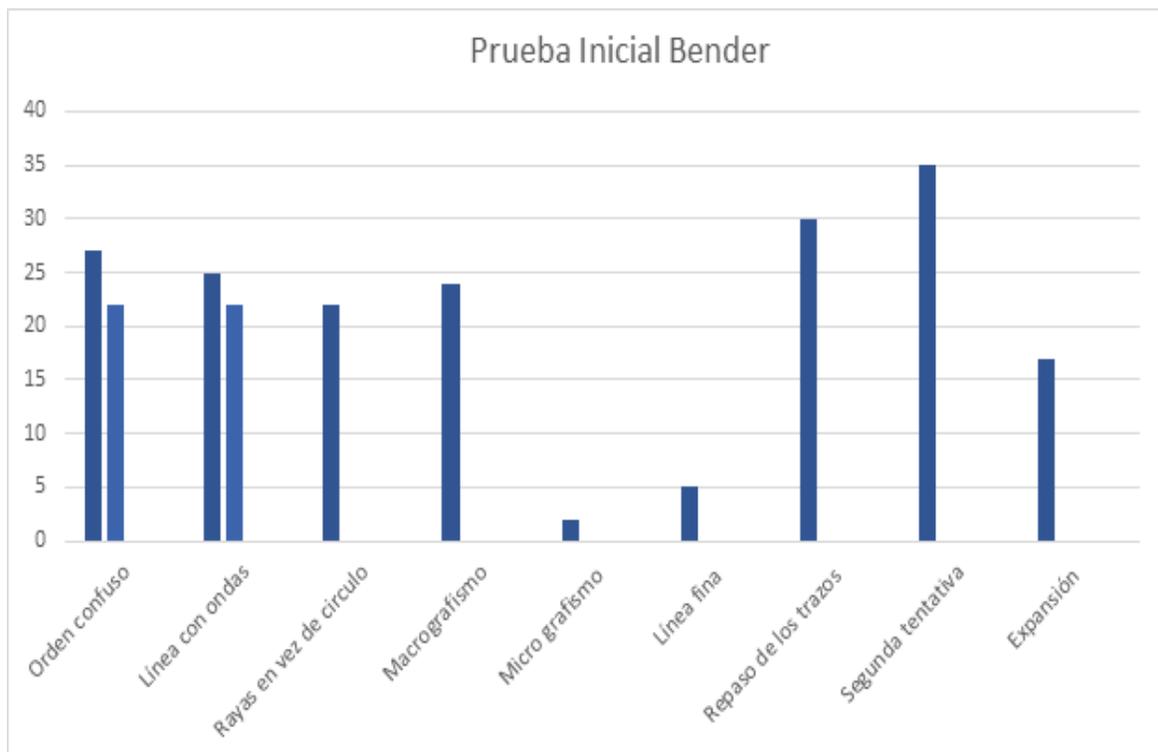
Micro grafismo: 2 manifiestan timidez, ansiedad, conducta retraída o constricción.

Línea fina: 5 mostraron timidez, retraimiento y evitación en sus trazos.

Repaso de los trazos: 30 evidencian impulsividad y agresividad.

Segunda tentativa: 35 estudiantes mostraron falta de control interno, ansiedad e impulsividad.

Expansión: 17 evidencian impulsividad.



Grafica 1. Aplicación inicial prueba de Bender. Fuente: Los autores.

De acuerdo con estos resultados, se puede concluir que el grupo se caracteriza por tener actitudes como impulsividad, poca tolerancia a la frustración, explosividad, agresividad, ansiedad, falta de control, falta de interés y poca planeación. Lo anterior lleva al grupo investigador a crear estrategias y actividades lúdicas, divertidas y motivantes con niveles de dificultad; con miras a diseñar una propuesta pedagógica que respondiese a fortalecer sus dificultades y desarrollar sus habilidades de aprendizaje; así como también mejorar el desempeño en actividades al interior del aula (Aranda Redruello & de Andrés, 2004).

En consecuencia, con lo anterior, se planteó el siguiente objetivo: *Diseñar e implementar herramientas pedagógicas que sirvan de apoyo a los docentes, para intervenir las dificultades relacionadas con los dispositivos básicos de aprendizaje motivación, percepción y atención en grado 5° de la Institución Educativa Integrado de Soacha.*

A partir de este objetivo el grupo investigador, retoma la teoría del aprendizaje de Piaget, continuando con los planteamientos de Azcoaga, Alfonso García y Olivares, para conformar un marco de referencia enfocado al aprendizaje y los dispositivos básicos conformados por la motivación, percepción y atención (Pereira, 2019; López, 2008).

Además, para la resolución de los problemas planteados en la investigación se estudiaron los aportes de Martínez et al (2018); entre otros, que revelan que un niño puede presentar dificultades por condiciones afectivas que lo hacen inseguro, agresivo, desmotivado, inestable, influyendo en su desempeño académico y escolar. Además, algunos niños enfrentan dificultad de otro orden como discusiones de sus padres, violencia, abandono, etc. que afecta su aprendizaje.

Se retoma el concepto de aprendizaje teorizado y definido por Piaget (1991) proceso en el cual se abre paso la personalidad desde la experiencia en combinación con la socialización, madurez y equilibrio que se regula por la asimilación y acomodación, los cuales llevan a cabo una reestructuración cognitiva a lo largo del desarrollo.

Según la teoría del aprendizaje de Piaget, es importante adaptarse a las novedades que se presentan en su contexto, uno de los grandes aportes de este teórico a la educación actual, es la importancia de que el niño alcance el desarrollo cognitivo en los primeros años de su educación, para lo cual es fundamental las reglas y estímulos que haya recibido por parte de su familia, puesto que le permitirá adaptarse con facilidad al entorno escolar. Otro de los aportes, es que cada uno de los aprendizajes teóricos que se dan en la escuela no puede ser asimilado y aprendidos en una sola clase (Doman, 2012).

Los planteamientos de Piaget permiten a los docentes conocer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, el cual es individual, particular, peculiar y es producto de la relación de la persona con su entorno. Esto lleva a crear personas capaces de innovar, ser críticas, que verifiquen lo que se les transmite y no acepten todo como válido (Feldman, 2005).

En la misma línea del aprendizaje Azcoaga y Peña (2008) plantea cuatro pilares fundamentales los cuales son los dispositivos básicos de aprendizaje (sensopercepción, motivación, atención, memoria y habituación), la actividad nerviosa superior, la base afectiva emocional y las funciones cerebrales superiores; Estos pilares al ser establecidos en una forma adecuada fundamentan la normalidad del proceso de aprendizaje escolar y permiten determinar las posibilidades y variantes en sus trastornos.

A partir de lo expuesto por Azcoaga y Peña (2008) de los DBA en la presente investigación se toman como un referente organizado para el proceso de aprendizaje. Así pues, la motivación y la atención son determinantes para el desarrollo de las actividades.

Motivación Entendida como el estado de excitabilidad óptima para iniciar un condicionamiento en el sistema nervioso central que permite comenzar un proceso de aprendizaje. Para motivar el aprendizaje escolar es necesario crear estímulos sensorio-perceptivos adecuados para impedir la monotonía y evitar la habituación que transforma un aprendizaje positivo a negativo (García, 2016).

Atención: Es el mecanismo por el cual el organismo selecciona los estímulos y activa los sistemas sensoriales para dirigir la conducta y generar un estado de concentración en una actividad específica (Jáuregui et al., 2016).

De esta manera, para motivar el aprendizaje escolar es necesario que se generen estímulos sensorio-perceptivos que impidan la sensación de monotonía y para evitar la habituación que transforma un aprendizaje positivo a negativo. También, es la capacidad que tiene el docente para despertar la fuerza interior que impulsa a sus estudiantes hacia el logro de sus objetivos. El aprendizaje requiere de esa fuerza, dado que si hay motivación e interés el niño se convierte en un ser participativo, afectivo, entusiasta. Relacionado esto, Cortes *et al.*, (2017) plantean que previo al inicio del curso los docentes diseñan situaciones de aprendizaje a disposición de los estudiantes para lograr las metas del curso, lo cual los lleva a reflexionar y mejorar su práctica. Lo cual crea un cambio desde la práctica para mejorar los procesos formativos de los estudiantes.

Ello, porque cuando está motivado su aprendizaje se hace con placer y se convierte en un ejercicio útil, un reto estimulante o vivencia personal y única. Lo que se aprende y logra con motivación, ofrece muchas ventajas para el alumno y el docente, porque su curiosidad lo lleva a plantearse preguntas de modo más crítico (Coll, 2009).

En relación con la Memoria la cual es otro de los DBA, García (2012) plantea la memoria como la capacidad de adquirir, almacenar y recuperar información. Gracias a ello se recuerda lo aprendido, se percibe, aprende y recuerda; la memoria permite expresar las ideas, dar identidad y sentido a la personalidad. Brinda a los humanos los conocimientos del entorno, emplea los recursos para planificar, generar ideas y desarrollar habilidades.

García, (2012), plantea otra definición de la motivación como: una necesidad o deseo que dinamiza la conducta. Se puede observar y se reconoce a través de sus manifestaciones externas pues dirige la acción del sujeto hacia el logro de determinados objetivos. En el niño y el adolescente la falta de motivación se traduce en el obstáculo para la consecución del éxito escolar.

Así mismo, Olivares (2009), plantea la atención como la concentración de la mente hacia un estímulo determinado, implicando la existencia de dos elementos que son:

- El estímulo (objeto u acción que atrae la atención y es proveniente del medio exterior o del propio cuerpo del individuo).
- La capacidad de concentración, (proceso de características personales, resultado de la suma de temperamento, carácter, e intelecto), influidos por la edad y la experiencia personal.

Los estímulos ambientales influyen en las personas por medio de los canales sensoriales. La atención es sinónimo de alerta, incrementa la sensibilidad y la tensión muscular; es un polo opuesto del estado del sueño. El proceso atencional requiere de la focalización-concentración de la propia actividad cognoscitiva en un estímulo, inhibiendo al tiempo los demás.

Además, los DBA, se interrelacionan unos con otros y son indispensables para el logro de los procesos de aprendizaje escolar. Cuando se presenta falla en uno de estos se plantea una dificultad de aprendizaje (Pereira, 2019). Pero para el caso de la investigación a la que se refiere

este artículo tomaron como herramientas pedagógicas de intervención solamente la atención, motivación y memoria.

Metodología

La investigación posee un enfoque descriptivo y explicativo, por lo se identifican características del universo de investigación, se señalan formas de conducta y actitudes del total de la población investigada, se establecen comportamientos concretos y se descubre y comprueba la asociación entre variables de investigación (Méndez, 2008).

Procedimiento

La propuesta formula CONQUISTANDO SUACHA consiste en 6 tipos de actividades con 3 aplicaciones para una total de 18 guías con ejercicios diseñados para el fortalecimiento de los DBA motivación, percepción y atención partiendo de las propuestas de portales de educación como Orientación Andújar, Educa peques, Aula PT quienes proponen actividades teniendo en cuenta que los docentes puedan aplicarlas en el aula. Siendo estas diseñadas y ajustadas al contexto de los estudiantes, en este caso el municipio de Soacha.

Además, se conformaron las siguientes actividades: ejercicios para colorear, organización de imágenes, realización de dibujos a partir de una imagen representativa, asociación de números, cálculos mentales, asociación de palabras, desarrollo de laberintos, observación de imágenes para responder preguntas, memorización de objetos y sonidos. Así como ejercicios aplicados en situaciones y tiempo específico. Se evaluó el desempeño y actitud de los estudiantes para la solución de tareas, cuyo propósito de evidenciar avances en las diferentes sesiones de aplicación.

Se aplicó una estrategia lúdica llamada Conquistando Suacha, consistente en la de modificación del juego “el parque”. Es una adaptación al contexto de Soacha y las culturas indígenas que habitaron tiempos atrás la zona andina, con miras a generar la apropiación de los estudiantes al lugar donde habitan y/o estudian, ya que la mayoría de ellos proviene de otros lugares del país.

Ese juego fortalece el manejo de emociones como la impulsividad y la timidez. Esto como resultante del rol que los estudiantes asumen acorde con su necesidad y también debido a la opción que se le ofrece de emplearlo transversalmente en diferentes áreas. Fue una actividad de intervención que contribuyó a resolver, al menos en parte, las dificultades relacionadas con DBA como lo planteaba la propuesta: en él se construye una ciudad para saber quién es el mejor cacique. El desarrollo de procesos de aprendizaje empleando la lúdica como herramienta pedagógica fue positiva, al tener relación con el contexto del estudiante, permite el uso de su creatividad e invención para poner en práctica la experimentación y habilidades sociales (Peñaloza, 2013).



Foto Registro de trabajo 1. Fuente: Los autores

Resultados

Para cumplir el objetivo de fortalecer los dispositivos de aprendizaje se aplicaron 6 tipos de actividades, con tres repeticiones, para un total de 18 aplicaciones.

Se inició con colorear las letras de acuerdo con la indicación, este ejercicio fortalece la atención, el seguimiento de instrucciones, la planeación; esta prueba fue desarrollada con buena actitud, muchos de ellos no estaban haciendo las actividades a conciencia. Luego, al escuchar las indicaciones y recordarles que no era de quien primero terminara, tomaron conciencia y algunos intentaron arreglarla, aunque se notaba el error (Ramírez, 2011).

Había estudiantes a quienes les costaba colorear en un espacio pequeño como el cuadrado que conformaba cada letra, aun teniendo en cuenta que era de más de un centímetro cuadrado de diámetro, por esta razón no respetaban el límite.

La actividad de percepción de la iglesia fue una de las que más impacto generó por ser de las primeras que traía el contexto. Convenció a los estudiantes que las actividades de clases serían diferentes a lo acostumbrado. Su desarrollo mostró la realidad del grupo, tenían baja calidad en sus producciones, algo simple como cortar una imagen pegarla correctamente, fue difícil para ellos. Muchos no lograron armar la iglesia correctamente, pese a ser un rompecabezas de 4 fichas y un lugar reconocido y representativo de su contexto.

Los estudiantes respondieron tres preguntas y menos del 50% lo hizo coherentemente, aunque la redacción fue bastante deficiente. Pese a que las preguntas que se les formuló fueron puntuales, respondieron con frases muy cortas empleando 1 o 2 palabras con poco sentido o sin relación entre ellas y algunos males escritas o mal redactadas. Esta actividad aplicaba la memoria episódica para responder las preguntas realizadas sobre su conocimiento del lugar, en relaciona los postulados de Alonso García (2018).

La actividad de fútbol se aplicó durante el mundial, fue un tema de interés para los estudiantes. De los 34 analizados, 20 escribieron un número debajo de cada imagen según se indicó, para sumar y producir el resultado. Este ejercicio requería mucha atención y agilidad mental al realizar la sumatoria de 2 en 2 y de 1 en 1, para escribir un resultado final. Algunos alumnos no hicieron la sumatoria, dejándolas en blanco. Fue una actividad que requería y

fomenta la habilidad de escucha. Sin embargo, por la impulsividad y falta de control, 9 estudiantes la dejaron en blanco y solamente 4 acertaron los totales en la sumatoria.

En la estrategia que involucró el ejercicio de memoria de Transmilenio, permitió a los niños que observaran la imagen para replicar el dibujo a partir de los recuerdos, enfatizando detalles; fue notoria la falta de atención ya que solo un estudiante escuchó que debían escribir una autoevaluación.



Foto Evidencia aplicaciones. Fuente: Los autores.

27 estudiantes acertaron en el acordeón y las llantas, solamente 15 niños detallaron el logotipo, y solamente 11 tuvieron en cuenta el color rojo del Transmilenio. Llamó la atención del grupo investigador que pese a la edad y grado cursado por los educandos fuese tan notoria la poca preocupación por realizar un dibujo del bus. A lo que se agrega que solo un estudiante recordó una instrucción suelta siendo de grado 5°. Los resultados conllevaron a direccionar el proyecto hacia la relación entre la motivación y el aprendizaje, para así trabajar más a fondo con la actitud del grupo.

Las personas que dirigían la actividad siempre daban ejemplos o indicaciones para tener presente a la hora de resolver el ejercicio, de esta manera al realizar la siguiente sesión, se veía a los estudiantes con mayor interés, atentos a las indicaciones y algunos iniciaron el desarrollar una estrategia para resolver las actividades de una mejor forma. Siendo esta una clara evidencia de los planteamientos acerca de la atención que menciona Olivares (2009) cuando dice que la atención incrementa la sensibilidad, requiriendo concentración inhibiendo los estímulos distractores.

Durante la segunda ronda de actividades, se le agregó a la prueba el factor tiempo, una variable no esperada por los estudiantes. Esto los condujo a trabajar estrategias de planeación. Algunos ejercicios requirieron recordar que no había diferencia si terminaban de primero o en último lugar y que solo se buscaba agregar una indicación más a la serie de instrucciones.

La segunda guía de percepción requería responder preguntas y arrojó evidencias diferentes a la primera actividad. Pese a que en esta ocasión no era la iglesia sino un centro comercial, mejoró la calidad de las respuestas. Como en esta ocasión también debían dibujar, casi todos se esforzaron en detallar las nubes, el letrero y colorear de modo más adecuado. Además, las respuestas estuvieron cargadas de emocionalidad y se demostró como con un poco de esfuerzo se logró la obtención de mejores resultados. Todos vinculan el centro comercial con el lugar para ir a comer helado, el fin de semana.

También mejoró la calidad de la entrega, la redacción y coherencia. A diferencia del ejercicio de dibujar el colegio, todos escribieron su auto evaluación. Fue posible apreciar que pese a llevar más de tres años estudiando allí, muchos no evidencian sentido de pertenencia por su colegio. Y revelaron que se les dificulta recordar la fachada e incluso algunos dibujos no fueron comprensibles. Con la repetición de las actividades mejoraron los resultados. Para la segunda sesión se emplearon fichas de póker y cabe resaltar que los estudiantes sintieron mayor confianza por ello, se les invitó a establecer un reto con respecto a las sumas y los resultados. Se pusieron aquí en práctica los planteamientos teóricos de García (2012) al relacionar la memoria con la capacidad para recuperar información y que gracias a esta habilidad se recuerda lo aprendido.

Para mejorar la percepción auditiva y visual, tomando como referente los planteamientos de Olivares (2009), emplearon mecanismos selectivos atencionales de enfoque y rastreo; para que los estudiantes se enfocarán en lo que se les mostraba y se evidenció gran avance en la percepción de los detalles, en el reconocimiento de que debían escuchar para poder resolver la actividad como se espera. Además, mejoró notablemente la redacción y coherencia. Se notó la concentración de los estudiantes y el esfuerzo por desarrollar bien.

Con cada sesión el grupo fortaleció su empatía con el proyecto, lo que permitió a los estudiantes atender para comprender la escucha de la instrucción. También se reflexionó sobre la importancia de no cometer faltas debido a que la investigación no mostraría los resultados esperados. Y que, así como si lograban engañarnos, ellos también se engañan porque no se podía ver cómo era su proceso de aprendizaje. Todo ello permitió evidenciar la memoria implícita propuesta por García (2018), siendo está la relacionada a los hábitos, y condicionamientos desarrollados desde la percepción.

Como actividad de cierre se aplicó una lúdica con un parqués. Actividad titulada: Conquistando Suacha, que contribuir a la solución de dificultades en el campo: emocional, la impulsividad, el control interno, la timidez, el retraimiento que el grupo aún presenta. La simulación del juego se basó en cuatro caciques indígenas que debían obedecer al Dios varón Sua; una modificación de este juego con respecto al tradicional consistió en que antes de iniciar cada jugador debió conocer la historia del personaje que le correspondió. A diferencia de los demás parqués, cuando el jugador caía en el seguro debía resolver una prueba de atención o percepción. Por ello para cada uno de los jugadores se diseñaron 8 pruebas que controlaba el Dios Sua, quién maneja el libro sagrado en el que se contienen los retos. Finalizada la primera ronda los estudiantes podían iniciar la construcción de su ciudad, que contaba con hospital, escuela, iglesia e inclusive, un estadio.

Participaron primero aquellos estudiantes que el grupo investigador había detectado con mayores rasgos de impulsividad, agresividad y/o timidez. Ellos fueron ubicados en grupos de acuerdo con las características. Esto debido a que, al empoderar con el libro sagrado, el niño tímido sintió mayor fortaleza y disfrutó el dirigir a sus compañeros. El estudiante impulsivo debía

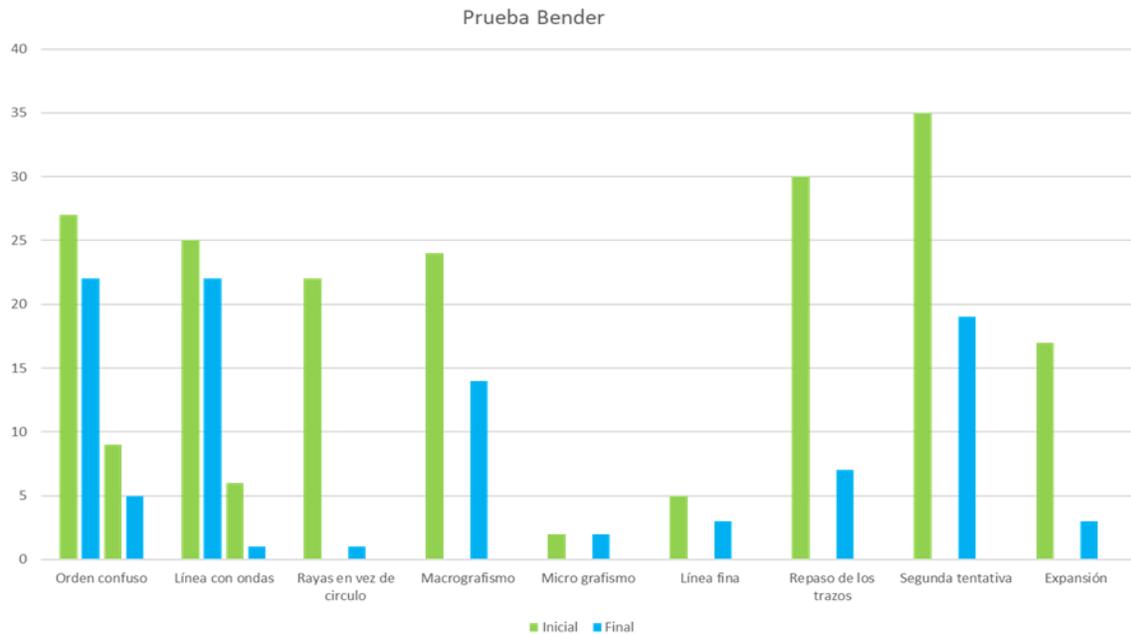
esperar su turno, tener paciencia con las pruebas y desarrollarlas muy bien para avanzar. Mientras tanto los demás compañeros, observaban el desafío, podían sugerir cosas a sus compañeros y sumarse con apoyo a algún color

Discusión

El grupo investigador evidencia el logro de uno de los objetivos de la investigación que era caracterizar las condiciones pedagógicas y convivenciales que evidencian los niños de grado 5° a partir del análisis de la prueba de Bender, la cual aborda la percepción y desarrollo viso motriz en el estudiante; además con la valoración emocional permite evidenciar en el grupo aspectos como baja tolerancia a la frustración, impulsividad, falta de interés, agresividad, falta de control y ansiedad.

A partir de esto se inició con lo establecido en el segundo objetivo, el diseño y aplicación de actividades enfocadas a fortalecer la motivación, percepción y atención en el grupo, con el fin de mejorar estas dinámicas en el aula. Inicialmente el grupo se mostró desafiante, con una reacción de rechazo hacia tener más actividades para hacer, luego el docente les comentó el propósito del proyecto; aplicar una serie de ejercicios diferentes que les ayudaría a mejorar sus procesos de aprendizaje. A partir de estas reflexiones el grupo accedió, fue notorio en las primeras sesiones, el interés por tratar de comprender lo que se iba a hacer en cada sesión.

La primera decisión para captar la atención y motivación fue relacionar las pruebas con el contexto, la cual fue una estrategia muy buena pues se logró generar empatía. En lo cual se ven reflejados los planteamientos acerca de los dispositivos básicos de aprendizaje hechos por Azcoaga y retomados por Martínez-Suárez, Arístides-Palacio y Montánchez-Torres (2018) al mencionar que la motivación en el aprendizaje se da con un estímulo sensorceptivo que impida la monotonía para generar un aprendizaje positivo.



Gráfica 2. Comparativo Prueba Bender inicial y final. Fuente: Los autores.

Mediante la segunda aplicación, revelaron que solamente 5 estudiantes continuaron con falencia relacionada con el manejo espacial y 17 la superaron y fortalecieron este aspecto.

La intervención de dificultades en planeación. Actividad desarrollada con 27 estudiantes, con el fin de superar las dificultades en planeación y con ella la cifra se redujo a 9 niños. Por ello se consideran resultados favorables pues 18 revelaron la superación mediante la estrategia que hizo uso de la guía con los dibujos: Percepción Transmilenio, Percepción Colegio, Atención Balones.

Así mismo, los resultados obtenidos fueron excelentes para el mejoramiento de la impulsividad aplicada a 25 estudiantes. De ellos sólo seis continúan presentando estas características. Las evidencias obtenidas con la prueba aplicada revelaron que 19 estudiantes sí superaron la dificultad. En cuanto a la falta de interés y muy bajo nivel de tolerancia a la frustración se evidencia una mejora, la más notoria en todas las categorías que evalúa Bender y es de 22 a 1, siendo abordadas con el ejercicio de las Guías Atención Colores, Atención Fútbol, Atención Póker y Percepción Instrumentos.

En cuanto al macro grafismo, se refleja que de 24 estudiantes 14 conservan estas características, se continúa igual con los estudiantes tímidos, aunque al observar las pruebas el trazo mejoró un poco, aun se nota el micro grafismo. Las líneas finas que evidencian retraimiento y evitación siguen siendo bastante notorias en 3 de los 5 estudiantes que eran al inicio. Esta categoría se fortaleció con la implementación del contexto en las guías, como en la De Percepción Iglesia, Centro Comercial Y El Parqués Conquistando Sua.

El repaso de los trazos, que evidencian agresividad mejoró de 30 a 7 estudiantes que aún la presentan, la segunda tentativa se mantuvo en 19 estudiantes de 35 que eran al inicio, a diferencia que en estos casos no era tanto por falta de control y ansiedad, sino también por el querer mejorar la prueba, pues los cambios eran mínimos. Esto se abordó a través de los ejercicios de Atención colores, balones, palabras. La expansión mejoró de 17 estudiantes que la presentaban a 3 que aun la conservan notoriamente. Esto se fortaleció con la aplicación de las guías Percepción Transmilenio, Colegio y Centro Comercial.

Como resultados se evidencia que la propuesta es un conjunto de unas actividades positivas y que mediante ellas los estudiantes disfrutaron los momentos y los profesores comprobaron haber despertado en sus estudiantes el interés y una fuerte motivación que mediante ellos se superaron en gran parte, las dificultades encontradas. Además, la lúdica y el juego por ser motivador y versátil permite mantener el interés de los niños y su aplicación en diferentes áreas siendo posible aplicar con ella quizz y demás actividades evaluativas mientras los estudiantes se divierten van aprendiendo y se empoderan de su aprendizaje.

Conclusiones

Los estudiantes aprendieron a trabajar en pares, el trabajo cooperativo, comprendieron la importancia de las actividades, que la clave de desarrollar bien una actividad está en comprender la instrucción, el grupo investigador realiza pausas activas y ejercicios de respiración antes de algunas de las actividades para captar la atención y los estudiantes y de paso fortalecer la integración sensorial.

Se evidencia en el grupo apropiación de su aprendizaje y contexto, al ver en ellos mismos sus avances. Las pruebas fueron diseñadas para que todos en algún momento fueran protagonistas, todos tuvieron sus fortalezas, sus momentos de ser los primeros.

Como tercer objetivo se plantea evaluar los avances obtenidos, a lo cual el grupo mejoró su relación con su proceso de enseñanza aprendizaje, fortaleció su autoestima y la auto regulación. El grupo investigador evidenció que, desde el fortalecimiento de los dispositivos básicos por medio de las actividades en el aula, los niños mejoran sus procesos de aprendizaje. También se concluye que estas actividades sugeridas son transversales, facilitan el trabajo docente y motivan a los estudiantes a aprender.

Se destaca la relación entre la emoción y proceso de aprendizaje y cómo desde allí, todo cambia, desde la comprensión de las instrucciones, la conceptualización y los resultados obtenidos. La importancia de fortalecer el sentido de pertenencia de los estudiantes al colegio, lugar donde permanecen más tiempo, llevarlos a mejorar la calidad del tiempo que permanecen allí, facilitara sus procesos de formación.

Se evidencia la mejoría en la práctica pedagógica de los docentes, esto también teniendo en cuenta aspectos como llevar el aprendizaje a los estudiantes desde el contexto y lo concreto, para fortalecer los procesos escolares de los niños y niñas. Por tanto, la importancia de explicar a los estudiantes los causales que se dan acorde a las experiencias, así como el tener constancia en una tarea luego de un fracaso.

Además, la propuesta planteada para la institución presentó gran acogida por parte de las directivas y docentes del mismo nivel, quienes solicitaron un informe al grupo de la investigación para conocer el estado del proyecto luego de 4 meses de trabajo, porque los docentes evidenciaron cambios a la hora de trabajar con el grupo.

El grupo investigador evidencia la influencia de la motivación en la escuela, ya que se basan en abordar la competencia, que todos los estudiantes tengan la oportunidad de obtener halagos y evidenciando sus aprendizajes, esto cuando ellos debían escribir sus autoevaluaciones y con el diseño de pruebas que abordaron todas las habilidades, desde la matemática, el dibujo, colorear y asociar. Además, se aplica al diseñar actividades al alcance de todos pero que requieran esfuerzo, reflejado en actividades como las de atención de colorear, al realizar copia de los dibujos y las de agilidad mental. Las clases interesantes, esto se aborda al presentar material con el cual los estudiantes se sientan a gusto e interesados por realizar. Finalmente, el control del aprendizaje se logra en la relación las retroalimentaciones, planes y sugerencias que se daba a los estudiantes para la solución de las actividades.

La investigación debe destacar el componente transformador desarrollado con la aplicación de la propuesta la cual al abordar los dispositivos básicos motivación, percepción y atención, lo cual trae consigo apropiación a la vida escolar y los procesos desarrollados en la escuela y la conciencia de que tienen un propósito y un beneficio; además genera sentido de pertenencia a su contexto, siendo esto significativo para los estudiantes quienes en muchas ocasiones vienen de otros lugares del país.

Al finalizar la aplicación en la sede de primaria se comenta el proyecto, pues los estudiantes estuvieron motivados, ellos mismos compartían con sus compañeros lo que se trabajaba con el equipo investigador. Lo que llevó a los docentes en interesarse por el proyecto y solicitar el uso del material para implementarlo en sus clases. Las directivas evidencian interés por los resultados de la investigación y esperan un informe final del proceso trabajado con el grado 5°.

Una de las categorías emergentes que surgen en esta investigación está enmarcada en la utilización de elementos cercanos al contexto de los niños, puesto que todas las actividades que se desarrollaron estaban orientadas a escenarios y situaciones que los niños conocían anteriormente y esto dio como resultado que a pesar de que las tareas eran nuevas y con diferentes grados de dificultad, los estudiantes pudieron abordar los ejercicios con altos niveles de motivación.

La segunda categoría emergente se identificó a partir del desarrollo de las actividades y para efectos de este trabajo de investigación se denominó metacognición que se refiere a la capacidad que tiene la mente humana para reflexionar sobre sus mismos procesos de aprendizaje; esto se vio reflejado cuando los niños y niñas a partir de las indicaciones del grupo de investigación logran abandonar la cultura de competencia y del que primero termine la actividad; a tener en cuenta las observaciones realizadas y desarrollar sus propias estrategias aceptando los errores y las correcciones realizadas para aplicar estos nuevos aprendizajes en las siguientes actividades.

Referencias bibliográficas

- Alonso Garcia, J. (2012) Psicología, Bachillerato España, McGrawHill Interamericana
- Ahumada Lerma, R. S., & Pinzón Sequera, C. M. (2019). Toma de decisiones de inversión mediante métodos probabilísticos. *Apuntes Contables*, (24), 125-150. <https://doi.org/10.18601/16577175.n24.08>
- Aranda Redruello, R., & de Andrés Vilorio, C. (2004). La organización de la atención temprana en la educación infantil. *Tendencias pedagógicas*, 2017-246. Obtenido de [https://www.google.com.co/search?rlz=1C1NHXL_esCO737CO737&ei=vszZW_GBLIvI5gKmr46QCQ&q=la escuela debe procurar la felicidad](https://www.google.com.co/search?rlz=1C1NHXL_esCO737CO737&ei=vszZW_GBLIvI5gKmr46QCQ&q=la+escuela+debe+procurar+la+felicidad).
- Azcoaga, J.E. y Peña, E. (2008). Aproximación neurofisiológica: Fundamentos teórico-metodológicos. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Azcoaga, J. (1982). *Alteraciones del aprendizaje escolar. Diagnóstico, fisiopatología y tratamiento*. Buenos aires: Paidós.
- Coll, C. (2009). Enseñar y aprender en el siglo XXI: el sentido de los aprendizajes escolares Madrid. OEI / Fundación Santillana, pp. 101-112.
- Cortes, M. Jairo, Páez, P. Jaime; Quintana, M. Sofía & otros (2017). Educación & TIC. Percepción de estudiantes y docentes del uso de plataformas tecnológicas en el aprendizaje por competencias. *Revista Luciérnaga / Comunicación*, Año 9, N17. Facultad de Comunicación Audiovisual- Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid- PCJIC & Facultad de Ciencias de la Comunicación - Universidad Autónoma de San Luis PotosíUASLP. México. Págs. 80-86.
- Doman, G. (2012). *La Estimulación Cognitiva en Educación Infantil: un programa de intervención en el Segundo Ciclo 38*. Madrid.
- Feldman, R. (2005). *Psicología con aplicaciones a los países de habla hispana*. México: McGraw Hill. Interamericana.
- García Retana, J. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Redalyc*, 1-24. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>

- García Zucardi, A. (2016). El manejo escolar del lenguaje escrito. Disponible men: <http://www.andresgarciazucardi.com/wp-content/uploads/2016/07/PL-Por-medio-de-la-cual-se-crea-la-ley-de-dificultades-de-Aprendizaje.pdf>
- Jáuregui Reina, C., Mora, C., Carrillo Alarcón, D., Oviedo Mosquera, N., Pabón Rodríguez, Y., & Rodríguez Osorio, A. (2016). Manual práctico para niños con dificultades en el aprendizaje. SA.Es: Medica Panamericana. Obtenido de <http://www.medicapanamericana.com/Libros/Libro/5770/Manual-practico-para-ninos-con-dificultades-en-el-aprendizaje.html>
- López, J. (2008). Pedagogía, didáctica y educación. Medellín, Colombia: Escuela Normal Superior.
- Martínez-Suárez, P., Palacio, O., & Montánchez-Torres, M. (2018). *Juan Enrique Azcoaga (1925-2015): pionero de la Neuropsicología del aprendizaje: In Memoriam*. Cuenca Ecuador: Universidad Católica de Cuenca.
- Méndez, C. (2008). Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales. México: editorial Limusa.
- Olivares, A. (2009). Dispositivos del aprendizaje. *institutointerglobal.org*. Obtenido de [/www.institutointerglobal.org/consejeria/1701-atencion?format=pd](http://www.institutointerglobal.org/consejeria/1701-atencion?format=pd)
- Peñaloza Páez, J. (2013). Dificultades del Aprendizaje. Cuadernos de Educación, 15.
- Pereira Bolaños, C.A. 2019. Actualidad de la gestión empresarial en las pymes. Apuntes Contables. 24 (may 2019), 39-53.
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de Psicología. Barcelona: Labor, S. A
- Ramírez Sánchez, C. (2011). Problemáticas de aprendizaje en la escuela. *Dialnet*, 13(1), 43-51.