Formato de inscripción proyecto de investigación

NIT 900014966-5

CONSENTIMIENTO EXPRESO Con el envío y de acuerdo con la Ley Estatutaria 1581 de 2012 de Protección de Datos y con el Decreto 1377 de 2013, los responsables del proyecto, autorizamos como Titulares de los datos que plasmamos, que éstos sean incorporados en una base de datos de responsabilidad de la Red Colombiana de semilleros de Investigación RedCOLSI, siendo tratados con la finalidad de gestión administrativa, formativa, evaluación y de información institucional, de semilleristas y de proyectos entre otros, de conformidad con el aviso de privacidad publicado en www.fundacionredcolsi.org. De igual modo, los autores declaran haber sido informados que pueden ejercitar los derechos de acceso, corrección, supresión, revocación o reclamo por infracción sobre datos, mediante escrito dirigido a la dirección de correo electrónico coordinacion@fundacionredcolsi.org, indicando en el asunto el derecho que desea ejercitar, o mediante correo ordinario remitido a carrera 12 Número 53 – 42 Edificio Barcelona la Castellana Montería.

INFORMACION GENERAL			
País	Colombia		
Nodo	Boyacá		
Universidad	Centro de Desarrollo Humano CEDHU		
Nombre del Semillero	Semillero de investigación para la formación humana y social SIFHS		
Nivel de Formación	Undécimo grado		
Programa Académico	Bachillerato		
Título del Proyecto	Estrategias de afianzamiento de habilidades cognitivas a través del uso de juegos mentales		
Autor (es)	Juan David Guevara Torralba - Karol Stephany Araque Merchán		
Identificación	TI 1082866865 - TI 1057979049		
Ponente (s)	Juan David Guevara Torralba - Karol Stephany Araque Merchán		
E-mail de contacto	juan.guevara@cedhu.edu.co - karol.araque@cedhu.edu.co		
Teléfonos de Contacto			
Categoría (seleccionar una)	Propuesta de Investigación ☐	Investigación en Curso ☒	Investigación Terminada ☐
Área de la investigación (Marque solo una opción)	Ciencias Agrarias ☐ Biológicas y del mar ☐ Ciencias de la Salud ☐ Ciencias exactas y de la tierra ☐ Ciencias humanas ☒	Ciencias sociales ☐ Navales y de seguridad ☐ Ingeniería ☐ Lingüística artes y letras ☐ Otra: (Mencione cuál)	

Formato de inscripción proyecto de investigación

NIT 900014966-5

CONTENIDO DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACION
1. TITULO: Estrategias de afianzamiento de habilidades cognitivas a través del uso de juegos mentales en los educandos de grado 6 del Centro De Desarrollo Humano CEDHU.
2. INTRODUCCIÓN: El presente proyecto es realizado con el fin de aplicar los juegos mentales como herramienta lúdico-recreativa para el afianzamiento de los educandos de grado sexto en el Centro de Desarrollo Humano CEDHU, cambiando la monotonía en el aprendizaje de los educandos y fortaleciendo las habilidades cognitivas asignadas en la investigación (memoria, atención, reconocimiento y velocidad de procesamiento). La investigación incluye el proceso metodológico, la aplicación de la herramienta tecnológica, los resultados de las actividades diagnósticas, y finalmente los resultados y el respectivo análisis de la información.
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN: Actualmente la apatía por el aprendizaje de la forma tradicional de muchos estudiantes ha llevado a detener el desarrollo de sus procesos formativos como el afianzamiento de las habilidades cognitivas, el presente proyecto de investigación radica en la implementación de un plan lúdico-recreativo para el proceso de aprendizaje de los educandos con ayuda de juegos mentales, en una gran variedad de presentaciones. De esta manera se espera que la investigación que se está realizando fomente el uso de juegos mentales en los educandos de la institución para su aplicación a corto y largo plazo en su proceso académico. Ayudando así al fortalecimiento de la capacidad cognitiva para su uso diario en la vida académica y futura vida laboral de los educandos.
4. OBJETIVOS: **Objetivo General:** Aplicar estrategias de afianzamiento de las habilidades cognitivas a través del uso de juegos mentales en los educandos de grado sexto del Centro de Desarrollo Humano CEDHU. **Objetivos específicos:** - Determinar las habilidades cognitivas de los educandos de grado sexto del Centro de Desarrollo Humano CEDHU. - Incentivar el uso de juegos mentales en los educandos de grado sexto del Centro de Desarrollo Humano CEDHU. - Establecer el impacto del uso de los juegos mentales en los educandos de grado sexto del Centro de Desarrollo Humano CEDHU.

5. REFERENTE TEORICO:

- Según Robert J. Sternberg (1998) La medición de la capacidad intelectual se ha centrado únicamente en un aspecto de la inteligencia, ignorando otros aspectos de gran relevancia que forman habilidades cognitivas por sí mismas.
- Según Jean Piaget (1975) El progreso de las estructuras cognitivas se basa en un equilibrio creciente entre ambos procesos; Cuanto mayor sea ese equilibrio, menores serán los fracasos.
- Según Karl Gross (1902) El juego es uno de los elementos más importantes para el desarrollo, ya que conduce a la práctica de los instintos, obligando al ser humano a ser activo y en continuo desarrollo.
- Según Jean Piaget (2009) El desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales resultantes de la maduración biológica y la experiencia ambiental.

6. METODOLOGIA: El enfoque metodológico de la investigación es mixto debido a que durante el desarrollo de la misma presenta análisis tanto cuantitativos como cualitativos. El tipo de investigación implementada en el proyecto es de carácter aplicada ya que según Laura Gerena (2016) "La investigación aplicada consiste en mantener conocimientos y realizarlos en la práctica además de mantener estudios científicos con el fin de encontrar respuesta a posibles aspectos de mejora en situación de la vida cotidiana", ayudando así a encontrar estrategias que puedan solucionar un problema en específico y generar un impacto positivo en la vida de las personas por medio del conocimiento. La población para el este proyecto de investigación son los educandos 57 de grado sexto del Centro de Desarrollo Humano CEDHU. Para la muestra de la investigación se tomaron 18 educandos, dividiéndolos en ambos cursos (A y B) seleccionados al azar y con igual número de integrantes masculinos y femeninos. Las técnicas que se van a aplicar en este proyecto para la recolección de información son: Encuestas, test diagnósticos y evaluativos, pagina web y talleres lúdico-recreativos (incluyendo formatos adaptados de telerrealidad y un rally).

Fase diagnostica: Se realizó Una encuesta aplicada a la muestra de educandos de grado sexto para conocer acerca de su conocimiento sobre los juegos mentales, habilidades cognitivas, el tiempo que implementan en su aplicación diaria y los distintos métodos que aplican en su vida para el afianzamiento de lo anteriormente mencionado y un test diagnóstico, el cual contiene dos juegos de habilidad cognitiva (específicamente memoria y atención) desarrollados por los autores del proyecto. Este test fue realizado para conocer sobre el estado cognitivo de los educandos frente a ejercicios de agilidad mental.

Fase de desarrollo: Se realizará la puesta en marcha de la herramienta tecnológica del proyecto, la cual está compuesta por una página web desarrollada en Wix y 4 juegos mentales relacionados a cada una de las habilidades cognitivas que se quieren fortalecer con la investigación (memoria, atención, reconocimiento y velocidad de procesamiento) ejecutados en la plataforma web Educaplay, Diseño de un formato de telerrealidad en equipos para identificar como los educandos de grado sexto implementan sus habilidades cognitivas en distintas pruebas aplicando juegos mentales, para finalmente tener un integrante de cada equipo cara a cara en un reto final, realizar un rally para observar el comportamiento de los educandos frente a retos y pruebas de agilidad mental completamente solos, midiendo el contraste entre la actividad desarrollada en equipos e individualmente.

Fase de evaluación: Un test final para medir el estado cognitivo de los educandos; después de todo lo aplicado durante las fases de metodología para la investigación, reuniendo los primeros conceptos que se utilizaron en el test diagnóstico y el análisis correspondiente a todas las actividades realizas, para determinar los resultados antes y después de la aplicación de los juegos mentales como herramienta lúdico-recreativa de aprendizaje para la población del proyecto.

7. RESULTADOS:

- Se puede distinguir un acertado pre-concepto en la mayoría de los educandos respecto a lo que es un juego mental y sus beneficios para el afianzamiento de las habilidades cognitivas.
- De acuerdo a lo evidenciado, el 61% de los encuestados coincidieron en que su habilidad cognitiva más desarrollada es la memoria, el 22% respondió reconocimiento, el 17% igualó con velocidad de procesamiento y un 0% en la habilidad de la atención.
- Siendo esta una de las preguntas con resultados más variados, nos encontramos con que el 44% de los encuestados coincidieron en que el proceso de las virtuales había sido insuficiente e insatisfactorio, un 39% afirmó que el proceso fue satisfactorio, pero tenían mucho que mejorar y el 17% respondió que su proceso académico en la virtualidad fue satisfactorio.
- Se puede observar que el 83% de encuestados conocen el significado de habilidad cognitiva con un ejemplo,

seleccionando la opción de “memoria”, y tan solo un 17% contestó que una habilidad cognitiva pueden ser el “olfato”, “escucha” o “todas las anteriores”.

8. CONCLUSIONES:

- La aplicación de estrategias de afianzamiento basadas en juegos mentales permitirá afianzar el desarrollo y estado cognitivo de los educandos de grado sexto del Centro de Desarrollo Humano CEDHU.
- La implementación de los talleres fomentará el interés y el uso de los juegos mentales gracias a las diversas actividades realizadas con los educandos de grado sexto del colegio Cedhu.
- Se pudo identificar la incidencia negativa que la virtualidad tuvo en el proceso del desarrollo cognitivo de los educandos, de ahí que los juegos mentales tendrán un papel fundamental en el fortalecimiento de este tipo de procesos.
- De los resultados obtenidos a partir de la experimentación diagnostica se puede afirmar que la habilidad cognitiva de la memoria es la más desarrollada en la muestra poblacional de la investigación.

9. REFERENCIAS:

Bermon, Prieto, Grajales y Pérez. L, A, S y J. (2016) Aplicación Móvil Para Mejorar La Capacidad Cognitiva En Adultos Mayores Utilizando Juegos Mentales. *Revista Teknos*, 16 (2) 11-22. https://revistas-tecnologicocomfenalco.info/index.php/teknos/article/view/818/716

Piñeros, G (24 de enero de 2009) Juegos mentales, una moda que se expande por Internet. El Tiempo. https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4838145

Piaget, J (1975) *La equilibración de las estructuras cognitivas: Problema central del desarrollo.* Editorial Siglo veintiuno editores. [PDF]. https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/piaget-jean-la-equilibracion-de-las-estructuras-cognitivas.pdf

Rodríguez, N. (2014) *Aplicación De Los Juegos De Mesa Como Estrategia Pedagógica Para Facilitar El Aprendizaje En La Educación Inicial.* [Trabajo de grado, Título para optar la licenciatura en pedagogía infantil] Corporación Universitaria Iberoamericana. https://n9.cl/80mup

Sternberg, R. J. (1985) *Beyond IQ: A Triarchic Theory of Intelligence.* Cambridge: Cambridge University Press. https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=jmM7AAAAIAAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=A+Triarchic+Theory+of+Intelligence&ots=aswzacxynH&sig=BMPXHCzNk7R2t2mEkW2qMymJUU8#v=onepage&q&f=false