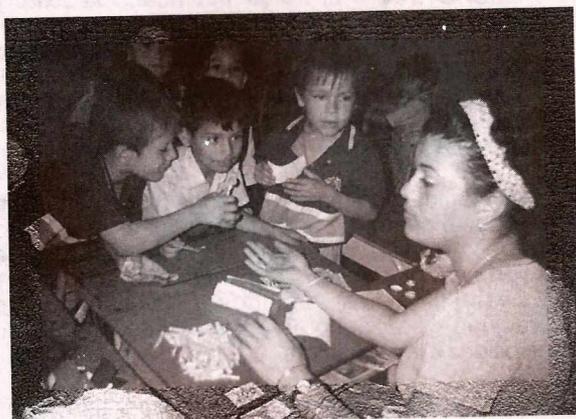


LA LÚDICA COMO FACTOR COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE

ANÁLISIS

La nueva educación a través de la lúdica busca profundizar la aplicación de nuevas metodologías que consiga aumentar la capacidad cognitiva en los estudiantes de todos los niveles académicos, en especial la escuela primaria donde producen resultados integrales y un acercamiento hacia la comprensión desde su posición cognitiva puesto que todo ser humano en edad infantil lleva consigo unos presaberes que fueron establecidos por su "mundo", los cuales el docente debe tomar como su mejor herramienta. Es decir, que el niño use lo que sabe para poder comprender lo que su entorno le brinda. Por éste motivo, se construyó un modelo didáctico que mejorara y reforzara las estructuras de enseñanza brindadas por el docente desde los esquemas conceptuales de cada estudiante.

La aplicación del Modelo Didáctico Lúdico, abarca las necesidades que los niños y niñas presentan dentro del aula de clase, como lo es la memorización y la falta de interés por algunas áreas del conocimiento, en especial el área de matemáticas que es muy compleja, por esta razón, se busca que, en cada etapa de evolución conceptual esté implicado externa e internamente con una capacidad de un contacto vital, integral con la realidad a la manera del niño que conoce y aprende experimentando desde su propio interés.



A continuación, los eventos del desarrollo cognitivo que sobresalieron en el transcurso de la aplicación del modelo didáctico lúdico con los estudiantes de primer grado que oscilan en una edad promedio entre 6 a 8 años.



SORANYER SÁNCHEZ QUINTERO

**Reconoce compatibilidad en los esquemas conceptuales con los compañeros por ejemplo:
- Al hacerle preguntas a los estudiantes sobre determinado tema, la mayoría responde pronto y acertadamente.

**Marcan la diferencia que existe entre una opinión y otra, por ejemplo:
- Al desarrollar problemas matemáticos los estudiantes intercambian opiniones sobre las posibles soluciones llegando así a una respuesta correcta.

**Modifican sus ideas sobre los contenidos temáticos, aprendiendo de los niveles cognitivos más avanzados de los demás compañeros, un ejemplo:
- Cuando el estudiante por sus propios medios investiga que la respuesta dada por su compañero es más acertada que la suya, modificando sus propios saberes conceptuales.

**Los estudiantes elaboran auto-evaluaciones sobre sus saberes cognitivos, al preguntarse entre ellos mismos inquietudes, las cuales resuelven en común acuerdo.

**Buscan soluciones a los problemas planteados partiendo de su propia experiencia, ejemplo:
- Cuando se plantean preguntas de las cuartas que midió su compañero para deducir cual es su tamaño (estatura), los estudiantes experimentan sobre el cuerpo de su amiguito para llegar a una respuesta concreta.

**Argumentan y corrigen de forma espontánea sumas y restas por medio de actividades lúdicas, por ejemplo:
- Al realizar operaciones matemáticas, manipulando objetos, los educandos tienen la posibilidad de corregir y ejecutar los problemas planteados más ágilmente.

El porcentaje de los eventos cognitivos en el gráfico estadístico presentando en el grado primero es el siguiente:

