

Nombre del autor: JULIANA ABIGAIL JANDETE MOTA

J.N. Gral. Ignacio Zaragoza

Zona escolar: J043

El plan de clase aborda los procesos cognitivos básicos, propuestas de trabajo para contribuir al mejoramiento de los procesos y una propuesta de aplicación para valorar las funciones básicas (procesos cognitivos).

PROCESOS COGNITIVOS

Es la capacidad que permite desarrollar conocimientos recibe el nombre de cognición. Se trata de la habilidad para asimilar y procesar datos, valorando y sistematizando la información a la que se accede a partir de la experiencia, la percepción u otras vías. Los procesos cognitivos, por lo tanto, son los procedimientos que lleva a cabo el ser humano para incorporar conocimientos. En dichos procesos intervienen facultades muy diversas, como la inteligencia, la atención, la memoria y el lenguaje. Esto hace que los procesos cognitivos puedan analizarse desde diferentes disciplinas y ciencias. Existen amplios debates en torno a los procesos cognitivos. Estos pueden ser conscientes o inconscientes e incluso, de acuerdo a algunos expertos, hasta pueden ser desarrollados por animales o por entidades construidas por el hombre (como los dispositivos con inteligencia artificial). Un proceso cognitivo puede iniciarse con la percepción (el acceso a información a través de los sentidos). La persona presta atención a aquello que percibe y, a través de distintos tipos de pensamientos y mecanismos de inteligencia, logra generar conocimientos que interioriza y almacena en la memoria. Dichos conocimientos, ya asimilados, pueden ser expresados y comunicados mediante el lenguaje. Lo que implica un proceso cognitivo es que una cierta información sea codificada por el individuo y almacenada en su memoria. Cada vez que una situación lo amerite, el sujeto puede recuperar dicha información y utilizarla de acuerdo a sus necesidades. Tomemos el caso de la persona que aprende a escribir. Una vez que desarrolla el proceso cognitivo necesario y se convierte en alguien apto para expresarse a través de la palabra escrita, podrá recurrir a dichos conocimientos cada vez que lo desee (para enviar una carta, completar un formulario, redactar un saludo de cumpleaños, etc.).

Procesos cognitivos básicos:

- Percepción: proceso de extracción activa de información de los estímulos, y elaboración y organización de representaciones para la dotación de significado. A diferencia del resto de las funciones cognitivas, presenta la característica distintiva de tener su origen en la interacción física que se da entre el medio y el organismo a través de los sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto) con lo que viene a ser el punto de encuentro entre lo físico y lo mental.
- Atención: es la capacidad de atender, de concentrarse, de mantener la alerta o de tomar consciencia selectivamente de un estímulo relevante, una situación, etc. Los estudios relacionados con la atención se centran principalmente en tres aspectos o dimensiones: la atención sostenida (procesos de mantenimiento), la atención selectiva (procesos selectivos), y la atención dividida (procesos de distribución).
- La memoria: es un proceso psicológico que posibilita el almacenaje, la codificación y el registro de la información, con la particularidad de que puede ser evocada o recuperada para ejecutar una acción posterior, dar una respuesta, etc. Es un proceso característico del ser humano (aunque no exclusivo), sin el cual no se puede llevar a cabo ningún aprendizaje. Memoria y aprendizaje son procesos que se suelen estudiar conjuntamente. La idea principal del modelo de Atkinson y Shiffrin es que existen unos componentes estructurales del sistema de memoria que constituyen tres almacenes fijos con información distinta, que dan lugar a tres tipos de memoria. Sensorial, a corto plazo – olvido y a largo plazo.
- Aprendizaje: se define como todas aquellas transformaciones relativamente estables en el comportamiento que son inducidas por distintas experiencias (estudio, observación, práctica, imitación, etc.), y que dan lugar a la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. El modelo de P. Honey y A. Mumford (1986) considera la existencia de cuatro estilos de aprendizaje: activo, reflexivo, teórico y pragmático. El modelo de aprendizaje basado en la programación neurolingüística (PNL) de J. Grinder y R. Bandler (1970), tiene en cuenta el sistema de representación (visual, auditivo, kinestésico) de las personas.

Por tanto, los objetivos que se pueden alcanzar a través de la estimulación cognitiva son estimular y mejorar los procesos básicos de aprendizaje. Las cuales influirán no sólo en la inteligencia del niño, sino que estimularán también su capacidad de aprendizaje.

Planeación General de Actividades

Grado: 2do.	Grupo: B	PROFESORA: Juliana Jandete
Situación didáctica: Atención, atención.	Tema: Procesos cognitivos Básicos	Aplicación: Un mes aproximadamente.
Propósito: Que los alumnos fortalezcan su percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje a través de la puesta en práctica y ejecución de diversas actividades, con la finalidad de desarrollar en ellos sus procesos cognitivos básicos.		
Campo de formación académica: pensamiento matemático.		
Organizador curricular 1:	Organizador curricular 2:	Aprendizajes esperados:
Forma, espacio y medida.	Ubicación espacial. Figura y cuerpos geométricos.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. ✚ Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.
Transversalidad: lenguaje y comunicación.		
Organizador curricular 1:	Organizador curricular 2:	Aprendizajes esperados:
Literatura	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios.	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos de lenguaje.
<p>✚ Percepción:</p> <p>✚ Percepción visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelven de manera gráfica algunas actividades relacionadas con figura fondo. • De manera grupal o en grupo pequeño jugaremos una actividad llamada “la imagen escondida”, en la cual se elegirá una imagen que deberá presentarse de forma grande, cubierta por cuadritos de papel de diversos colores; jugaremos la papa caliente y quien pierda elegirá un cuadrito de papel que se despegara de la imagen, el objetivo es tratar de adivinar la imagen que se encuentra en el fondo. • Se explicara a los niños la situación de la sombras, explicando que todo objeto que se encuentre situado en penumbra (entre luz y sombra) produce una sombra; se jugara a las sombras de diferentes objetos con formas sencillas y muy claras. Posteriormente se dan a 		

la tarea de observar algunas figuras conjuntamente con las siluetas de las mismas para a continuación relacionarlas, esta actividad se realizara tanto de manera práctica como de forma gráfica.

- Los niños manipularan de manera libre algunas formas y figuras geométricas (tangram), contamos las piezas que lo conforman, los colores, las formas y figuras, posteriormente se les pedirá conformar un modelo previamente establecido de forma gráfica (lamina individual), donde los niños emplearas cada una de las piezas del tangram y a manera de resaque las colocaran en el lugar y espacio que les corresponda.
Para elevar el grado de complejidad y favorecer su percepción visual se propondrán algunos modelos sencillos en los cuales únicamente se mostrara un modelo el cual deben reproducir empleando nuevamente su tangram.
- Los niños observan y manipulan diversos geoplanos, experimentan de manera libre la formación de diversas formas; posteriormente se presentan algunos modelos de complejidad variable a través de algunas láminas; los niños deberán darse a la tarea de reproducirlos.
- Jugaremos el juego de semejanzas y diferencias, primeramente de forma lúdica y grupal para posteriormente implementarla de forma individual.
- Los niños deberán de identificar entre varias imágenes la parte faltante que completa a una imagen presentada “simétricos”.
- Se presentara a los niños algunas imágenes en láminas con situaciones u objetos que se encuentran fuera de lugar, los niños deberán reconocer cuales son los “absurdos” y comentar porque creen que los son.
- Se presentara a los niños de manera visual, a través de imágenes grandes algunos modelos construidos con bloques u otros materiales, los niños deberán de observarlos por unos cuantos minutos, posteriormente la imagen se retirará y deberán reproducirla lo más parecidamente posible.

Percepción auditiva:

- Lotería de sonidos. La docente colocara distintos sonidos a los pequeños, quienes deberán de adivinar la fuente proveniente de los mismos.

Percepción táctil:

- Juego de “meto la mano y me encuentro a....”
La actividad tiene dos vertientes distintas; primeramente podemos colocar dentro de una caja varios elementos que correspondan a un mismo campo semántico, y mostrárselas antes de meterlas, por ejemplo: varias frutas; un alumno con los ojos vendados deberá sacar una fruta, tocarla y tratar de adivinar cuál es la fruta que eligió.

Posteriormente colocaremos objetos cotidianos de diferentes índoles y se aplicara la misma estrategia, se dará a los niños que se encuentran observando la consigna de no poder decir el nombre de los objetos.

Percepción olfativa:

- Como un sabueso. Coloca por toda la casa papeles de colores impregnados de sustancias olorosas para que siga la pista a los aromas como si fuera un pequeño sabueso. Además, facilitarás su comprensión y la relación entre olores y colores si empapas el papel amarillo de zumo de limón o el verde de menta.
- Adivina, adivinanza. Pídele que cierre los ojos y dale a oler una pastilla de jabón, pasta de dientes o una rodaja de melón, para que adivine de qué se trata. Huélelo tú primero exagerando el gesto de placer o rechazo que te produce. Si es comestible, también lo puede probar.
- En un frasquito. Este es un juego en grupo para varios niños. Introducir en unos botecitos diferentes elementos olorosos: unos trozos de ajo, un algodón impregnado en colonia o unas hojitas de menta. ¿Quién acertará más si les tapamos los ojos?
- ¿Olor natural o artificial? También con los ojos cerrados, pídele que huela y asocie un producto natural con su olor artificial –una fresa y un caramelo de fresa, una flor con una esencia artificial de flores...–. Este es para niños un poco más mayores.

Percepción gustativa

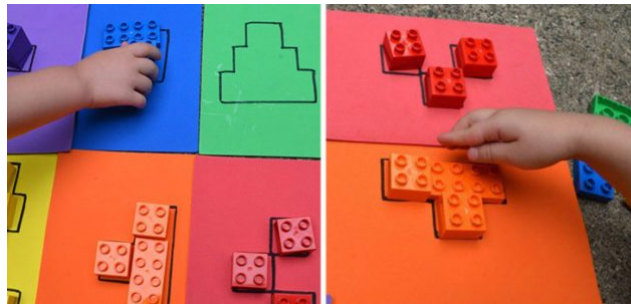
- Adivina qué es, con el que se dará cuenta de los diferentes sabores que prueba. Con los ojos cubiertos, dale a probar diferentes alimentos: frutas, su postre favorito, galletas, pollo, aceitunas sin hueso...Tendrá que adivinar qué alimento es y describir su sabor (dulce, salado, amargo...). Esto le servirá para juzgar un alimento exclusivamente por su sabor y desarrollar su capacidad gustativa. Además de para pasar un rato divertido.

Otra variación de este juego es con líquidos. Puedes darle a probar zumos naturales de manzana, naranja, agua, leche, batidos...para que los identifique. Incluso puedes colar en el juego un vaso de agua salada para hacer una especie de ruleta rusa divertida y ver a quién le toca ese desagradable sabor.

Memoria:

- El juego de las parejas: Es un clásico juego de cartas que contiene parejas iguales. Se colocan sobre la mesa todas las cartas boca arriba y se dejan unos segundos para que los jugadores las observen y memoricen. A continuación se dan la vuelta y los jugadores, por turnos, deberán ir levantando las cartas de dos en dos hasta encontrar las parejas que hayan memorizado.
- Dominó: Para jugar al dominó con los niños más pequeños lo más recomendable es utilizar, o crear nosotros mismos, un dominó con ilustraciones en lugar de con puntos, como es el clásico que todos conocemos. La dinámica del juego es similar y consistirá en unir las piezas haciendo coincidir las ilustraciones.

- Repetición de palabras: Juguemos al Lorito, tú hablas y yo repito. Cualquier temática es buena, el mobiliario de la calle, la marca de los automóviles, los nombres de objetos de uso frecuente.
- La pared de la memoria: Colocamos en una pared diferentes imágenes y le damos un tiempo determinado para memorizarlas. Es un juego muy divertido.
- Viene un avión cargado de...: Se lanza una consigna de lo que viene cargado el avión, por ejemplo, verduras, y por turnos se van añadiendo verduras siempre repitiendo todas las anteriores.
- Para mejorar la memoria a corto plazo, les proponemos este juego que supone memorizar como va vestido una persona o dibujo animado que quitamos de la vista del niño. Hay que recordar los detalles de su atuendo.
- Puzzle de Lego



Este puzzle es ideal para trabajar la **lógica** y la **geometría** con niños pequeños.

Solo necesitas unas cuantas piezas de Lego de diferentes colores, formas y tamaños, cartulinas u hojas de goma EVA de colores y un rotulador negro permanente.

Coloca las piezas de Lego sobre la cartulina formando diferentes figuras y marca el contorno con un rotulador negro. A continuación mezcla todas las piezas y deja que el niño las coloque sobre la cartulina en la posición correcta para formar la figura.

¿Cuántos hay?

Este juego te ayudará a trabajar tu memoria a corto plazo. Tienes que encontrar el número de: elefantes, libélulas, jirafas, estrellas, hipopótamos, loros, mariposas, monos y cebras.

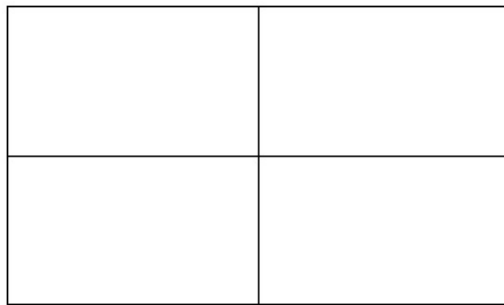


Recuerdo visual

Este juego consigue ejercitar la memoria de trabajo como la anterior, pero en este caso, en vez de un modo verbal como escuchar y reproducir números, lo realiza de un modo visual.

De hecho, la memoria de trabajo visual es casi más importante que la memoria de trabajo verbal, ya que nos permite aprender información nueva a través de las cosas que percibimos visualmente.

El juego consiste en realizar una matriz con cuadrados como la que se muestra a continuación.

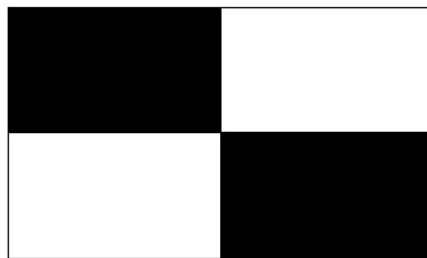


En este ejemplo, la matriz contiene 4 cuadrados, pero se pueden hacer tantos como se deseen.

Es conveniente realizar el juego por equipos, de tal modo que cada equipo dibuje una matriz igual, con el mismo número de cuadrados. En este ejemplo cada equipo dibujaría una matriz de 4 cuadrados.

El juego consiste en que un equipo (por ejemplo el equipo A) pinte (sin que el otro equipo lo vea) la mitad de cuadrados de la matriz de color negro. En el ejemplo que hemos mostrado pintaría dos cuadrados negros y dejaría dos cuadrados en blanco.

El otro equipo (el equipo B) dejará la matriz en blanco y esperará que el otro equipo haya acabado de pintar la suya.



Posteriormente, un jugador del equipo A mostrará la matriz pintada a un jugador del equipo B durante dos o tres segundos.

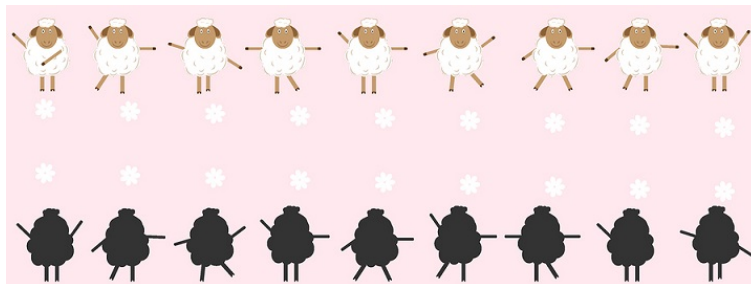
El objetivo consiste en que el jugador del equipo B sea capaz de recordar qué cuadrados de la matriz que le ha enseñado el participante del equipo A están pintados, y reproducirlo de forma idéntica en su matriz (la cual no estará pintada previamente).

Si se realiza con una matriz de 4 cuadrados es bastante sencillo, ya que visualizando la matriz durante un par de segundos podrás recordar con facilidad cuales eran los dos cuadrados pintados (el de la izquierda de arriba y el de la derecha de abajo en el ejemplo).

Sin embargo, si se aumentan los números de cuadrados de la matriz el juego se irá complicando. Por ejemplo, prueba a ver si eres capaz de recordar la siguiente imagen y reproducirla de una forma idéntica visualizándola sólo 2 o 3 segundos.

Encajar ovejas

En el siguiente juego podrás trabajar la memoria a corto plazo. Tienes que encajar cada tipo de oveja con cada silueta.



Copia y reproducción de figuras

Finalmente, para trabajar la memoria viso espacial se puede realizar un juego que consiste en visualizar, copiar y posteriormente reproducir una figura.

El juego consiste en que el integrante un grupo dibuja una figura, con las formas y características que quiera.

Una vez realizado, enseña la figura al integrante del otro grupo, el cual tiene que copiar el dibujo de la forma más idéntica posible durante un tiempo determinado (en función de la complejidad de la figura dibujada se le podrá dar más o menos tiempo).

Una vez la haya copiado, se le taparán los dibujos de la figura y deberá reproducirla de la forma más parecida posible sin mirar.

A medida que se vayan haciendo dibujos, se pueden ir configurando figuras más complejas, de modo que cueste más realizar la copia, recordar las características de la figura, y ser capaz de reproducirla sin mirar.

- Colocar y nombrar varios objetos dentro de una caja de 5 a 6, y posteriormente pedir que los niños recuerden y repitan los nombres de los objetos guardados en el interior.

 **Atención:**

- Juego de la lotería.
- Juego de las estatuas: jugaremos el juego de las estatuas empleando diversos ritmos musicales, se pedirá a los niños que se queden inmóviles cuando la canción se detenga.
- Juego de las sillas musicales.
- Juego del veo veo, de acuerdo a las características de objetos y de algunos compañeros.
- Los niños emplearán los cuadros bicolors contenidos en las cajas de alfabetos móviles con la intención de crear o reproducir algunos patrones establecidos.
- Cuento con 2 o 3 movimientos: la docente da lectura de un cuento a los alumnos, previamente se eligen 2 o 3 palabras mágicas; a cada una de dichas palabras se les asigna una acción, de tal manera que al repetirlas dentro de la lectura del cuento, los niños deberán ejecutar la acción antes mencionada.
- Se presentan a los niños algunas láminas o imágenes grandes, se solicita que busquen un objeto determinado al cual llamaremos “el objeto perdido”.
- La docente pinta en el piso algunos puntos con gises de diferentes colores; se le brinda un gis a cada uno de los niños, quienes deberán observar con atención y tratar de formar alguna figura uniendo diversos puntos.
- Trabajaremos algunas situaciones de seriación, por color (de dos y tres elementos), forma y posteriormente por tamaño; en las cuales emplearemos material concreto: fichas de colores, pompones, donitas, etc., y posteriormente realizaremos algunas situaciones gráficas.
- Se presentarán a los niños algunos ejemplos de figuras y modelos realizados con retículas de diversos colores, los niños deberán de observarlos, identificar las características de las mismas y posteriormente reproducirlas, empleando material concreto y apoyándose de libro “mi álbum”.

- Salimos al patio y de manera individual los niños tratan de resolver algunos laberintos gigantes, elaborados en hule cristal... los niños tratan de buscar el camino correcto, marcándolo con marcador para pintarrón., posteriormente resuelven de manera gráfica uno de los laberintos en su cuaderno.
- Forman rompecabezas de distinta complejidad, de acuerdo al proceso que Ira Fue Labrada describe, tanto con material concreto como de manera gráfica.
- los niños escuchan diferentes narraciones de cuentos cortos, posteriormente se les presentan imágenes que forman parte de las situaciones mencionadas; los niños deben acomodar las imágenes de acuerdo al orden en que sucedieron.
- Realizamos algunas graficas de figuras y formas, primero en el patio los niños observan y cuentan las figuras y las grafican; posteriormente realizan algunas actividades en su cuaderno.

Aprendizaje:

- Exploramos libros de la biblioteca del aula: previamente se solicita que traigan de casa una mantita, se invita a los niños a sentarse en su mantita lo más cómodo posible, se da la consigna de que tendrán un tiempo para conocer y explorar cada quien uno de los libros de la biblioteca, después de un tiempo suficiente se les pregunta a tres de los alumnos ¿Cómo se llama el libro que les toco? ¿qué pasa en la historia? ¿quién es el personaje que aparece en la historia? En otro momento se les vuelve a proporcionar otro libro diferente, en esta ocasión realizaran lectura en voz baja, después de unos minutos animar a un compañero a realizar lectura en voz alta, permitiéndole que lo haga como pueda, que diga lo que cree que está escrito.
- Compartir la lectura de un libro: formar equipos de dos integrantes, proporcionar un libro de la biblioteca solicitar que lo exploren y entre los dos reconstruyan la historia, enseguida uno de los equipos compartirá la lectura del libro con los demás, pedirles que lo lean, es decir, vayan contando lo que creen que dice el libro fijándose en las imágenes.
- Lectura de imágenes: Mostrar la lámina didáctica “El cumpleaños” Por turnos invitar a los niños a describir lo que observan a partir del planteamiento de las siguientes preguntas: qué está pasando en la escena, cómo, cuándo y dónde sucedió, quién o quiénes participan (inventar una historia). En otro momento trabajar con lamina didáctica “Día de plaza”.

- Cuentos clásicos: Realizar la lectura del cuento clásico de Hansel y Grettel, enseguida proporcionar en cada mesa de trabajo imágenes de dicho cuento solicitar a los niños que las observen y las ordenen secuencialmente. En otro momento repetir la actividad con otro cuento clásico con la variante de que ahora los niños reconstruyen la historia de manera oral.
- El dado preguntón: previamente la docente elabora un dado en cada una de sus caras tendrá diferentes preguntas, una vez la docente haya realizado la lectura de un cuento al grupo, se solicita la participación de uno de los niños quien lanzara el dado dependiendo de la pregunta en la que este caiga debe responder, así se continúa solicitando la participación de los niños hasta que se respondan a las seis preguntas.



- Hablemos del personaje: La docente organiza al grupo para realizar la lectura de cuento, enseguida presenta una gráfica donde con ayuda de los niños se hará un registro con los siguientes datos: nombre del personaje, características físicas, dónde vive, qué le paso, emociones del personaje, que te gusto del personaje. Volver a repetir la actividad con otro cuento.

Características del personaje		
Lee, busca y marca con evidencia del cuento para nombrar las características importantes de un personaje		
El personaje	en	porque
Nombre		
Características físicas		
Dónde vive		
Qué le pasó		
Emociones del personaje		
Qué te gustó del personaje		

- Lectura de cuento a través de pictogramas: la docente organiza a los niños para que se sienten alrededor del aula, se le proporciona a cada niño material impreso (imágenes del cuento “El ladrón de gallinas”) se da la consigna de observar las imágenes y organizarlas para realizar lectura grupal de imágenes. Variante trabajar con imágenes del cuento “un día de suerte”.



➤ CIERRE:

- Había una vez... Mostrar a los alumnos la lámina didáctica de primero de preescolar “había una vez” solicitar que la observen y nombren tres objetos o personajes a los que pertenezcan a cuentos que conocen. Invitarlos a narrar la historia.

- Fichero de personajes: previamente la docente elabora un fichero con los nombres de diferentes personajes, organizados en plenaria un voluntario sacara una tarjeta con el nombre de un personaje la docente lo lee y los niños deberán recordar de que cuento es, así como la parte esencial de este.
- Tomar varias tarjetas y decirles cuáles personajes les gustan, cuáles no y por qué.
- Formar equipos de cuatro participantes, en cada uno proporcionar libros que no tengan texto como Pataletas, los tres osos de Anthony Browne,

Dar la consigna de observar las imágenes y a partir de ellas inventar una historia. Compartirla con el grupo.

- Se retoman algunas actividades graficas que puedan apoyar el desarrollo y mejoramiento de los procesos cognitivos básicos.

Observaciones: _____

VoBo

Docente de Grupo:

Dirección escolar

Mtra. Juliana Abigail Jandete Mota

Mtra. Carolina Campirano Covarrubias

PROTOCOLO PRUEBA FUNCIONES BASICAS

IDENTIFICACIÓN

Nombre Alumno: _____

Fecha de Nac.: _____ Edad: _____

Curso: _____

Fecha Evaluación: _____

I.- ATENCION Y MEMORIA

	Inicial		Final	
	L	NL	L	NL
a.- Atención				
1.- Reconoce propiedades en los objetos				
2.- Distingue figura - fondo				
3.- Reconoce objetos escondidos				
4.- Reconoce semejanzas y diferencias				
5.- Termina dibujos incompletos				

	Inicial		Final	
	L	NL	L	NL
b.- Memoria				
1.- Sigue líneas cruzadas				
2.- Memoriza dibujos				

2.- LOGICA Y CONCEPTOS

	Inicial		Final	
	L	NL	L	NL
a.- Lógica				
1.- Establece relaciones y asociaciones				
2.- Realiza clasificaciones				
3.- Ordena elementos de acuerdo a un criterio establecido				
4.- Realiza correspondencias				
5.- Completa series lógicas				
6.- Reconoce absurdos lógicos				

b.- Conceptos	Inicial		Final	
	L	NL	L	NL
1.- Reconoce conceptos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Encima debajo ▪ Junto- al lado ▪ Al lado – junto ▪ alrededor ▪ en medio ▪ Juntos- separados ▪ Cerca- lejos 				
2.- Arma rompecabezas simples				
3.- Sigue laberintos				
4.- Ordena secuencias temporales simples				

Observaciones: _____
