

Gramalote

DIDÁCTICA DEL JUEGO PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD MENTAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DEL MUNICIPIO DE GRAMALOTE, NORTE DE SANTANDER

Por: Juan José Contreras Espitia-Docente Coinvestigador

Grupo de investigación: Futuristas
Institución Educativa Colegio Sagrado Corazón de Jesús

La mente es como un paracaídas. Solo funciona si la tenemos abierta.
Albert Einstein

Esta frase escrita por Albert Einstein nos confronta a la actual realidad en la que se expone millones de jóvenes puesto que la mente es un libro abierto en donde debemos suministrar gran cantidad de información pero la apatía y el desinterés de muchos hacen que su proceso cognitivo disminuya. De allí nace nuestro proyecto ya que los jóvenes de grado noveno de La Institución Educativa Colegio Sagrado Corazón de Jesús del Municipio De Gramalote ven con preocupación el nivel académico y los resultados de las prueba saber en los anteriores años ya que en estas pruebas se evalúa el razonamiento lógico, por eso es la importancia de nuestro proyecto resaltar y dar a conocer la agilidad mental y el razonamiento lógico en todas las áreas de formación.

La investigación pretende dar a conocer la manera de ejercitar la agilidad mental desarrollando las capacidades del cerebro, mejora la memoria, mejora las habilidades para resolver problemas y mejora concentración, después del entrenamiento tienden más o menos a contrarrestar el deterioro cognitivo de las personas mayores. Se puede realizar actividades que nos estimulen el cerebro como leer, aprender un idioma, tocar un instrumento, desarrollar relaciones personales sanas con amigos y familiares, estos son factores vitales para mantener nuestra memoria y nuestra agilidad mental desarrollada. Debemos hacer práctica de la misma puesto que es una falencia en nuestros jóvenes.

Para dar respuesta a la investigación se realizó la búsqueda de información, la observación, la encuesta, tabulación de los resultados, salida del campo y la propagación de resultados. La población objeto de investigación fueron los estudiantes de básica secundaria, tomándose una muestra de 10 estudiantes por grado de sexto a once y se aplicó una encuesta como herramienta.

La encuesta tuvo como objetivo analizar las opinan de los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón de Jesús acerca de los juegos de habilidad mental que se les han implementado.

La realización del proyecto marco un impacto social en la medida en que posibilitó la visualización de los cambios que se produjeron en los aprendizajes colectivos. Se observó la identificación de las potencialidades y limitaciones de los integrantes del equipo investigador en las acciones encomendadas, así como la utilización de aprendizajes anteriores, los cuales pueden ser positivos o negativos para la introducción de correcciones. También el impacto educativo fue extremadamente positivo porque nos permitió aportar una experiencia pedagógica dentro de las actividades escolares para contribuir a mejorar los ambientes escolares.







