

## ELEMENTOS DE LOS PROCESOS COGNITIVOS PARA ELABORAR PROYECTO DE PRÁCTICA DOCENTE

### 4º SEMESTRE

Grado y grupo de práctica: 3º "C"

CONCEPTOS PROCESOS COGNITIVOS	CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE PRÁCTICA (únicamente lo que tiene el grupo)	ESTRATEGIA DIDÁCTICA de LA ESPECIALIDAD (nombre y autor)	EVALUACIÓN CRITERIOS E INSTRUMENTOS
<p><b>Nivel de desarrollo cognitivo Piaget y Vygostky</b></p>	<p><b>Etapas de operaciones concretas.</b> Los alumnos usan la lógica para llegar a conclusiones válidas, con premisas concretas y no abstractas. Además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad son mayormente complejos, el estilo de pensamiento empieza a dejar de lado lo egocéntrico.</p> <p>Aun cuando son los menos situó a tres alumnos en la <b>Etapas de operaciones formales</b>, ya que se utilizan la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado. Por tanto, han aprendido a "pensar sobre pensar", hasta sus últimas consecuencias, y analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento.</p>	<p><b>Aprendizaje Cooperativo</b> El aprendizaje Cooperativo (A.C) aportan a la enseñanza de las matemáticas en la Educación Básica una serie de estrategias que nos permiten obtener un mayor grado de motivación y atención por ende mejor aprendizaje. También nos permite dentro del salón de clases, crear grupos que trabajan juntos como un equipo para resolver problemas, completar tareas y alcanzar objetivos en común. Artzt y Newman (1997) Con los juegos y el Aprendizaje Cooperativo se pueden desarrollar un ambiente agradable, placentero para el aprendizaje donde no solo fijáramos conceptos sino que ayudaríamos a los estudiantes a desarrollar otras áreas y funciones que como seres humanos necesitamos para relacionarnos el medio y las personas que nos rodean.</p> <p><b>MÉTODO BASADO EN PROYECTOS</b> Al trabajar con proyectos, el alumno aprende a investigar utilizando las técnicas propias de las disciplinas en cuestión, llevándolo así a la aplicación de estos conocimientos a otras situaciones. Existen algunas características que facilitan el manejo del método de proyectos. Hernández, F. (1998).</p>	<p><b>MATEMÁTICAS</b> <i>Rúbrica</i> Participan proponiendo ideas en su equipo para resolver los problemas. Comprende la utilidad de una ecuación en la solución de problemas de la vida real. Puede resolver y plantear problemas que involucran ecuaciones lineales, sistema de ecuaciones y ecuaciones de segundo grado.</p> <p><b>ESPAÑOL</b> <i>Rúbrica</i> Reconoce las características de los artículos de opinión. Identifica los elementos de un artículo de opinión. Elabora un artículo de opinión original, respetando sus</p>

		<p>Repensar la función de la Escuela desde los proyectos de trabajo, Fernando Hernández. Artículo publicado en Pátio. Revista Pedagógica, 6, 26-31 (1998).</p>	<p>Características. Su trabajo es creativo y adaptado al tema seleccionado. Escribe con una caligrafía clara y ordenada. Sus trabajos son elaborados con fundamento en sustento teórico y argumentos válidos.</p>
<p><b>Habilidades del pensamiento (cuales)</b></p>	<p>Sternberg (1985), responde a las teorías de aprendizaje desarrolladas por Piaget, Vygostky, Ausubel y Santrock, ya que se fundamenta en procesos cognitivos, la experiencia y el contexto en donde se desenvuelve el individuo, los cuales son aspectos esenciales para el aprendizaje significativo, pues los sujetos manipulan y organizan el conocimiento para resolver problemas y transformar su entorno. La componencial o analítica. La experiencial o creativa. La contextual o práctica.</p>	<p><b>Juegos Didácticos</b> Piaget (1966) presenta el desarrollo del juego, identificando tres maneras sucesivas del juego: Juegos prácticos, juegos simbólicos y juegos de reglas.</p> <p><b>Programas</b> Programas de operaciones cognitivas. Tratan de desarrollar y reforzar las operaciones de la comparación, la clasificación y la inferencia, porque son consideradas como operaciones esenciales para la cognición. Programas de orientación heurística. Proporcionan a los alumnos diversas estrategias de solución de problemas que sean aplicables en diversas esferas, así como también una comprensión de las condiciones específicas bajo las cuales cada estrategia es apropiada. Enfoque del pensamiento formal, con una perspectiva piagetiana, parten del supuesto de que muchos estudiantes tienen dificultades porque no han podido avanzar del estadio pre-formal del desarrollo cognitivo. Tratan de proporcionar a los estudiantes diferentes tipos de entrenamientos y experiencias que les permitan pasar del nivel de las operaciones concretas al nivel de las operaciones formales.</p>	<p><b>ESPAÑOL</b> <i>Escala valorativa</i> Comprende que en un artículo de opinión el autor expresa, enjuicia con argumentos sobre un tema. Escribe su artículo de opinión sobre un tema de interés y lo argumenta. Sustenta su artículo de opinión en diferentes, libros, entrevistas, revistas, documentales, periódicos, internet, etc. Conoce que la estructura básica textual del artículo de opinión consta de un planteamiento, el desarrollo y las conclusiones.</p>

<p><b>Memoria</b></p>	<p>Sensorial. Auditiva. Visual, fotográfica o icónica. Quinestésica. Reproductiva. Lógica o comprensiva. ATKINSON, SHIFRIN, NORMAN y HUNT.</p>	<p>Hernández (2008), el conductismo skinneriano establece que “la enseñanza consiste en proporcionar contenidos o información, es decir, en depositar información [...] en el alumno para que la adquiera” (p.92). Asimismo, agrega el autor, “la enseñanza debe de estar basada en consecuencias positivas (reforzamientos positivos), y no en procedimientos de control aversivos (como el castigo)” (p. 93). Lo que hace el profesor es planear los aprendizajes (respuestas) que desea evidencien sus estudiantes, y para lograrlo condiciona sus comportamientos a través de estímulos. (PREMIOS)</p>	
<p><b>Solución de problemas</b></p>	<p>La resolución de problemas resulta ser una de las problemáticas que en estos últimos tiempos está siendo abordada con gran interés y preocupación. Para Gaulin (2001) hablar de problemas implica considerar aquellas <b>situaciones que demandan reflexión, búsqueda, investigación y donde para responder hay que pensar en las soluciones y definir una estrategia de resolución que no conduce, precisamente, a una respuesta rápida e inmediata.</b> Los alumnos se sitúan en un pensamiento abstracto por lo que la gran mayoría no soluciona problemas de manera efectiva.</p>	<p><b>El problema como recurso didáctico</b> <b>Leonard, J., Gerace, J. y Dufresne, R.J. (2000). Resolución de problemas basada en el análisis.</b> La estructura de resolución de problemas en el aula implica como acción principal una demostración por parte del docente, quien plantea un problema y desarrolla a continuación la solución del mismo como modelo. Los alumnos, por su parte, repiten la solución presentada por el profesor y luego aplican idénticos procedimientos a la solución de problemas similares. En este último caso, el profesor evalúa la respuesta de los alumnos y dice si ésta es correcta o no.  En ese sentido se revelan coincidencias con caracterizaciones puestas en evidencia en otros contextos (Drewes, Iuliani, Caamaño, 2001) en relación con la noción de problema, sus objetivos y su aplicación en el aula. Las mismas ponen en situación la relación con fracasos</p>	

		<p>estudiantiles en los aprendizajes disciplinares asociados en buena medida al trabajo con problemas-ejercicios, los que descontextualizados y escasamente motivadores alejan de los alumnos la posibilidad de enfrentarse con desafíos que supone el abordaje de auténticas situaciones que plantean interrogantes y dificultades para las cuales no hay una solución única y preestablecida (Hayes, 1981; Bodner y Mc Millen, 1986).</p>	
<p><b>Pensamiento Creativo</b></p>	<p>El grupo presenta cualidades únicas, tales como la creatividad para la solución de problemas de manera oportuna, además como solución a las situaciones planteadas en español, por lo que aun cuando no es la mayor parte del grupo, al trabajar en equipo, los alumnos logran conjuntar esfuerzos y alcanzar los aprendizajes esperados planificados.</p>	<p><b>El pensamiento científico.</b> Platón, Piaget y Kuhn.</p> <p>Constituye una herramienta necesaria en un mundo caracterizado por el cambio y la complejidad, y su desarrollo en el aula puede mejorar la calidad del aprendizaje de nuestros alumnos.</p> <p>Fomentar el pensamiento científico en los alumnos es formarlos para que sepan desenvolverse en un mundo impregnado por los avances científicos y tecnológicos, para que sean capaces de asumir responsabilidades, de tomar decisiones importantes en sus vidas, de resolver problemas cotidianos, evaluar la idoneidad de los argumentos científicos y crear productos que tengan valor para su entorno más cercano.</p>	
<p><b>Pensamiento Crítico</b></p>	<p>Literal Inferencial Menormente crítico</p>	<p><b>El aprendizaje desarrollador.</b> Definido por Castellanos (2007) como un tipo de aprendizaje que garantiza la apropiación activa de la cultura, propiciando el desarrollo del auto perfeccionamiento constante en el estudiante, su autonomía y autodeterminación en íntima conexión con los procesos de socialización, compromiso y responsabilidad.</p>	

		<p>Este tipo de aprendizaje contempla las dimensiones: activación-regulación, la significatividad y la motivación por aprender de manera que contribuye al desarrollo integral de la personalidad.</p> <p>Sensibilizar- Organizar- Ejecutar- Evaluar- Retroalimentar</p>	
<b>Lenguaje</b>	<p>1 Los niveles de la lengua</p> <p>1.1 Nivel sub estándar (popular, vulgar)</p> <p>1.2 Nivel estándar (coloquial)</p> <p>Situado en los niveles que anteceden, salvo 2 casos concretos que comienzan a usar el último nivel.</p> <p>1.3 Nivel súper estándar (culto, científico- técnico)</p>	<p>Auto conversación</p> <p>Habla paralela</p> <p>Uso de feed back correctivo</p> <p>Imitación indirecta solicitada</p> <p>Corrección explícita</p> <p>Imitación directa solicitada</p> <p><b>Soledad Alberdi B.</b></p>	
<b>Procesos Meta cognitivos</b>	<p><b>Factico, Conceptual, Procedimental,</b></p> <p>Meta cognitivo.</p> <p>Meta memoria</p> <p>Meta pensamiento</p> <p>Meta lenguaje</p> <p>Los alumnos salvo los 3 señalados, no llevan a cabo el proceso meta cognitivo esperado, además solo lo usan en casos concretos que no ayudan a alcanzar objetivos.</p>	<p><b>Entrenamiento en auto instrucciones, autocontrol y autoevaluación.</b></p> <p>Estos programas, diseñados Meichenbaum y sus colaboradores tienen como finalidad global “enseñar a pensar” a los niños.</p> <p><b>Reflexión del conocimiento.</b></p>	<b>Auto evaluación</b>