

Juegos de agilidad mental como estrategia lúdica para el fortalecimiento de la escritura

Alix Enith Cantillo Manjarrés

Asesora

Natalia Olave Gómez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Entendiendo la escritura como parte fundamental del proceso cognitivo en los niños, se hace necesario fortalecer su desarrollo a partir de estrategias lúdicas que permitan la apropiación de los saberes y el desarrollo de dichas competencias, por lo tanto, la observación es el primer paso para llevar a cabo un proyecto de investigación, y a partir de ello, se procede a caracterizar la población, plantear el problema y planear una secuencia didáctica basada en juegos de agilidad mental que permitan capturar la atención de los estudiantes y a su vez dejar aprendizajes permanentes en la medida que amplían su léxico y logran escribir con mayor rapidez y coherencia, logrando la escritura de historias y textos que son productos de su imaginación y creatividad.

Palabras clave: Juego, escritura, agilidad.

Abstract

Understanding writing as a fundamental part of the cognitive process in children, it is necessary to strengthen its development through playful strategies that allow the appropriation of knowledge and the development of these skills, therefore, observation is the first step to carry out carry out a research project, and from this, we proceed to characterize the population, pose the problem and plan a didactic sequence based on mental agility games that allow capturing the attention of the students and at the same time leaving permanent learning to the extent who expand their lexicon and manage to write more quickly and coherently, achieving the writing of stories and texts that are products of their imagination and creativity.

Keywords: Game, writing, agility.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación.....	8
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	9
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	14
Planeación Didáctica.....	18
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	27
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	30
Conclusiones	34
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias</i>	39
--	----

Introducción

La escritura es fundamental dentro del proceso de aprendizaje porque permite dar cuenta del desarrollo de los procesos cognitivos que van teniendo lugar en el intelecto del niño y la niña. Por tal motivo, es indispensable asegurarse que el estudiante lo hace de manera correcta, no solo en la forma ideal de hacer los grafemas, sino, en todo lo que implica este proceso; es decir, en la comprensión de aquello que se escribe, la capacidad de plasmar el pensamiento, la interpretación de aquello que se transcribe, entre otros. Sin embargo, debido a que el paradigma tradicional que ha marcado los procesos educativos en los colegios desde un aprendizaje lineal, unidireccional e incluso, carente de creatividad; muchos estudiantes no encuentran el sentido de estudiar, aborrecen la lectura y no les gusta escribir, como consecuencia de ello; en efecto, el proceso de aprendizaje se hace ineficaz.

Por tal motivo, se ha diseñado este proyecto de investigación titulado “Juegos de agilidad mental como estrategia lúdica para el fortalecimiento de la escritura en niños y niñas del grado primero”, el cual ha sido implementado con estudiantes del Instituto Don Bosco del municipio de Bosconia Cesar, los cuales son estudiantes que oscilan entre los 6 y 7 años de edad. Y, se ha escogido la lúdica como pilar en este proyecto por el impacto que genera en los niños porque cuando se utiliza el juego como estrategia, y, sumado a esto, el maestro se introduce bien en este mundo lúdico, al niño se le olvida que está estudiando, pero, en ningún momento deja de aprender y eso es lo importante porque saber escribir no es nada fácil, y, de este modo, es muy productivo facilitar este proceso de manera que se cumplan los objetivos.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La zona Caribe de Colombia a nivel educativo se caracteriza por un rendimiento académico medio-bajo, viéndose reflejado en las pruebas Saber Pro-11. Esto puede estar asociado a los problemas socioeconómicos, falta de motivación, problemas de salud mental y/o cognitivos sin tratamiento adecuado, falta de acceso a recursos tecnológicos y/o falta de conocimiento sobre el uso de las TIC.

Por otra parte, el municipio de Bosconia Cesar cuenta en total con 11 colegios certificados, de los cuales, dos de ellos pertenecen al sector público y el resto pertenecen al sector privado, en donde se encuentra el Instituto Don Bosco, el cual tiene 30 años de funcionamiento, ubicado en zona urbana, en el centro del municipio; en donde actualmente ofrece sus servicios desde el grado Nursery hasta el grado noveno. Cuenta, además, con espacios amplios para la recreación y el deporte, así como el arte y la música, debido a que su lema es formación integral para la vida. Todos los grados cuentan con un salón amplio para recibir sus clases, poseen aire acondicionado y la mayoría de los grados tienen una estantería dotada con libros.

El grado primero del Instituto Don Bosco es un grupo de 15 estudiantes que tienen edades que oscilan entre los 6 y 7 años, de los cuales, 8 estudiantes son niños y el resto son niñas. Provenientes de familias entre estrato 1 y 3. Son, además, estudiantes enérgicos en su gran mayoría y muy amables, por lo que son muy sociables. Estos niños y niñas que se encuentran en el grado antes mencionado, en su mayoría, presentan falencias en la escritura, lectura y en el área de matemáticas sin estar ligado a diagnóstico de problemas cognitivos.

Pregunta de Investigación

El grado primero está conformado por 15 estudiantes, de los cuales ocho son niños y el resto son niñas. Son un grupo acogedor y amable, sin embargo, presenta muchas falencias en las áreas de escritura, lectura y matemáticas, dificultando así la comprensión lectora. Tales dificultades se presentan como el resultado de la virtualidad presentada en los años 2020 y 2021 debido a la pandemia del covid-19, puesto que, en esas fechas, tales niños estaban en el grado prejardín y jardín, así que los vacíos por aquel suceso hoy salen a la luz, dejando claro que se debe reforzar la escritura, puesto que las bases en los primeros años de escolarización no fueron tan sólidas como ameritaba, por lo tanto, estos estudiantes presentan mal agarre del lápiz, léxico poco enriquecido, incapacidad de tomar dictado de manera fluida y problemas en la transcripción de textos.

Por lo tanto, es imperativo el planteamiento de estrategias que desarrollen y fortalezcan la escritura en los niños y niñas del grado antes mencionado. Dicho lo anterior se plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo fortalecer el proceso de escritura a partir de juegos de agilidad mental como estrategia lúdica en los niños y niñas del grado primero del Instituto Don Bosco de Bosconia Cesar?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En el proceso de enseñanza-aprendizaje existen dos procesos intrínsecos fundamentales para el desarrollo de todos los saberes que ha de aprender cada estudiante, se refiere a los procesos de leer y escribir, y aunque generalmente se habla del proceso de lectoescritura, asumiéndolo como un mismo proceso de dos fases o como procesos paralelos a la lengua hablada, pero la realidad es que son procesos distintos que no se aprenden al mismo tiempo. De hecho, primero se aprende a hablar antes que escribir y por lo general, se aprende primero a escribir antes que leer; de este modo, se hace necesario apoyarse y fortalecer los saberes previos para enseñar la escritura en los niños, es decir, si se hace uso de las palabras que sabe pronunciar y se amplía el léxico de los niños, se puede facilitar la escritura, y es que la escritura empieza su proceso con los garabatos, así que no es un proceso que ocurra solo desde la escuela, desde los primeros años de vida ya muchos padres lamentan ver las paredes de sus casas rayadas, sin entender que se ha empezado el complejo proceso de escribir.

Saussure (1916) afirma que “la lengua y escritura son dos sistemas de signos distintos; la única razón de ser del segundo es la de representar al primero; el objeto lingüístico no queda definido por la combinación de la palabra escrita y la palabra hablada; esta última es la que constituye por sí sola el objeto de la lingüística” (citado en Pognante, 2006). Sin embargo, para todos los procesos mencionados, el ambiente, aunque no es determinante si condiciona los mismos, parafraseando a Papalia cuando cita a Piaget, afirma que la niña y el niño construyen el conocimiento mediante la interacción con el mundo que lo rodea. En este proceso, se siguen una serie de etapas que están relacionadas con las capacidades mentales que posee el sujeto para organizar la información que recibe del medio (2009).

Y es que un ambiente que no aporta los espacios, momentos y recursos necesarios para que los niños desarrollen esta habilidad, influye de manera negativa en el proceso educativo del niño. Del mismo modo, un ambiente que proporciona espacios, momentos y recursos necesarios, favorece el desarrollo de los procesos cognitivos, en este caso la escritura, y así sucede con todos los procesos que se deben desarrollar a lo largo de nuestra vida.

Ferreiro teoriza que “desde edades muy tempranas, los párvulos tratan de explicarse la información escrita que les llega de diversas procedencias: empaques de galletas, refrescos, periódicos, libros y otros” (1994), por lo tanto, si en el hogar que crece un niño, hay libros, él crece relacionado con ellos, si los adultos acostumbran a escribir, por cierto, que estará relacionado con ello, y es que la escritura inicia desde antes de la escolarización. El niño en un primer momento hará garabatos, dibujos que se van modificando con el pasar de las etapas. Y es que “el aprendizaje de la escritura no supone un quiebre entre el mundo extraescolar y el escolar, sino relaciones de continuidad entre los aprendizajes informales y formales. El niño no sólo aprende a escribir sino también a controlar sus aprendizajes” (Cruz, 2002).

Lo anterior se corrobora con la teoría de Giraldo al afirmar que “la escritura es adecuada para aprender a razonar...la escritura es exigente y obliga a los alumnos a buscar la palabra adecuada, a no dejar agujeros en las líneas de razonamiento, a buscar ejemplos apropiados” (2015). Así que se torna complicado escribir a medida que se avanza en los niveles o grados, es decir, en un primer momento se aprenden solo las vocales, luego las consonantes, luego palabras, luego frases y por último textos; de este modo, en la medida que se avanza, también aumenta la complejidad puesto que a medida que se escribe más, también se requiere mayor entendimiento de lo que se escribe y se entra en la guerra de no poder expresar de manera escrita lo que se

piensa, dado que para ello se requiere buscar palabras apropiadas, sobre todo si ya se habla de textos argumentativos o líricos, e incluso en la creación de historias.

Por lo tanto, hemos de estar completamente de acuerdo con la anterior premisa, dado que no se escribe de la misma manera que se habla, al escribir se requiere pensar sobre lo que se escribe, pensar si realmente se ha logrado plasmar las ideas que emergen en la mente; al mismo tiempo que se verifica sobre la coherencia, cohesión, redacción, ortografía y el significado mismo de las palabras.

Por lo tanto, entender la escritura como un proceso de cambios a nivel cognitivo, implica como docentes estar atentos en nuestras prácticas pedagógicas a esas pequeñas muestras que dan los niños sobre su propio proceso, como cuando “los niños anticipan verbalmente lo que los maestros escriben en el pizarrón, identifican las letras y las relacionan” (M. Cruz, 2002) así también, ellos se apresuran a escribir en sus cuadernos para ir al tiempo con el docente y empiezan pequeñas competencias entre ellos, sintiéndose orgullosos de alcanzar al maestro.

Por lo que, se hace imperativo entender ¿Cómo fortalecer el proceso de escritura a partir de juegos de agilidad mental como estrategia lúdica en los niños y niñas del grado primero del Instituto Don Bosco de Bosconia Cesar? Y esto solo es posible desde la investigación acción.

(Pérez, 2003) menciona del carácter político de la investigación nos indica la importancia de indagar sobre los hechos, por eso habla de la parte histórica, del sentido de los mismos, es decir, porque se está viviendo esto y no aquello, cuál es el sentido, el porqué de estas acciones o estos fenómenos que se están presentando y cómo el investigador plantea posibles soluciones desde su quehacer docente, entendiendo las repercusiones que esto traerá a la comunidad educativa y por ende, a la sociedad en general. Por tal motivo, esta propuesta pedagógica inició con un diagnóstico que permitiera entender la problemática, para ello no solo se tuvo en cuenta

la observación sino, las opiniones de directivos y docentes, para luego poder hacer planteamiento del problema y planear unos objetivos que permitan dar solución al mismo.

En ese indagar de opiniones de los actores de la institución educativa, se encontró la raíz del problema, la cual subyace en las consecuencias de un episodio que sacudió al mundo entero, como fue la pandemia del Covid-19, dado que durante esta situación las actividades académicas fueron suspendidas y al momento de retomar se hizo de manera virtual. Eventualidad para la que no se tenía preparación, así que los recursos fueron insuficientes y en algunos casos los docentes requerían capacitación en el uso de las TIC y demás competencias pertinentes para ello. En este orden de ideas, se estima que los estudiantes que hoy están en el grado primero, en el año de 2020 se encontraban cursando el grado jardín, por lo cual, las bases de la escritura se hicieron de manera virtual, es decir, que los docentes no tenían la facilidad de observar de cerca a los estudiantes y determinar si tenían mal agarre de lápiz o problemas en la escritura, e incluso, no tenían manera de verificar si las actividades estaban siendo realizadas por los estudiantes.

Dadas las implicaciones y el impacto que tuvo todo ese suceso, en la actualidad se observan falencias en los estudiantes, de modo que, algunos carecen de fluidez al momento de escribir, no leen palabras completas para transcripción, sino, que escriben letra por letra, y por ende, lo hacen de manera pausada; y, en los dictados confunden las letras o desconocen el sonido de la letra en concordancia a la escritura grafema con el que inicia una palabra o problemas de ortografía, falta de coherencia en los textos y omisión de letras, espacios e incluso palabras completas.

En este sentido, la teoría de Piaget (1976) indica desde un enfoque constructivista que se debe permitir al niño ser dueño de su propio aprendizaje, comprendiendo el proceso y reflexionando sobre las falencias y avances presentados durante la implementación de

actividades que permitan el desarrollo de la escritura a partir, de los juegos de agilidad mental (Citado en Papalia, 2009).

Es allí, donde el diario de campo permite registrar no solo lo que ocurre en el aula, sino las reflexiones que se hacen del propio quehacer docente, permitiendo de este modo hacer los cambios y entender los posibles giros que se puedan presentar en la investigación. De este modo, el docente se haya en constante observación no solo de lo que hacen los estudiantes, sino de lo que él hace como maestro. Y este a su vez, sigue mejorando y buscando soluciones a los problemas que se van presentando, así que el docente siempre está en constante investigación y reflexión, por lo tanto, su práctica pedagógica no se hace estática, sino que fluye y emerge para transformarse y evolucionar hacía caminos más productivos y creando estrategias que permitan el logro de los objetivos, mediante planeaciones exitosas perfectamente implementadas que permiten que a su vez, los estudiantes que se hayan a su cargo avancen también y su desarrollo cognitivo se vea satisfactoriamente influenciado.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Al hablar del aprendizaje por competencias se refiere a saber ser, saber conocer y saber hacer, sin embargo, se le ha tergiversado el término generando controversia respecto a la concepción de que alguien es competente porque es mejor que los otros y por ende domina a otros, antes, por el contrario, se es competente en la medida que se es cooperativo, que se sabe trabajar en equipo, que puede aprender constantemente y que hace su deber con eficacia.

Lo que sucede es que según Medina (2010) el término “se confunde con inteligencia, funciones, capacidades, calificaciones, habilidades, actitudes, destrezas indicadores de logro y estándares; y faltan metodologías que orienten a los maestros en cómo diseñar el currículo por competencias y en cómo propiciar los aprendizajes y la evaluación”, por ello las clases en las aulas siguen siendo tradicionales y con poco uso de las tecnologías, dado que lo que realmente se necesita es cambiar la mentalidad, debido a que muchos docentes se encuentran rezagados en la forma en que ellos aprendieron a saber saber y saber hacer.

Y es tan predominante esta situación, que lo raro es encontrar a un docente que esté a la vanguardia con las nuevas tecnologías y que logre guiar a los estudiantes desde una nueva perspectiva. Sobre todo, porque este tipo de paradigmas suele anular al ser, dejando solo el saber; es decir que, bajo este paradigma el estudiante es solo un baúl de conocimientos alojados ahí, pero no es relevante lo que él siente, piensa o reflexiona, no importan sus propios análisis, ni se enfoca en la influencia del entorno ni otros aspectos relevantes como el trabajo en equipo, sino que el estudiante sea capaz de memorizar y repetir. En este modelo de enseñanza no se habla de trabajo en equipo porque no se valoran esos aspectos ni se creen importantes, debido a que, se debe poder solo, poder hacer las cosas solo.

Esto no quiere decir que los profesores tradicionalistas no sepan cooperar o trabajar en equipo, sino que no lo promueven en las aulas como pilar importante en el desarrollo de las competencias, es decir, al modelo tradicional le interesa mucho más lo que los estudiantes son capaces de saber e incluso saber hacer, que lo que son capaces de saber ser, y es ahí donde se pierde un tanto el horizonte de formar de manera integral a los estudiantes.

Es por ello, que este proyecto de investigación está diseñado de manera que permita el trabajo en equipo, el desarrollo de la autonomía, el entender las reglas de la comunidad a la que se pertenece y un ejemplo de ello es el rincón didáctico, en el cual los niños deben no solo compartir el espacio, sino ingeniárselas para compartir y turnarse los elementos ahí dispuestos, en el poder resolver pequeños conflictos que se presentan, en aprovechar y entender los tiempos, dado que pasan al rincón didáctico en el orden en que van terminando de hacer sus actividades curriculares, pues es también un espacio para pensar y construir conocimientos a través del juego.

Debido a que el proceso de escritura es delicado y complejo y teniendo en cuenta que “los procesos, son operaciones mentales generales que constituyen la esencia de la estructura y procesamiento de la información y en ello influyen las potencialidades heredadas y el contexto” (Medina, 2010) es imperativo que el entorno y ambiente del aula beneficie tal proceso. De modo que dentro del aula existan provocaciones que conlleven a organizarse como equipo, que afloren los líderes innatos y aprender a respetar las normas de convivencia. Es decir, un estudiante puede tener claro el concepto de solidaridad, tolerancia y empatía, pero si en su actuar diario no se le ve reflejado ninguna de estas virtudes no es un estudiante competente porque solo sabe saber, pero no sabe saber hacer.

Por otro lado, si bien es cierto que la educación por competencias mejora la calidad de la educación porque mejora la concepción de esta y del ser humano que se forma no es la solución a todos los problemas educativos y por esta razón no queda más que ser eclécticos para tomar de otros enfoques y teóricos que puedan dar luz en la solución de ciertos problemas educativos.

Por tal motivo, esta propuesta pedagógica procura integrar el saber, saber ser y saber hacer a través de la creación no solo de un espacio físico que se ha dispuesto para acercar al niño a la lectura, sino en espacios intermedios de las clases y en ocasiones durante las clases, que permita que los niños exploren y construyan por sí mismos, en tanto que la convivencia detona sus propios conflictos y que ellos mismos deberán aprender a ir solucionando, porque de eso se trata, la inteligencia emocional y los valores, son claves en la convivencia y eso se aprende en la práctica, con una buena guía sobre lo que es recomendable hacer en determinadas situaciones, es decir, es equipar al estudiante con estrategias para la solución de conflictos, de modo que puedan trabajar en equipo y lograr objetivos juntos.

Está claro que, para poder educar por competencias, se necesita que el docente sea competente en “trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje” (Medina, 2010). Dado que no se puede dar de lo que no se tiene, de modo que, si se quiere enseñar por competencias, el primero que debe saber ser, saber saber y saber hacer es el docente.

Es por esta razón que esta propuesta pedagógica se plantea ser trabajada y coordinada con el cuerpo docente y administrativos, por lo que, se pretende que se identifiquen con él desde la interdisciplinariedad, entendiendo que la escritura es necesaria para todas las áreas del conocimiento. Ello amerita una comunicación asertiva no solo con los docentes, sino también los

estudiantes; por lo tanto, las planeaciones, materiales, estrategias y recursos van encaminadas al trabajo en equipo y la construcción de aprendizajes a partir de un contexto óptimo para ello.

Y es que debe trabajarse de este modo, dado que la escritura es elemental en todas las áreas del conocimiento, así que no debería verse como algo que corresponde solamente a las clases de lengua castellana, sino que es un eje dentro de todo el proceso educativo, de hecho, es muestra de verdaderos avances cognitivos en los estudiantes, puesto que para que haya escritura debe existir un proceso a nivel cerebral que permiten que suceda, por lo tanto, los primeros grados en los niveles educativos son las bases de este aprendizaje, por lo tanto, el compromiso y responsabilidad es predominante.

Se entiende que no todos los estudiantes tendrán los mismos ritmos al momento de aprender, pero cuando el ambiente es propicio facilita el aprendizaje, por tanto, se pretende que los espacios sean provocadores y saquen a los estudiantes de la zona de confort con la intención de llevarlos a un nivel cognoscitivo mayor.

Planeación Didáctica

Entendiendo la importancia que tiene la planeación dentro del proceso educativo, se procuró abordar la problemática a partir del diseño de la secuencia didáctica titulada “Rayo McQueen Escritor” en la cual se pretendía lograr que los estudiantes escribieran más rápido y de forma correcta, pero a partir de la observación se determinó que para poder lograr estos objetivos sería necesario ampliar el léxico y realizar actividades que permitieran a los estudiantes activar el proceso de memorización, debido a que para poder escribir de manera fluida se necesita tener un vocabulario amplio y poder contextualizar las palabras que se conocen.

Motivo por el cual se busca tomar los saberes previos como catapulta de nuevos aprendizajes y esto se hace en la actividad #1 la cual tuvo como nombre: “300 kilómetros por hora” en la que se llama a la memoria de cada estudiante a través de un juego cronometrado que invita a escribir tantas palabras como se recuerden de la manera más rápida posible.

Se trabajo por competencias, por lo cual, Según los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) “Escribe letras y palabras atendiendo a criterios como direccionalidad, legibilidad y rasgos característicos”. Y como aprendizajes esperados, el estudiante escribe letras y palabras con rapidez y correctamente, escribe textos con coherencia y entiende lo que ha escrito.

Momento de inicio: presaberes: se mostró a los niños un títere llamado el “Monstruo come sonidos” (Jiménez y Ortiz, 2007, p. 109) citado en MEN (2017), explicando a los niños que este monstruo se come los sonidos cuando nos descuidamos, a menudo al final de las palabras, pero a veces se atreve a hacerlo en medio de ellas y otras veces se come los espacios entre cada palabra, dejando sin respiro y sin sentido aquella oración. Se escribe en el tablero algunas palabras y con el títere come sonidos borramos alguna letra en cada palabra, para evidenciar cómo es la escritura correcta y cómo ha quedado después de la intervención del

monstruo. De este modo, el monstruo come sonidos se convierte en una clave para decir a los estudiantes que hay un error en la escritura que se debe corregir, pero al haberse abordado de manera lúdica, la mente del niño lo registra como algo agradable y esta predisposición que le indica que aprender puede ser divertido lo lleva a tener cada vez más la mente abierta a nuevos aprendizajes.

La estrategia de aprendizaje consistió en escribir tantas palabras como recordaran a partir de una letra indicada, en una hoja que contenía una pista de carreras y que, a partir de dichas palabras, se debía construir e inventar una historia. De modo que se empieza a indagar en la mente de quien hace el ejercicio, todas las palabras aprendidas que inician con esa letra, de modo que el cerebro se pone en alerta a buscar tantas palabras como puede, en otras palabras, el estudiante puede rumiar sus saberes.

Momento de cierre: Se jugó a “Leo, leo”. En el cual, el docente dice: leo, leo. Los estudiantes contestan: ¿Qué lees? El docente contesta: una palabra que empieza con la letra... (puede decir cualquier letra del abecedario). Los estudiantes comienzan a decir palabras que empiecen con la letra mencionada.

Como producto final, los estudiantes inventan y escriben una historia teniendo en cuenta las palabras que han escrito en la pista de carreras de modo que se logre percibir la amplitud de su léxico, imaginación, el nivel de coherencia al escribir y redacción de textos.

La segunda actividad fue titulada “700 caballos de fuerza” y estuvo enfocada a la ampliación del léxico con el objetivo de describir mejor los sucesos y crear historias y cuentos con mayor facilidad. Por lo tanto, se tuvo en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) “Incorpora en la escritura el nuevo vocabulario aprendido” y se tiene como aprendizajes

esperados que el estudiante aprenda palabras nuevas comprendiendo su significado y logre utilizar las palabras nuevas en una oración de manera coherente.

Momento de inicio: presaberes: con el propósito de motivar a los estudiantes y trabajar la agilidad mental, se colocó un juego en línea de varios niveles de dificultad concerniente a la correcta escritura de palabras, estimulando de este modo la memoria.

La estrategia de aprendizaje consistió en buscar palabras nuevas en revistas y diccionarios para aprender su significado y poder utilizarlas en nuevas oraciones. De esta manera se hace el proceso según lo indica Piaget (1959) que el niño tiene unos saberes previos dados por el contacto con el entorno y que al encontrarse con un nuevo conocimiento, lo asimila, es decir, lo interioriza; luego lo empieza a comparar con los conocimientos anteriores y lo acomoda de acuerdo a lo que tiene en su mente, y le da un nombre además de darle una imagen correspondiente para poder localizarlo en futuras ocasiones, como si se tratase de un diccionario mental y personal que contiene todo aquello cuanto hemos aprendido en la vida (Citado en Papalia, 2009).

Momento de cierre: Los estudiantes crean una historieta en una plantilla dada por el docente, utilizando coherentemente las palabras nuevas que han aprendido y leyendo en frente de sus compañeros a través de una socialización.

Como producto final, los estudiantes escriben una historieta en la cual se evidencie el aprendizaje de nuevas palabras y la comprensión de su significado de modo que se logre usar de forma coherente en un texto.

La tercera actividad se tituló “Copa Pistón” y pretendía poner a prueba todo lo aprendido en las actividades anteriores. Por lo tanto, se tuvo en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) “Escribir palabras que inician o finalizan con una determinada letra y las utiliza para

participar en juegos, en la creación de textos líricos y en situaciones de clase” y se tuvo como aprendizajes esperados que el estudiante sea capaz de identificar palabras que inician con una letra indicada, reconocer palabras que finalizan con una letra indicada, relacionar palabras que riman entre sí y escribir textos líricos a partir de las palabras que conoce.

Momento de inicio: presaberes: Se comienza colocando en contexto a los estudiantes explicando que los pistones son la parte esencial para el motor y que determina la fuerza y la velocidad del vehículo, por lo tanto, esta carrera final se llama Copa Pistón.

Se daría a los niños una hoja para jugar stop, un tanto modificada para llamar más la atención de los niños. Se explica las reglas del juego, las cuales consisten en que el docente dice una letra y los niños deberán escribir en su hoja, de acuerdo con los requerimientos del juego stop, es decir, si la letra es “M”, escriben nombre con m, apellido con m, ciudad con m, y así sucesivamente. En el espacio de revolución se colocan los puntajes que se han sacado de acuerdo con el juego original stop. El que termina primero dice stop. Pero en este caso, los demás no paran, sino que van diciendo stop cuando terminen para tener un orden de llegada a la meta. Todo ello con el propósito de agilizar el pensamiento y activar la memoria.

La estrategia de aprendizaje consistió en utilizar el juego stop como estimulante a la memoria, de modo que los estudiantes recordarán tantas palabras como pudieran de acuerdo con la letra sugerida; y al momento de hacer la rima, se exige al estudiante ampliar su léxico para poder realizar la actividad, pudiendo cumplir de este modo los objetivos.

Momento de cierre: Se socializarán los poemas, rimas o canciones escritas por cada estudiante. Los estudiantes reciben una insignia de Copa Pistón que significa que han terminado la actividad con éxito.

Como producto final, los estudiantes hacen una rima, una poesía o una canción y tendrán como referencia las palabras que han escrito en el juego stop como punto de inspiración. Y este momento es un tanto más complejo por la característica misma de los textos líricos, pero permite entrever no solo el léxico de los estudiantes sino su capacidad fonética e incluso la creatividad del estudiante.

Enfoque Didáctico

La práctica educativa no es una acción para tomarse a la ligera, requiere planeación y esta planeación depende en gran medida de la capacidad de observación del docente, en concordancia con los objetivos planteados frente a las necesidades percibidas en su quehacer como maestro. Por ello, un docente observador conoce a sus estudiantes tanto como para saber el estado de ánimo, el carácter, lo que puede esperar o no de ese estudiante y de acuerdo con eso que observa, creará contenidos que puedan saciar las necesidades cognoscitivas de sus estudiantes, e incluso, afectivas, sociales y morales.

Así que un docente comprometido, que entiende el trabajo por competencias, ha de documentarse bien para luego integrarlo en la práctica, en palabras de Medina (2010) “integra la teoría con la práctica en las diversas actividades”. Por lo tanto, debe tenerse en cuenta la población a la que se enseña y entender tanto las características como las necesidades propias, para poder cumplir dichas metas. Dado que las necesidades que tienen los niños en una población en zona rural de difícil acceso no son las mismas los estudiantes de un colegio ubicado en la zona urbana actualizado con las últimas tecnologías. Y así como cada población tiene necesidades diferentes, cada niño en particular tiene sus propias necesidades de aprendizaje, y el docente debe estar precavido de ello para contextualizar lo que enseña.

Es por ello, que el diseño de la secuencia didáctica en este proyecto de investigación tuvo en cuenta las características de desarrollo y de aprendizaje del grupo, en tanto que, son niños y niñas en edades entre 6 y 7 años, lo que los ubica en el estadio preoperacional según la teoría de Piaget (1959) y que se encuentran en proceso de aprender aquellas operaciones más complejas propias del estadio de las operaciones concretas, así que su cerebro se haya en proceso de asimilación y procede a acomodar cada información, y por esta razón, la mejor manera de lograr

que ellos construyan su conocimiento es impulsarlos, guiarlos, pero finalmente dejar que sean ellos quienes se apropien de su proceso de aprendizaje (Citado en Papalia, 2009).

Teniendo en cuenta que este grupo de niños y niñas estuvo cursando el grado jardín en plena pandemia del covid-19 de manera virtual, se entiende el motivo por el cual algunos estudiantes tienen mal agarre de lápiz, escriben lento, dado que no leen las palabras en el tablero, sino que, más bien copian letra por letra y los dictados son un verdadero inconveniente; la planeación de esta secuencia didáctica pretende llevar a los niños un paso más adelante, en el cual, logren recordar todas las palabras aprendidas para relacionarlas con nuevas palabras y darles un sentido dentro de una oración que hace parte de una historia, logrando con esto que logren escribir de manera fluida y coherente.

Sin embargo, cada niño tiene su propio estilo y ritmo de aprendizaje, por lo tanto, cada actividad contiene elementos diferentes que motivan de manera distinta, puesto que algunos prefieren los estímulos visuales, otros aprenden más por lo auditivo, y así sucesivamente; además, se utiliza la lúdica como estrategia al implementar juegos de agilidad mental, y dada la edad en la que se encuentran, disfrutan mucho las competencias, los acertijos, la intriga y los enigmas, porque les hace sentir que avanzan.

Por lo que, las actividades están encaminadas a ello, de manera que no hay perdedores, cada uno va a su ritmo sin presión, pero motivado; cada niño y niña es consciente de lo que puede lograr, que es único y capaz. En concordancia, Medina afirma que el aprendizaje por competencias “fomenta la construcción del aprendizaje autónomo; orienta la formación y el afianzamiento del proyecto ético de vida” (2010).

No obstante, algunos estudiantes no saben cómo escribir la mayoría de las palabras, por lo tanto, se les dificulta relacionar con qué letra inicia cada palabra. En estos casos especiales, se

requiere el acompañamiento docente para guiar durante la actividad, ayudando a descubrir y escribir dichas palabras; otra estrategia se orienta, en decir a los estudiantes que pueden buscar palabras en las decoraciones que tiene el aula y mirar con cuál letra inicia, de manera que el estudiante pueda descubrirlo por sí mismo.

Estas actividades donde la memoria juega un papel importante se hacen precisas para fortalecer el proceso de escritura en los estudiantes, puesto que con la escritura sucede que debes recordar todas las reglas que la rigen, y es mucho más complejo que hablar, por lo tanto, estimular la mente de los niños y niñas actúa como abono para el terreno, es decir, el cerebro despierta y responde más fácilmente a futuros estímulos o situaciones, por tanto, lo que el niño pudo aprender o recordar a través de un juego, seguramente lo recordará toda su vida.

Motivo por el cual, esta secuencia didáctica plantea favorecer el desarrollo de las competencias en los estudiantes a través de pequeños retos que deben resolver, acudiendo a su creatividad, su memoria, su imaginación, sus saberes previos, el trabajo en equipo, su inteligencia y su capacidad argumentativa. En palabras de Medina (2010) “teniendo en cuenta los retos específicos del entorno, las necesidades personales de crecimiento y los procesos de incertidumbre, con espíritu de reto, idoneidad y compromiso ético”. Y se toma como parte importante del proceso abordar los saberes previos dado que se estima que los estudiantes no son una hoja en blanco en donde escribiremos, sino más bien, que el entorno y todas sus vivencias ya han dejado huella en su proceso formativo y el docente debe ayudar a moldear toda esa información, de modo que el objetivo de formar seres integrales se cumpla. Además, acudir a los saberes previos nos da una luz acerca de qué tanto saben los estudiantes del tema abordado y así poder guiarlos de la mejor manera.

En conclusión, se puede decir que trabajar desde la secuencia didáctica es muy benéfico para el proceso educativo, en tanto que permite llevar un orden lógico de actividades que en conjunto persiguen un objetivo y que otorga la oportunidad de evaluar y reflexionar sobre el proceso mismo, de modo que no se pretende en un día lograr los objetivos, sino llevar a los estudiantes por un camino en el que se pueda lograr paso a paso y de forma efectiva. Por lo tanto, se seguirá trabajando desde la secuencia didáctica para abordar mejor las necesidades de los estudiantes. Dado que los logros que arroja la ejecución de esta secuencia didáctica es sin duda, el despertar la mente de los niños, el enfocarlos a tener una mente ganadora, en demostrarles los capaces que son, ya que no solo se busca la agilidad para pensar y escribir, o la coherencia de las palabras, sino, enseñarlos a saber ser desde el fortalecimiento de la autonomía y la autoestima como pilares de una formación integral, “en este sentido, un reto importante es orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral, que debe ser la finalidad de la educación” (Medina, 2010).

Implementación

Con el propósito de fortalecer el proceso de escritura a partir de juegos de agilidad mental como estrategia lúdica en los niños y niñas del grado primero del Instituto Don Bosco de Bosconia Cesar, se implementaron de manera completa las actividades 1 y 2 de la secuencia didáctica teniendo en cuenta las necesidades de los participantes, entendiendo sus fortalezas y sus falencias, en este caso, el hecho que no todos los niños escriben con la misma rapidez ni tienen el mismo nivel de desarrollo de la motricidad fina, viéndose reflejado en la escritura e incluso el agarre del lápiz.

Por tal motivo, en la primera actividad se atrajo la atención de los estudiantes con el monstruo come sonidos y se colocó la imagen alusiva al tema, es decir, el carro de la película Rayo Mc Queen, enseguida los niños empezaron a opinar acerca de lo que veían e iban leyendo a medida que se pegaba el título en el tablero. Luego, se les explicó el propósito de la actividad y cómo se trabajaría; se les entregó a todos los estudiantes sus hojas con la autopista donde debían escribir las palabras de acuerdo con la letra sugerida, y se activó el cronómetro, lo cual hizo que ellos estuviesen motivados todo el tiempo, así que toda la actividad se desarrolló de manera satisfactoria.

Sin embargo, dadas varias actividades propias de la institución, por falta de tiempo hubo que dividir la actividad 2 en dos sesiones, puesto que la idea no era presionar a los estudiantes, forzándolos para obtener resultados inmediatos, sino que el aprendizaje fuese realmente significativo y respetando los tiempos de cada niño y niña.

Teniendo en cuenta lo anterior y para evidenciar los aprendizajes, cada actividad finalizaba con la realización de una historia o historieta, de modo que se logre percibir la coherencia en la escritura, además de la correcta escritura de las palabras y oraciones, así como

la comprensión de lo que se escribe. De este modo, no se pedía a todos regirse bajo un mismo patrón, sino que cada estudiante no solo lleva su propio ritmo, sino que es dueño de su aprendizaje, se apropia de él y es libre de crear lo que quiera de acuerdo con sus capacidades y conocimientos. Lo que permitió que la evaluación fuese acorde con todo lo que se planeó y teniendo sorpresas agradables en el sentido que algunos estudiantes hicieron historias largas, muy bien escritas, coherentes e incluso con buena ortografía.

Por tal razón, la implementación corresponde a los aprendizajes esperados, dado que los estudiantes eran capaces de recordar muchas palabras y escribirlas rápidamente llenando la pista en la primera actividad y luego hacer una historia sin problemas; y en la segunda actividad, su fascinación con el diccionario fue estremecedor y la rapidez con la que armaban las historietas daba muestra de los aprendizajes adquiridos; identificándose de este modo el logro de las competencias en tanto que procuran que los estudiantes sean capaces de escribir textos con coherencia, morfológicamente bien escritos, bien redactados, ampliación del léxico y además, que deje entrever la creatividad de cada uno.

De este modo, el dinamismo con el cual se desarrolló la actividad, convirtiéndose el docente en un guía del proceso, siendo esta la acción más importante en todo el sumario, pues los estudiantes fueron protagonistas de su propio aprendizaje y esto permitió que se logran los objetivos de esta secuencia didáctica, en tanto que se promueve la autonomía. Por ello, los recursos utilizados atrapan ferozmente la atención de los estudiantes de modo que aprende mientras se divierte.

Del mismo modo, se resalta que los recursos fueron acordes a lo planeado y esto en gran medida suma al éxito obtenido con la implementación de las actividades 1 y 2 de la secuencia didáctica, no solo por lo motivado que se encontraban los estudiantes, sino por la forma en que

crearon historias e historietas por sí mismos. Y es que el hecho de colocar el cronómetro era emocionante para ellos, por lo que se sentían en una verdadera competencia y eso hacía que fuese interesante para ellos, de modo que se hallaban motivados todo el tiempo y vivían la actividad como un verdadero reto.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Con la implementación de las actividades 1 y 2 de la secuencia didáctica se obtuvieron resultados favorables respecto al desarrollo de la escritura de los niños y niñas del grado primero del Instituto Don Bosco de Bosconia Cesar, teniendo en cuenta que en este proceso tan complejo intervienen varios factores, entre ellos, la herencia y el ambiente, en palabras de Medina (2010) “los procesos, son operaciones mentales generales que constituyen la esencia de la estructura y procesamiento de la información y en ello influyen las potencialidades heredadas y el contexto”; por lo tanto, no se descarta la parte hereditaria, pero se propone un nuevo ambiente de aprendizaje basado en juegos de agilidad mental que ayudan a poner en alerta al cerebro y por ende, existe mayor concentración, memorización, imaginación, entre otros.

Esto se ve reflejado en los estudiantes que escribían lento dado que no leían las palabras, sino letra por letra y que ahora son capaces de leer las palabras, que escribir más rápido, han ampliado su léxico y se sienten competentes; ha de ser la razón por la que Medina afirma que el aprendizaje por competencias “fomenta la construcción del aprendizaje autónomo; orienta la formación y el afianzamiento del proyecto ético de vida” (2010).

A partir de lo anterior se resalta como fortaleza la creatividad en la planeación de la secuencia didáctica y la forma lúdica en que es presentado a los estudiantes, puesto que sin duda, si hay algo que le encanta a los niños es jugar, y presentar una actividad tan compleja y estresante como un juego de pista de carreras cronometrado hace entrar a los niños y niñas en un juego en el que están aprendiendo, pero no es aburridor y lo mejor es que lo hacen ellos solos, por lo tanto, todos sus saberes se potencian y ellos se vuelven dueños de su aprendizaje, en palabras de Piaget (1959) se estaría aprovechando que los estudiantes se encuentran en proceso de aprender aquellas operaciones más complejas propias del estadio de las operaciones

concretas, así que su cerebro se haya en proceso de asimilación y luego es capaz de acomodar cada información, y por esta razón, la mejor manera de lograr que ellos construyan su conocimiento es impulsarlos, guiarlos, pero finalmente dejar que sean ellos quienes se apropien de su proceso de aprendizaje, por lo cual, se requiere mayor tiempo para el desarrollo de este tipo de actividades y hacerlas con mayor frecuencia (Citado en Papalia 2009).

Es por ello, que para mejorar la práctica docente y la implementación de futuras secuencias didácticas se propone una primera acción que consiste en que los estudiantes se ayuden entre sí, de modo que pueda evidenciarse con mayor fuerza el trabajo colaborativo, pues esto hace parte de la formación integral de los estudiantes y si bien el docente debe ser competente en “trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje” (Medina, 2010) se pretende que tales habilidades trasciendan a los estudiantes.

Otra acción importante es trabajarlo desde la interdisciplinariedad, es decir, que todos los docentes puedan no solo conocer la secuencia didáctica, sino implementarla, o partes de ella en otras áreas que no sean propiamente lengua castellana, de modo que los estudiantes estén constantemente relacionados con actividades que permitan la ampliación del léxico y la agilidad mental.

Por otra parte, se resaltan las acciones que favorecieron el logro del aprendizaje de los estudiantes en esta implementación de secuencia didáctica, siendo la primera, dar a conocer el monstruo come sonidos que a más de ser divertido, impactó positivamente a los estudiantes en tanto que cuando omiten alguna palabra, solo basta con mencionar que el monstruo come sonidos ha visitado su cuaderno y ellos enseguida entienden que han omitido una letra y pueden

corregir por sí mismos el error; otra acción importante es dejar plena libertad para el despliegue de la imaginación, lo cual es supremamente importante para el logro de aprendizajes importantes en los estudiantes; despertar la curiosidad en los estudiantes a partir de un diccionario ilustrado resultó una acción bastante reveladora, motivarles a partir de una pista de carreras los sustrajo de las tensiones propias de aprender palabras correctamente, sumergiéndolos en un juego en el cual ellos eran los protagonistas fue otra de las acciones que se destacan.

Sin duda alguna, el aspecto que influyó predominantemente en los resultados obtenidos es el hecho de estar motivados y divertirse durante la actividad, dado que el cerebro se encontraba dispuesto, y esto sin duda facilitó el logro de los objetivos.

Sin embargo, se halló dificultad en algunos estudiantes que en un primer momento se encontraban motivados, pero al ver que sus compañeros avanzaban rápidamente en la pista de carreras y que ellos no lograban recordar más palabras se sintieron frustrados, por lo cual, hubo que ayudarles a recordar a través de pistas. Esta situación se presentó dado a que el entorno de cada estudiante es distinto y algunos tienen un léxico más amplio que otros. Motivo por el cual, es clave que en futuras implementaciones se advierta a los estudiantes que pueden solicitar ayuda al docente o sus compañeros en caso de sentir que se van deteniendo en la pista de carreras por falta de palabras; de este modo se evita la frustración en los estudiantes y se mantiene la motivación.

Por lo cual, dado que es importante activar la parte cognitiva de los estudiantes y el juego siempre será un reclutador de niños, motivándolos a prestar atención, y en el caso de los juegos de agilidad mental, producen cierto grado de satisfacción al ser resueltos porque se viven en forma de retos, es imperativo que el proceso de escritura sea abordado a partir de ellos, puesto que los resultados son satisfactorios. Por lo que, los aspectos fundamentales a resaltar de esta

planeación didáctica es el cuidado que se tuvo al escoger las actividades, pretendiendo ir acorde con las necesidades de los estudiantes, entendiendo el contexto y utilizando la creatividad, haciéndolo de fácil aplicación y usa el juego como potenciador.

Tales aspectos son dignos de una excelente planeación que deja entrever la importancia que le merece al educador su propia práctica docente, en palabras de Medina (2010) “teniendo en cuenta los retos específicos del entorno, las necesidades personales de crecimiento y los procesos de incertidumbre, con espíritu de reto, idoneidad y compromiso ético”.

Y es que la planeación es de vital importancia para el proceso educativo porque es una carta de navegación que permite “integrar la teoría con la práctica en las diversas actividades” (Medina, 2010), en la cual el docente puede guiarse y hallar el camino hacia el logro de los objetivos, y aunque no cabe duda de que se pueda dar una experiencia pedagógica sin planeación, no obstante, no podrán cumplirse los objetivos.

Conclusiones

Las actividades diseñadas fueron adecuadas para la población, porque se tuvo en cuenta el contexto y las necesidades educativas de los participantes; siendo actividades de fácil comprensión para los estudiantes. Y este ejercicio es importante puesto que, permite pensar en la cantidad de palabras conocidas, y deja entrever el nivel de ortografía que se posee, y mejor aún, cuando se ubican palabras dentro de una frase o un texto, permite visualizar la redacción y la cohesión de quien escribe.

Se lograron los objetivos planteados en la medida que los estudiantes estuvieron motivados durante las actividades. Por otra parte, se logró la ampliar el léxico en la medida en que las actividades incitaban a añadir palabras al vocabulario y que no solo sirvieran para conocerlas sino para usarlas en el contexto adecuado, al crear frases, textos e historias que tuviesen sentido. Si bien, no puede decirse que los niños que presentaban mayores dificultades ya se hayan nivelados con los demás y que el problema ha sido solucionado, si se puede observar que los niños escriben con mayor fluidez y aquellos que escribían bien, lo hacen aún mejor y el léxico se ha ampliado.

Durante la implementación de las actividades de la secuencia didáctica se presentaron inconvenientes, tales como, la falta de tiempo, en tanto que hizo falta para la implementación, así que para resolver este inconveniente se dividió una de las sesiones en dos. Otra dificultad radicó en la desmotivación que sufrió una estudiante al sentir frustración por sentir que no avanzaba en la pista de carrera, dado que no recordaba muchas palabras y observaba que sus compañeros si lograban hacerlo; así que la manera de solucionar este imprevisto fue darle ideas de observar los carteles del salón o recordar nombres de familiares y así poco a poco fue saliendo de su estado de frustración.

Y es que, sin duda, en el quehacer pedagógico no hay lugar al estancamiento, se necesita hacer uso de la creatividad. Así que los principales cambios de la práctica pedagógica a partir de la realización de este proyecto de investigación es la adaptación a los cambios. Por lo tanto, se espera que este proyecto siga siendo ejecutado a través de muchas otras actividades en secuencias didácticas que permitan dar muestra del avance de los estudiantes respecto a la escritura.

A futuro se indica trabajar en conjunto con los docentes de las otras asignaturas, debido a que la escritura está presente para todas las áreas del conocimiento, y es que la lengua escrita es completamente diferente a la hablada, siendo más exigente, pues no se escribe como se habla. Dicho lo anterior, en tanto que el léxico es amplio, mejor se escribe.

Referencias bibliográficas

- Cabrera, M. (2017). La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación privada de Lima. Lima: Educación.
- Carmona, B. (2017). Secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero de la institución educativa Evaristo García. [Tesis de maestría, Universidad ICESI]. Repositorio Institucional Universidad ICESI.
- Carriazo, C., Pérez, M. & Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(Esp.3), 87-94. <https://www.redalyc.org/journal/279/27963600007/27963600007.pdf>
- Catalán, J. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero- americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://www.redalyc.org/journal/6198/619867501018/html/>
- Cruz, M. (2002). ¿Cómo aprenden a escribir los niños? Las concepciones de padres y maestros de comunidades educativas en entornos socioculturales medios y marginados. *Redalyc*, 28.
- Ferreiro, E., (2006). La escritura antes de la letra. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, (3), 1-52.

Giraldo, C. (2015). La escritura en el aula como instrumento de aprendizaje. *Redalyc*, 22(38), 39-59. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3578/357839273002.pdf>

Marambio et al (2019). Estilo de aprendizaje según vía de ingreso de información en residentes de programas de postítulo en otorrinolaringología. *Revista de otorrinolaringología y cirugía de cabeza y cuello*, 79(4), 404-413.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48162019000400404&lng=en&nrm=iso&tlng=en

Medina, E. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010.

Ministerio de Educación de Perú (2007). Serie 1 para docentes de Secundaria Nuevos paradigmas educativos. Fascículo 7: Los estilos de aprendizaje.

<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/60-fasciculo-7-estilos-de-aprendizaje.pdf>

Parra, E. & Galindo, D. (2017). Transformación de la práctica pedagógica de los docentes seleccionados en el marco de la globalización [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/19490/ParraSalcedoEdwinFabian2016.pdf?sequence=1>

Pérez, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74.

<https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Presidencia de la República de Colombia, Ministerio de Educación Nacional, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar & Organización de Estados Iberoamericanos. (2018).
Planeación Pedagógica.
<https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Planeacion.pdf>

Pognante, P. (2006). Sobre el Concepto de escritura. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 28, 65-97. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545086003.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias

https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/personal/aecatillom_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?login_hint=aecatillom%40unadvirtual%2Eedu%2Eco&id=%2Fpersonal%2Faecatillom%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FEvidencias%20implementaci%C3%B3n%20de%20secuencia%20did%C3%A1ctica&view=0