

**Influencia de la autoestima en el aprendizaje por medio de actividades lúdicas pedagógicas,  
para propiciar aprendizaje significativo en las niñas y niños del grado cuarto de la  
Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Cáchira, Norte de  
Santander.**

Mayerly Rincón Rangel

Asesor

Gina Patricia Cleves Suaza

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

## Resumen

Este proyecto de investigación se orientó a influir en la autoestima por medio de actividades lúdicas y pedagógicas para propiciar aprendizaje significativo en las niñas y niños del grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Cáchira, Norte de Santander, mediante un enfoque cualitativo con la investigación acción realizada, la observación participante, el diagnóstico y el diario de campo. La cual requiere de compromiso e innovación cambiando el aula con acciones positivas, para transformar el entorno y por estas características se empleó este tipo de investigación en el proyecto investigativo, para encontrar información relevante, para la problematización de los alumnos. Dicho lo anterior la metodología utilizada fue mediante el diseño y la implementación de una secuencia didáctica denominada: Fortaleciendo la autoestima: Nuestro reto, para un mejor desempeño con objetivos claros realizando tres actividades, basadas en autores que la sustentan. Este ejercicio investigativo, permitió concluir que se desarrollaron diferentes estrategias que favorecieron la autoestima, mediante las actividades lúdicas, que en efecto fueron pertinentes para el desarrollo integral de las niñas y niños.

**Palabras clave:** Autoestima, inteligencia emocional, propuesta pedagógica, convivencia, lúdica.

### **Abstract**

This research project was aimed at influencing self-esteem through recreational and pedagogical activities to promote meaningful learning in girls and boys in the fourth grade of the Nuestra Señora del Rosario Educational Institution of the Municipality of Cáchira, Norte de Santander, through a qualitative with the action research carried out, participant observation, diagnosis and field diary. Which requires commitment and innovation by changing the classroom with positive actions, to transform the environment and due to these characteristics, this type of research was used in the research project, to find relevant information, for the problematization of the students. Having said the above, the methodology used was through the design and implementation of a didactic sequence called: Strengthening self-esteem: Our challenge, for better performance with clear objectives by carrying out three activities, based on authors who support it. This investigative exercise allowed us to conclude that different strategies were developed that promoted self-esteem, through recreational activities, which were indeed relevant for the comprehensive development of girls and boys.

***Keywords:*** Self-esteem, emotional intelligence, pedagogical proposal, coexistence, play.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación.....	12
Objetivos.....	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	18
Planeación Didáctica.....	22
Enfoque Didáctico .....	25
Implementación.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	36
Conclusiones .....	40
Referencias Bibliográficas .....	42
Apéndices.....	46

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i> .....	46
--	----

## Introducción

Este proyecto de investigación se denomina influencia de la autoestima en el aprendizaje por medio de actividades lúdicas pedagógicas, que llevan a mejorar el desempeño en las niñas y niños del grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Cáchira, Norte de Santander. Conforme a Catalán (2020) promoviendo en la investigación la necesidad de encontrar soluciones y de indagar nuevos caminos.

Esta propuesta se lleva a cabo teniendo en cuenta las necesidades y las preferencias encontradas en el diagnóstico, el diálogo con la docente titular y los alumnos, también por la importancia de desarrollar competencias personales y sociales en la cotidianidad, pues con habilidades conductuales y con las actividades lúdico-pedagógicas es posible ampliar la interacción, para que la niña y el niño logren percibir su capacidad, influyendo en la autoestima, construyendo conocimiento de forma alegre y espontánea.

Así mismo en las escuelas se debe fomentar la inteligencia emocional, para evitar la insatisfacción, la inseguridad y la indisciplina. De Montes y Montes (2002, citado en Fernández et al. 2010), consideran que es necesario, aprender a manejar las emociones, pues de esto depende el aprendizaje y los impulsos emocionales estimulan acciones positivas, por tanto, esta capacidad se manifiesta en competencias personales y sociales. En este mismo sentido se deben agregar las teorías de Piaget sobre los tipos de autoestima, pues permiten identificar los comportamientos reflejados, para crear actividades lúdicas, las cuales facilitan diversas oportunidades de aprendizaje, para que perciban su capacidad y construyan conocimiento de forma alegre y espontánea. (Cantero, 2012, p.154). Según sea la imagen propia, será la relación con los demás, lo que implica la importancia de construir autoestima positiva y los alumnos deben desarrollar habilidades sociales, como la empatía para establecer relaciones asertivas,

facilitando la convivencia, pues con la empatía se comprende, se acepta al otro con sus sentimientos, ideas, respetando su potencial y autonomía. Goleman (2001, citado en Dueñas, 2002).

Posterior a esto, teniendo en cuenta los aportes teóricos, se establece una reflexión del enfoque con la teoría, seguido de los referentes del diseño didáctico que lo sustentan como la Guía N. 6 de los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas del MEN (2004). Por lo cual en la secuencia didáctica se mejorarán las interacciones en el aula con actividades lúdicas, a través del juego, el dibujo y la fábula organizadas en tres momentos: inicial, intermedio y final.

A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada:

Fortaleciendo la autoestima: Nuestro reto, para un mejor desempeño, que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. En la primera podrán diseñar un cofre en el que depositarán lo que piensan de sí mismos y de sus compañeros, resaltando lo positivo. Consistió en reflexionar y familiarizarse con las competencias a trabajar por medio de la lúdica, para fortalecer los vínculos emocionales, afectivos y así mejorar el desempeño.

La segunda actividad consistió en reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo, el reconocimiento de las cualidades para incentivar el afecto y la sana convivencia del grupo y la tercera actividad en evaluar los comportamientos con el fin de generar compromisos y acciones de mejora. Se concluyó que los principales cambios desarrollados con la implementación de la propuesta pedagógica es el fortalecimiento de la autoestima y la inteligencia emocional, favoreciendo las relaciones entre los alumnos, aceptando las cualidades propias y de los demás, confiando en las capacidades, para enfrentar las dificultades.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

El proyecto pedagógico se realiza en el grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Cáchira, Norte de Santander, el cual está conformado por 23 alumnos y se encuentra distribuido por 13 niñas y 10 niños entre los 9 a 10 años. De los cuales 2 niños viven en veredas y 20 en la cabecera municipal.

Pertenecen a estratos 1 y 2 y sus familias se caracterizan por ser nucleares y de estructura monoparental. Los padres de familia se encuentran laborando y el cuidado de las niñas y niños, lo tienen los abuelos, quienes orientan sus actividades académicas. Durante las reuniones los padres y acudientes participan, creando buenas interacciones con la docente, dialogando sobre los logros y desaciertos de los alumnos, en consecuencia, los padres demuestran interés por el rendimiento escolar.

Según el análisis del Proyecto Educativo Institucional PEI (2022) de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario, se establece que es de Modalidad institucional y ofrece alimentación balanceada, de acuerdo con los requerimientos nutricionales, a su vez tiene espacios para la interacción como la cancha, el aula múltiple y la zona verde. Son espacios en donde se desarrollan las actividades rectoras. Sin embargo, la infraestructura del salón presenta poca iluminación, la cancha y la zona verde no han recibido mantenimiento. Así mismo, la Institución tiene enfoque pedagógico constructivista con énfasis en valores y derechos. El enfoque curricular tiene el objetivo de promover las capacidades e intereses de los estudiantes, tratando de solucionar las necesidades y problemas de los alumnos. Lo anterior protegiendo su desarrollo cognitivo, biológico y físico.

En efecto con el desarrollo de las actividades se favorece la motricidad fina y gruesa, el desarrollo socioemocional y la creatividad con espacios donde las niñas y los niños pueden

comprender y crear su propio aprendizaje, también se realizan evaluaciones diagnósticas, para analizar los conocimientos previos de cada uno. Cabe considerar que se usan estrategias de aprendizaje con: vocabulario temático, conceptos, material didáctico, según el tema y la materia. También comprensión lectora, material audiovisual y exposición. Talleres con guías, también refuerzos según los resultados.

Según el Proyecto Educativo Institucional PEI (2022) de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Cáchira entre las estrategias pedagógicas está el aprendizaje colaborativo, donde el objetivo es formar en los pilares de la educación: saber, saber hacer, saber convivir y el saber ser. Villalba (2015) plantea que integrar estos saberes es primordial para que los alumnos adquieran capacidad crítica, para asumir los problemas sociales con inclusión, entendiendo los conflictos cómo algo inherente en el ser humano y adquiriendo comportamientos para gestionarlos sin violencia con un enfoque positivo. Además, propician entornos de aprendizaje agradables.

A partir de la observación realizada y las conversaciones con la maestra, las niñas y los niños se caracterizan por ser creativos y muy alegres. Los alumnos muestran una gran capacidad de aprendizaje e interés por aprender cosas nuevas y la docente titular les brinda material adecuado para su desarrollo cognitivo. A su vez tienen facilidad para participar y competir, pero se muestra dificultad para la atención al docente y para la disciplina, lo que hace que la convivencia se vea afectada. Se puede observar que 3 estudiantes fomentan la indisciplina y la mayoría se distraen con facilidad.

En cuanto al aula existe la posibilidad constante de participar y opinar libremente. Es importante mencionar que los alumnos siempre buscan la manera de resolver lo que no entienden. Aunque a veces no se cumplen los objetivos de las actividades, pues algunos se tardan

en desarrollarlas, por prestar atención a otras cosas diferentes a los temas, lo cual no permite el progreso de las materias. En las actividades que implican dibujar se levantan del puesto a buscar colores prestados y a consultar con los compañeros, también les gusta hablar mucho, mientras van coloreando.

Existen estudiantes con estilo visual, no hay alumnos con discapacidad auditiva, también estudiantes con estilos kinestésicos o activos. Algunos se expresan mejor de manera oral o mediante dibujos, a su vez hay niños con desafíos de aprendizaje en materias como matemáticas. Según los resultados en las actividades que desarrolla la maestra titular aprenden mejor de manera visual y trabajan con disponibilidad para aprender. Existe interacción agradable entre la docente y los alumnos, además está muy pendiente de las labores académicas.

En atención a lo anterior esta propuesta busca obtener ambientes adecuados, para fortalecer la convivencia, mediante la lúdica teniendo en cuenta que los estudiantes en algunas ocasiones no respetan las reglas y se desmotivan cuando pierden los exámenes o con las tareas que no pueden realizar, ocasionando que su autoestima se vea afectada. A su vez no manejan las emociones frente a las bajas calificaciones o a los comentarios negativos de los compañeros, por lo cual deben adquirir buenos hábitos en su proceso de aprendizaje, para poder manifestar sus emociones de manera asertiva. Herrera y Buitrago (2019), resaltan la importancia de las emociones en el aprendizaje, pues el estado interior de la persona regula el pensamiento y esto incide en el rendimiento académico y la felicidad.

Se infiere que es en la familia, en la escuela y con la socialización que los alumnos van construyendo su personalidad, su comportamiento, algunos lo hacen de forma pasiva, mientras que otros de forma agresiva, lo que influye en la convivencia. Cuando las actividades fluyen en armonía se promueve la formación integral y un comportamiento ejemplar en la sociedad.

Entonces se debe trabajar más en el desarrollo social y afectivo, pues se está perjudicando la convivencia en el aula, debido a la indisciplina y la falta de atención. Cabello (2011), señala que:

Tanto familia como escuela actúan como socializadores en la vida. La educación infantil implica no sólo el desarrollo de la inteligencia en el plano intelectual, el aspecto emocional también es importante para la vida de la niña y el niño, porque lo va a preparar, para enfrentar y resolver los problemas de la vida cotidiana (p.180).

Aquí es importante asumir la responsabilidad de convivir con normas, tratando a los compañeros y docente con respeto, con autonomía en sus actos y decisiones creando relaciones interpersonales, pues todos los alumnos deben desarrollar habilidades sociales, para constituir relaciones asertivas con los compañeros y comprender que todos tienen comportamientos diferentes puesto que la empatía posibilita crear un clima agradable, libre y afectivo para garantizar la mejora de las interacciones que se desarrollen en los diferentes ambientes que se desenvuelva el alumno. García et al. (2005), refiere que de esta manera se incide en el desarrollo del pensamiento holístico y es necesario aprender a ser, para convivir en armonía, aprender a ganar y perder, escuchar, cuestionar, respetar normas y enfrentarse a desafíos.

Por último, es relevante incorporar las actividades lúdico-pedagógicas en el proceso de enseñanza, pues ofrecen herramientas, para alejarse de la rutina diaria y mejorar el aprendizaje de los alumnos. Noy y Jaimes (2019), mencionan que:

La lúdica, es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica promueve la creatividad y la libertad, propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas (p.42).

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo influye a través de las actividades lúdicas la autoestima, para propiciar aprendizaje significativo en las niñas y niños del grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Cáchira, Norte de Santander en el primer semestre del 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo Principal**

Implementar actividades lúdicas que fortalezcan la autoestima para propiciar un aprendizaje significativo en las niñas y niños del grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Cáchira, Norte de Santander en el primer semestre del 2024.

### **Objetivos Específicos**

Categorizar las actividades lúdicas que proporcionen el aprendizaje significativo en las niñas y niños.

Demostrar que a través de la lúdica se realiza un aprendizaje significativo que le aporta al desempeño de las niñas y niños.

### **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

En efecto la investigación aborda el aprovechamiento de las actividades lúdicas y pedagógicas, el juego, la literatura, el arte y el trabajo colaborativo, fortaleciendo la autoestima, las habilidades sociales y emocionales, para obtener buenas conductas a reflejarse en la convivencia. Vigotsky y Piaget (1999, citado en Cantero, 2012), sostienen que el desarrollo del pensamiento se estimula en las interacciones y el trabajo cooperativo. Cabe señalar que promover la educación integral en la niñez, mediante la aplicación de estrategias de inteligencia emocional en las interacciones en el aula, ayuda a las niñas y niños a desarrollar actividades académicas, personales y sociales, permitiéndoles convertirse en personas felices en la sociedad y fomentando relaciones placenteras. Guerra et al. (2022), indican que “La inteligencia emocional, permite activar las capacidades para aprender, facilitando la convivencia y expresando las emociones en el aula de una manera asertiva, aportando bienestar, actuar con valores y buena conducta en el área personal, familiar y social” (p.133).

La buena convivencia no solo implica interacciones positivas entre los estudiantes, sino que también conlleva responsabilidad hacia la sociedad, creando un entorno ideal para fortalecer las relaciones humanas. De este modo la carencia de habilidades se evidencia en el comportamiento y en los momentos de socializar e interactuar. Goleman (1995, citado en Cantero, 2012), menciona que las habilidades sociales, permiten dominar los sentimientos, los pensamientos al relacionarse con los demás y consigo mismos, lo que está relacionado con la autoestima, la cual es demostrada en los momentos de convivencia.

En relación con el juego es un recurso pedagógico para generar experiencias significativas y novedosas, pues es la actividad favorita de los infantes, por medio de este se atrae el interés y se puede adecuar según las necesidades del aula, en este caso la socioafectiva,

dándole un enfoque innovador. La lúdica es una herramienta pedagógica efectiva, pues promueve el desarrollo de habilidades. Los juegos ayudan a los niños a expresarse de forma autonomía, participar y cumplir reglas, fomentando así vínculos emocionales. Por lo que se deben aprovechar estos momentos, para buscar la armonía y el diálogo con valores en el grupo, para obtener buenas interacciones. Evitando así situaciones conflictivas y fortaleciendo la autonomía, para la formación integral. Caballero (2021), afirmó lo siguiente:

La actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. Favoreciendo el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral (p.875).

De manera similar Piaget (1985, citado en Catalán, 2020), enfatiza las interacciones y la cooperación, para desarrollar la autonomía y la sociabilidad. Las conductas socioemocionales se relacionan con la inteligencia y son necesarias para el crecimiento personal, las competencias, el autoconcepto y el autoconocimiento. El autor plantea la autoestima en tres tipos: alta, relativa y baja. Entonces si la niña y el niño no han estimulado el valor por sí mismos se sentirán inseguros, incapaces y sin valor.

En este sentido Catalán (2020) refiere que al investigar sobre la propia práctica se facilita mejorar la formación con un cambio social y cultural, a su vez el conocimiento de la causa y efecto del problema, además se reflexiona sobre la acción, para crear nuevas realidades en el aula y hacer las correcciones comprendiendo el proceso, por lo tanto la reflexión continua permite analizar la labor docente identificando las fortalezas y las falencias de la práctica pedagógica, si son pertinentes las estrategias utilizadas, para dar respuesta a los intereses y necesidades del contexto, lo que facilitará el diseño de un plan de acción y mejora, permitiendo al investigador

disponer de una “estrategia organizada y lógica”. Así mismo, Flores et al. (2020), menciona que en los proyectos se utiliza la práctica social y didáctica y que la investigación integra el proceso partiendo de la solución de situaciones o problemas del contexto, asumiendo un rol con ética y promoviendo la cultura para articular el proceso de calidad con una intencionalidad, permitiendo evidenciar las actitudes y aptitudes de cada uno de los alumnos.

Conforme a lo anterior, la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo influye a través de las actividades lúdicas la autoestima, para propiciar aprendizaje significativo en las niñas y niños del grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de CÁCHIRA, Norte de Santander en el primer semestre del 2024? fomenta el pensamiento reflexivo sobre la práctica pedagógica, pues tiene la observación, un objetivo claro con la primera fase preparatoria y su etapa de planeación, para cumplir las metas propuestas con el grado cuarto. Después de implementar la secuencia didáctica, se tiene la posibilidad de realizar una autoevaluación, que permitirá analizar el desempeño en el aula de clase del docente investigador, además de la efectividad de las estrategias desarrolladas en el proceso.

Por tanto, a través de la interpretación del diario de campo, se puede reflexionar sobre las interacciones en el aula, los acontecimientos cotidianos, identificando la efectividad de las prácticas, las necesidades, los ajustes a realizar, que conduzcan a un cambio y conocimiento para la práctica docente. Es decir que se investiga y a la vez se enseña. Implica un enfrentamiento con teorías, reflexiona sobre la situación de los estudiantes, plantea preguntas donde el docente investiga y habilita al estudiante a participar en la búsqueda de aprendizaje.

La propuesta pedagógica planteada es de carácter político pues, Pérez (2003) menciona que, se asume el rol docente con compromiso de cambio en la práctica pedagógica identificando a los sujetos investigados, interpretando sus realidades y las necesidades, entonces de allí parte la

propuesta, para crear soluciones adecuadas a las problemáticas. Primero se caracterizó la Institución Educativa y se diagnosticó a fondo al grupo de cuarto de primaria, para identificar el problema. Luego, se diseñó e implementó una secuencia didáctica con intencionalidad, estrategias y actividades lúdicas y pedagógicas. Se aprovecharon los beneficios del juego, la literatura, el arte y el trabajo colaborativo con el objetivo de mejorar las interacciones en el aula y afrontar la problemática.

La cual será abordada con análisis crítico y profundo teniendo claridad en la interpretación del contexto, su cultura, costumbres, para proponer una transformación con responsabilidad, formando un alumno activo y reconocido como ser social. Luego de analizar de manera crítica el contexto escolar, se estudia una alternativa buscando argumentos, para evaluar la implementación, decidiendo los aspectos a retomar y los aspectos solucionados con una exploración de los resultados.

En consecuencia, cambia el aula para bien y también se evitan las rutinas, pues entre más opciones tiene la niña y el niño, para ser creativo, más constructivo es el resultado para el buen desempeño de su vida cotidiana aprendiendo de forma interesante y divertida. De esta forma se contribuye con el bienestar y desarrollo integral, permitiendo que las personas gestionen sus emociones con habilidades socioemocionales. Waichman (2000, citado en Noy y Jaimes, 2019), afirman que, es necesario incluir las actividades lúdico-pedagógicas en la enseñanza proporcionando óptimas herramientas a los alumnos en su desarrollo integral, aparte de practicarlas en el tiempo libre, también se disfruten en el desarrollo de las actividades pedagógicas de la escuela.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

La planeación didáctica tiene como objetivo influir en la autoestima para desarrollar actividades lúdicas pedagógicas que lleven a mejorar el desempeño en las niñas y niños del grado cuarto. Está basada en el desarrollo de competencias ciudadanas, es decir habilidades para conocerse a sí mismo, a los demás y convivir, siendo esto necesario para toda la vida, por lo cual se desarrollan estrategias pedagógicas de comunicación asertiva, valores, respeto y tolerancia, mediante el trabajo grupal, donde se integran las competencias cognitivas, emocionales e integradoras.

De acuerdo con el MEN (2004) para el grado cuarto de primaria en: “los estándares de convivencia y paz de competencias ciudadanas se espera que el estudiante comprenda las perspectivas de otras personas, utilice mecanismos para manejar la conducta y se cuide a sí mismo, comprendiendo que los hábitos saludables favorecen las relaciones” (p.18). De esta manera cuando existe una relación intrapersonal asertiva se establecen aspectos vinculados al crecimiento personal y al desarrollo de la inteligencia emocional.

Por lo cual, a futuro podrán desenvolverse en diferentes situaciones cotidianas con argumentos, confianza en sí mismos y con perspectivas para la resolución de conflictos logrando buenas interacciones. A partir de los “Derechos Básicos de Aprendizaje en el área de lenguaje”, propuestos por el MEN (2016) se espera que el estudiante: “participe en espacios de discusión grupal, como: conversatorios, exposiciones y tertulias, teniendo en cuenta la temática y la intencionalidad. Se espera que converse, aportando sus ideas y opiniones respetando los turnos de habla de los demás participantes” (p.23). De tal forma que los estudiantes podrán dialogar, expresar su opinión de manera asertiva, adquiriendo seguridad y fortaleciendo los vínculos en las relaciones personales, influyendo también en la autoestima y el desempeño.

De igual manera la formación en competencias se orienta en el aprendizaje significativo donde las actividades se convierten en experiencias de disfrute entre teoría y práctica. Además, las personas pueden prepararse con autonomía, solidaridad y se enfocan en los procesos humanos de manera integral, favoreciendo el proyecto de vida con valores, para el bien de sí mismo y de la comunidad. Medina y Tobón (2010), afirman que “alguien es competente cuando puede integrarse en una tarea con los demás; es decir, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal, cultural social y laboral” (p. 90). Buscando que las personas desarrollen al máximo su potencial, actuando con ética y así cambiar o transformar los conflictos.

Esta propuesta favorece el aprendizaje por competencias, proporcionando oportunidades a los estudiantes para tener equilibrio en sus relaciones, seguridad, diálogo, propiciando el aprendizaje con autonomía, cooperación y pensando en el bienestar para construir una sociedad pacífica. Como lo mencionan Medina y Tobón (2010), “partiendo del aprendizaje significativo y orientándose hacia la formación integral construyéndose con autonomía, para orientar el proyecto de vida con ética y buscando el crecimiento personal” (p. 91). No se refiere a competitividad, para dominar al otro, al contrario, es formarse en competencias, para cooperar y hacer el bien a los demás con espacios donde los estudiantes puedan expresar libremente tristezas y alegrías en armonía, aprendiendo por sí mismos a experimentar y construir, disfrutando del proceso donde se sientan aceptados e identificados formando parte de un grupo, viviendo en un ambiente cooperativo y amigable.

De esta manera en la propuesta pedagógica de acuerdo con lo manifestado por Medina y Tobón (2010), “las competencias se abordan como un modelo para mejorar la calidad educativa y no simplemente existen para resolver problemas educativos. Son: “sólo una de las dimensiones del actuar humano” (p. 95). Cuando los alumnos son competentes saben aprovechar sus

conocimientos, para enfrentar retos y solucionar imprevistos en su cotidianidad, al mismo tiempo se fortalecen las capacidades personales practican la libertad y autonomía, siendo una alternativa para mejorar la educación. Medina y Tobón (2010), mencionan que “las competencias se asumen con flexibilidad, autocrítica y estudio continuo, teniendo en cuenta su bienestar mental, espiritual, físico, social y emocional, también “el aprendizaje autónomo, significativo, el constructivismo, la metacognición y las nuevas teorías de la inteligencia” (p.92). Por lo tanto, se deben incentivar los ambientes de aprendizaje significativos, para reflexionar y provocar la creatividad disfrutando a la vez del desarrollo integral, para responder de manera oportuna a las inquietudes y necesidades de los alumnos.

La propuesta pedagógica se asocia con los pilares de la educación: el saber, saber hacer, saber convivir y el saber ser. (Medina & Tobón, 2010). El enfoque promueve la interacción del alumno mediante actividades lúdicas para descubrir habilidades. Además de recibir información, se estimula al alumno, creando condiciones pedagógicas ideales, considerando las preferencias y necesidades del grupo. Se aprovechan el juego, la literatura, el dibujo y el trabajo colaborativo, facilitando relaciones y vinculando diversas formas de ser y estar en el aula. Esto contribuye a la interacción y construcción de identidad con autonomía. Así mismo, las emociones permiten enfrentarse a la vida diaria cuando se conocen y se aceptan, por lo cual pueden expresarse y aprender siendo felices.

Se integra el saber al interpretar situaciones, textos, videos y al compararlos con la realidad en la que viven integrando sus vivencias. Al considerar al niño y la niña como sujetos integrales, se les permite expresarse libremente manteniendo un equilibrio entre su cuerpo, mente y espíritu. En el saber ser viendo a la niña y el niño como sujeto integral donde se puede expresar libremente con equilibrio entre su cuerpo mente y espíritu. Integra el saber hacer: Mediante el

juego y la literatura siendo recursos, para motivarse de manera satisfactoria a hacer dibujos, afiches, producciones artísticas de su autoría socializando con los compañeros de clase. Se vincula el saber convivir con la intención de estimular el desarrollo social y afectivo. Mediante el juego, los estudiantes tienen la oportunidad de ser espontáneos y demostrar alegría. Esto les permite rescatar valores, aprender a escuchar, comprender a sus compañeros, a cuestionar, a ganar y a perder con serenidad, enfrentarse a los retos y participar en actividades cooperativas.

Conforme a las competencias docentes de la práctica pedagógica que los autores Medina y Tobón (2010), mencionan en esta propuesta predominan las competencias básicas, debido a que se promueve el aprendizaje autónomo, entendiendo la realidad y el comportamiento en el aula con estrategias que favorecen su buena conducta y la interpretación de textos. Utilizando la planeación, el trabajo en equipo, buena comunicación, ejerciendo un rol mediador con habilidades emocionales e implementando actividades interesantes para los estudiantes. Para transformar el aula, es fundamental que los alumnos interactúen de manera positiva. La empatía desempeña un papel crucial en comprender las diferencias y necesidades de los demás, lo que a su vez mejora la convivencia grupal.

Por consiguiente, estas actividades tienen un impacto en las interacciones de los alumnos, fortaleciendo tanto su autoestima como su desempeño. Teniendo en cuenta que no solo es enseñar durante las clases, sino motivar al estudiante e ir perfeccionando esta labor. Al comprender las personalidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, se garantiza que el proceso formativo contribuya a su bienestar y felicidad, evitando que las clases se vuelvan monótonas. El proceso de evaluación tiene como objetivo identificar las fortalezas, debilidades y oportunidades. Esto se realiza con el fin de mejorar y alcanzar los objetivos establecidos en esta propuesta pedagógica.

### **Planeación Didáctica**

La propuesta pedagógica se desarrolló a través de una secuencia didáctica denominada Fortaleciendo la Autoestima: Nuestro reto para un mejor desempeño. Tuvo como objetivo implementar actividades divertidas para impulsar la autoestima y promover el aprendizaje significativo en niñas y niños de cuarto grado de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Cáchira, Norte de Santander, en el primer semestre de 2024. Por lo tanto, las actividades responden a los objetivos específicos diseñados para el estudio.

Respecto al primer objetivo específico de categorizar actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en niñas y niños, la actividad inicial, denominada: El tesoro del cofre, pretende incentivar a los estudiantes a reflexionar y familiarizarse con las competencias que se abordan para fortalecer los vínculos emocionales. Para el primer momento se realizará el juego del cartero para captar la atención del estudiante con preguntas para conocerse mejor e interactuar. En la movilización de los saberes previos se trabajará con la fábula: El verdadero valor del anillo del autor Jorge Bucay, realizando preguntas ocultas en tarjetas al grupo en general, utilizando la pelota preguntona y analizando la moraleja de la fábula con la respectiva realimentación para acceder al significado del texto.

A mitad de la actividad se presentarán al grupo conceptos relacionados con la autoestima y sus tipos, incentivando la reflexión sobre la importancia de mantener una alta autoestima. A continuación, cada grupo decorará una urna, para obtener un diseño creativo. Luego escribirán una nota diciendo lo que opinan de sí mismos y del compañero de equipo. Posteriormente para el cierre, pasarán a exponer, mostrando el tesoro del cofre resaltando lo positivo como las cualidades, habilidades y valores. La evaluación se desarrollará por grupos, mediante un juego de memoria con cartas. Adicional a esto como productos susceptibles del análisis tangible: notas

escritas, cuestionario diligenciado, diseño del cofre a las cuales se tomará registro fotográfico y de video. Intangibles: exposiciones orales, a las cuales se tomarán registros de audios.

A continuación de acuerdo con el segundo objetivo específico: Demostrar que a través de la lúdica se realiza un aprendizaje significativo que le aporta al desempeño de las niñas y niños. Se desarrollará la segunda actividad denominada: El árbol de mi vida sobrevive: en la cual reflexionaran sobre la importancia del trabajo en equipo, el reconocimiento de las cualidades y aspectos por mejorar, para incentivar el afecto y la sana convivencia del grupo. En el inicio de la actividad armarán un puzle sobre la imagen de un astronauta, para captar la atención del estudiante, luego realizarán la dinámica grupal de supervivencia, denominada: El astronauta lunático en la que diligenciarán una ficha que contiene elementos para clasificar según el orden de importancia, para sobrevivir.

Posterior a esto en el momento intermedio a cada uno se le entregará una hoja en blanco, para que dibujen un árbol, escribirán sus fortalezas, actividades favoritas, hobbies y los logros alcanzados y las dificultades. Es un ejercicio reflexivo que fomenta el desarrollo de la autoestima. Luego se realizará una pausa activa con un juego de manos de estimulación neuronal, para que el alumno este concentrado. Para el momento del cierre, expondrán al grupo el árbol y los estudiantes mencionarán cual es la enseñanza que deja la actividad. Luego, en notas de adhesivo escribirán el compromiso que están dispuestos a enfrentar para compartirlo en casa con sus padres de familia o acudientes. Y como producto susceptible de análisis tangible: La ficha del astronauta lunático, diligenciada, el dibujo del árbol con las indicaciones, puzle armado, los compromisos. Se tomará registro fotográfico, video y audios al proceso. Además de productos intangibles: Exposición oral con registro mediante audios.

Por último, se estableció la tercera actividad denominada: La búsqueda de mis acciones positivas en la que se evaluarán los comportamientos o acciones desarrolladas con el fin de generar compromisos y acciones de mejora individual que favorezcan al grupo. Para el inicio a partir de un análisis del cortometraje: For the Birds (para pajaritos) los estudiantes podrán divertirse jugando y aprendiendo a la vez, para mejorar su desempeño, trabajando de manera grupal, para que tengan la oportunidad de fortalecer los vínculos afectivos.

Luego en el intermedio de manera dinámica diligenciarán un cuadro de doble entrada responderán el Test de Rosenberg y al finalizar por medio de una ruleta, al azar, seleccionarán el diseño de un pequeño afiche, usando frases, para colgar en la escuela de manera colaborativa. Y se obtendrán productos tangibles como las respuestas a las preguntas (juegos terminados), el cuadro de doble entrada con el Test resuelto y los afiches elaborados. Se tomará registro fotográfico, video y de audio. Producto intangible: Exposición oral con registros de audios.

Es relevante concretar que este estudio corresponde a una investigación educativa y el diseño y recuperación de la información se efectuó, bajo una mediación pedagógica que buscó que los alumnos mejoraran su aprendizaje entre tanto alcanzaban los siguientes resultados: El estudiante fortalecerá los vínculos afectivos y emocionales. Según el MEN (2004), las competencias cívicas como la convivencia y la paz incluyen habilidades emocionales como el manejo de las emociones, la empatía y la autonomía. De acuerdo con los Derechos Básicos de Aprendizaje en el área de lenguaje, propuestos por el MEN (2016) se espera que el estudiante: “participe en espacios de discusión grupal, como: conversatorios, exposiciones y tertulias. Se espera que converse, aportando sus ideas y opiniones respetando los turnos de habla de los demás participantes” (p.23). También la exposición y defensa de ideas en relación con la situación comunicativa.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico de esta investigación corresponde al desarrollo de competencias relacionadas con la autoestima de acuerdo con el MEN (2013) competencias ciudadanas en acción: las cuales incluyen competencias emocionales, comunicativas, cognitivas e integradoras, por esto, se afirma que la secuencia didáctica denominada: Fortaleciendo la autoestima: Nuestro reto, para un mejor desempeño, facilitará logros relacionados con las emociones, porque estas influyen en el resultado del aprendizaje haciendo posible acciones. El MEN (2013) ratifica que “Las emociones permiten coordinar acciones, para establecer relaciones, conservar y crear patrones de comportamiento con otros seres humanos” (p.10).

En este sentido si el estudiante reconoce sus emociones, controla los impulsos, siendo asertivo, mejora las relaciones y la autoestima esto es de utilidad para manejar los conflictos y generar relaciones que promuevan el aprendizaje. Adicionalmente beneficia al alumno reflexionando sobre la influencia que se ejerce según las actuaciones en la autoestima de los demás. Así mismo como lo manifiesta el MEN (2013) “el diálogo hace posible la convivencia, a través de procesos de pensamiento reflexivo en los que los estudiantes deben aprender a escuchar de manera abierta, emocional, crítica y reflexiva” (p.37).

Está basada en el desarrollo de competencias ciudadanas, es decir habilidades para conocerse a sí mismo, a los demás y convivir, siendo esto necesario para toda la vida, por lo cual se desarrollan estrategias pedagógicas de comunicación asertiva, valores, respeto y tolerancia, mediante el trabajo grupal. Sanz y González (2018) sugieren que “fomentar el “Aprender a vivir” y el “Aprender a aprender”, el pensamiento crítico y libre, el aprender a amar el mundo y hacerlo más humano; pero fundamentalmente, se trata de potenciar el componente personal de la educación (Aprender a ser)” (p. 160).

Es relevante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos de acuerdo con el MEN (2004) para el grado cuarto de primaria en: “los estándares de convivencia y paz de competencias ciudadanas en los cuales “se trata de establecer lo que necesitamos saber y saber hacer para que cada cual vaya desarrollando sus propias potencialidades” (p.9). A partir de los “Derechos Básicos de Aprendizaje en el área de lenguaje”, propuestos por el MEN (2016) “Su importancia radica en que plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven la consecución de aprendizajes” (p.6). Y el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

El diseño de la secuencia didáctica: “Fortaleciendo la autoestima: Nuestro reto, para un mejor desempeño”, tuvo en cuenta los desarrollos teóricos de Goleman (1995, citado en Cantero, 2012), los cuales postulan los beneficios de las habilidades sociales en el ser humano. De la misma manera Vigotsky y Piaget (1999, Citado en Cantero, 2012), pues sostienen que el desarrollo del pensamiento se estimula en las interacciones y el trabajo cooperativo por medio de la aplicación de estrategias de inteligencia emocional, permitiéndoles ser felices en la sociedad y fomentando relaciones placenteras.

Así mismo, Waichman (2000, citado en Noy y Jaimes, 2019), sugiere las actividades lúdico-pedagógicas en la enseñanza proporcionando óptimas herramientas a los alumnos en su desarrollo integral y de esta forma se plantean en la secuencia didáctica estrategias para sensibilizar y motivar al alumnado, participando con relatos sobre experiencias vividas, compartiendo en clase, captando la atención, haciendo preguntas. Cabe mencionar las estrategias

para favorecer la adquisición de la información formando enlaces entre los conocimientos previos con los nuevos y el trabajo en equipo.

La secuencia didáctica se enfocó en actividades lúdicas de manera innovadora, siguiendo el modelo pedagógico constructivista para promover el desarrollo cognitivo y socioemocional, y cerrar brechas educativas. La valoración subjetiva afecta todos los aspectos de la vida, influyendo en capacidades y comportamiento, incluyendo personalidad, relaciones sociales y desempeño académico. Según el PEI (2022) de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario: “El constructivismo concibe la enseñanza como actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica. No es solo transmitir conocimientos, es organizar métodos que permitan construir el propio saber” (p. 59).

Lo anterior teniendo en cuenta que en el diagnóstico realizado se vincula con la planeación de la secuencia didáctica pues se logró evidenciar las siguientes fortalezas en los estudiantes: El interés por aprender, la facilidad para participar y competir de acuerdo con la observación y diálogo con los alumnos y la docente titular, es por esto que se trabaja en mejorar las habilidades sociales y emocionales, la convivencia, la autonomía, la autoestima y de esta manera favorecer el desempeño de las niñas y niños del grado cuarto, según las necesidades encontradas. Por lo tanto, con las actividades se espera que el estudiante tenga capacidad de escucha, se exprese de forma clara, demuestre actitudes positivas, para expresar ideas, reconociendo las habilidades y fortalezas propias y de los compañeros, dando un criterio constructivo hacia el grupo, para actuar en forma asertiva.

Es por ello que, para iniciar la secuencia didáctica y estableciendo el primer objetivo específico reconociendo los intereses de las niñas y niños se buscó acercarse a la variable de estudio de tal forma que por medio de la primera actividad se fortalecen los vínculos

emocionales y afectivos. En la segunda actividad se destacan las cualidades y capacidades, por último, se evalúan los comportamientos o acciones desarrolladas con el fin de generar compromisos y acciones de mejora individual que favorezcan al grupo.

En ese sentido cada ser humano tiene diferentes capacidades y talentos, por lo cual se permite que participen con autonomía desarrollando habilidades por medio de la lúdica, abordando los estilos y ritmos de aprendizaje, evitando la rutina de la siguiente manera: Las niñas y niños que se expresan verbalmente: Exponen frente a los compañeros sus trabajos, analizando una situación de su cotidianidad para comunicar o expresar sus opiniones. Además, pueden expresarse mejor mediante dibujos. Para los estilos kinestésicos o activos: Actividades prácticas y de exposición al grupo, origami, puzle, juego de la ruleta, de letras, juego de cartas y armar palabras o frases dinámicas. Se analiza el cortometraje para el estilo visual. Cuando necesitan tiempo para pensar antes de responder con trabajos grupales para favorecer el aprendizaje y mediante juegos trabajando la agilidad de reacción. A su vez cuando tienen desafíos de aprendizaje: trabajo en equipos y juego de cartas.

De esta manera en la planeación didáctica se trataron las necesidades e intereses de los alumnos de acuerdo con la edad y el grado de la población, respaldados por los referentes técnicos con actividades lúdicas que facilitan que el alumno aprenda de manera divertida y con agrado de participar. Adicional a esto los estudiantes desarrollan diferentes habilidades cognitivas, sociales y emocionales con contenido relevante y pertinente, permitiendo conocerse y enfocarse en lo positivo mediante el trabajo colaborativo y el juego, los cuales aportaran a su aprendizaje y formación integral. Por ejemplo: Los juegos de mesa propuestos, el puzle, la ruleta, son utilizados para mejorar la inteligencia emocional y para beneficiar las relaciones inter e intrapersonales, regulando las interacciones y fortaleciendo la autoestima.

En este sentido la secuencia didáctica en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con la autoestima, “se desarrollan los cuatro pilares de la educación” y tendrán mayor incidencia en la vida de los alumnos, pues con las estrategias utilizadas se puede fortalecer la formación de competencias y el desarrollo integral. Como lo describe Sarlé et al. (2014) “La tarea del educador es generar empatías, provocar procesos, conmover, incitar, abandonar las rutinas. Cada taller debe generar sorpresa, impresionar, cuestionar las convicciones y los estilos de vida” (p.64).

Se debe agregar que al trabajar los saberes previos se permite captar la atención de los estudiantes, existe más motivación y se sienten preparados para aprender. Siendo recursos para la planeación a proyectar y para generar estrategias de aprendizaje con el objeto de fortalecer la autoestima, por lo cual el control del proceso concede apropiarse de las competencias propuestas.

Finalmente, con el ejercicio del diseño de la secuencia didáctica permite al docente investigador fortalecer reflexiones vinculantes para obtener un saber hacer, siendo la guía para elegir las estrategias pedagógicas y así ofrecer un ambiente de aprendizaje con oportunidades, para promover el desarrollo con el cuidado de sí mismo, el acompañamiento y la provocación. Para Van Manen (2003, citado en Ayala, 2008), “la competencia docente es una competencia pedagógica esencial: saber cómo actuar con acierto y cautela en situaciones pedagógicas, partiendo de un carácter reflexivo minuciosamente labrado” (p.414). En coherencia con esto transformando la realidad, desde lo positivo, reconociendo la importancia del rol docente, para cambiar e influir aportando soluciones para que las niñas y los niños tengan bienestar, construyendo saber pedagógico y mejorando la calidad educativa.

## Implementación

La implementación se llevó a cabo mediante el desarrollo de una secuencia didáctica denominada Fortaleciendo la autoestima nuestro reto, para un mejor desempeño y fue estructurada a través de tres actividades de una sesión cada una. La primera actividad denominada El tesoro del cofre se desarrolló el día 11 de abril de 2024 con el objetivo de categorizar las actividades lúdicas que proporcionen el aprendizaje significativo. El enfoque de enseñanza es adaptable y la estrategia es significativa, considerando el desarrollo de los niños, sus preferencias y necesidades contextuales. Esto se logra mediante la evaluación formativa y el modelo constructivista para alcanzar los resultados de aprendizaje.

La propuesta, tuvo en cuenta las necesidades educativas de acuerdo con la edad y el grado de la población de tal forma que se implementaron diferentes actividades lúdicas. Vale la pena señalar que esta fue una oportunidad para que los estudiantes se conocieran mejor a sí mismos regulando positivamente las interacciones. Así mismo la organización del espacio y de los alumnos favoreció la implementación, pues trabajaron en grupos, entonces se benefició la interacción y les permitió participar de manera activa para lograr el éxito de la primera actividad con la colaboración entre los estudiantes.

Es importante aclarar que el tiempo asignado en el cronograma de grado para desarrollar la actividad no fue suficiente para que los estudiantes quedaran satisfechos. Según expresaron, querían “seguir jugando al juego del cartero, dibujando y escribiendo cosas bonitas a sus compañeros”. Aunque pudieron comunicar sus ideas, sentimientos, opiniones de manera reflexiva. Según lo mencionado por los alumnos el uso de la actividad lúdica como el juego del cartero y la pelota preguntona, la fábula: el verdadero valor del anillo con las tarjetas de preguntas ocultas, inclusive al armar la caja y crear un cofre fueron recursos didácticos, para

aprender por medio de la experiencia, generando estrategias para construir conocimiento. El alumno comprendió la secuencia del proceso y el material utilizado fue apropiado, para las necesidades de cada uno.

Primero se trabajaron los conocimientos previos, analizando los avances de cada estudiante de acuerdo con las competencias ciudadanas como las referentes al manejo emocional, comunicativas e integradoras propuestas por el MEN (2004). Se puede señalar que en el momento inicial por medio del juego el cartero, permitió captar la atención de los alumnos, sirviendo para interactuar, pues es un juego rompe-hielo, que los mantuvo despiertos y activos vinculando al estudiante con el siguiente paso de la fábula. De acuerdo con lo anterior Caballero (2021) menciona que: “El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va a permitir captar mejor sus aprendizajes. Esto es de vital importancia para su desarrollo intelectual, emocional y social, especialmente durante la infancia” (p.875).

En el momento intermedio también se emplea el dibujo, la lúdica y el trabajo en equipo para potenciar aspectos relacionados con las habilidades sociales y emocionales, para superar los miedos y adquirir confianza facilitando las relaciones. Se puede inferir que según las opiniones de los alumnos la lúdica hace que se distraigan, se diviertan y a la vez aprendan. Por ejemplo: “aprendieron a trabajar en equipo siempre unidos, la armonía que debe existir el grupo para que el resultado sea positivo, la solidaridad, a estar de acuerdo, mejorar la amistad con los compañeros, compartir, aprender más cosas sobre la vida y la pelota preguntona les motivo a participar”.

Cómo resultado los alumnos “derribaron barreras”, pues según los escritos y las reacciones de los alumnos al realizar los mensajes algunos no demostraron un autoconcepto apropiado y por medio del ejercicio mejoraron la imagen de ellos mismos cuando intercambiaron

cualidades y comentarios personales. Para finalizar, a través de la observación del participante, el comportamiento, el trabajo grupal y la evaluación, se proporciona una interpretación de los beneficios de las actividades lúdicas sobre el desempeño y el aprendizaje, siguiendo un método participativo que identificó el logro de la competencia.

La segunda actividad denominada: El árbol de mi vida sobrevive, la actividad se llevó a cabo el 16 de abril de 2024, para demostrar que a través del juego se logra un aprendizaje significativo, beneficiando el desempeño de los niños. La sesión consideró las necesidades educativas en función de la edad y grado de la población, implementando diversas actividades lúdicas para potenciar habilidades, trabajo en equipo, reconocimiento de cualidades y áreas de mejora para lograr los resultados de aprendizaje esperados en el comportamiento y la convivencia escolar.

Los recursos utilizados fueron apropiados para el aprendizaje, la organización del espacio facilitó la participación y la integración, también demostraron solidaridad con los compañeros y compañeras. El tiempo dispuesto para desarrollar la segunda actividad, responde a los intereses y necesidades de los alumnos, cumpliendo con el objetivo propuesto y fortaleciendo cada vez más la autoestima para propiciar un aprendizaje significativo.

Al comienzo de la actividad, armaron un rompecabezas de un astronauta, lo que les resultó divertido y desafiante. Posteriormente, participaron en la dinámica “Astronauta Lunático”, donde todo el grupo participó discutiendo el orden del material requerido y aprendieron sobre la importancia del trabajo en equipo. Saleima y Saleima (2018, citado en Caballero, 2021), “conceptúan el juego como el conjunto de actividades de interacción dinámica en el que hacen fluir sus prácticas, vivencias y conocimientos fortaleciendo la creatividad, la recreación e imaginación que repercute en proceso integral de la persona” (p.865).

En el desarrollo de la actividad se presentaron diferentes diseños de un árbol, para dibujar y escribir las fortalezas, actividades favoritas, logros y dificultades. Según el MEN (2004) este proceso de descubrir su potencial se da poco a poco a medida que van creciendo y aprendiendo juntos.

Es así que las estrategias utilizadas ayudaron a fortalecer el desarrollo socio-afectivo y la comunicación de cada uno de los alumnos, por medio de los juegos, las dinámicas y el dibujo, logrando un ambiente de aprendizaje significativo. La estrategia de evaluación permite identificar el logro las competencias emocionales respecto a mejorar el reconocimiento de los sentimientos y tener empatía hacia los demás con análisis crítico y reflexivo. Goleman (1995, citado en Dueñas, 2002), con la dinámica del globo del compromiso estuvieron ilusionados por mejorar y alcanzar las metas.

Para concluir, se realizó una evaluación formativa, por lo tanto, se puede evidenciar que algunos alumnos tuvieron dificultades para reflexionar sobre su vida. Además, se evidencia según lo descrito por los alumnos, que “es más fácil y divertido contestar preguntas mediante el juego y la lúdica”, pues en esta segunda actividad los alumnos solicitaron nuevamente el juego del cartero, permitiendo con esto validar la importancia de la lúdica en el aula de clase, para mejorar el desempeño de los estudiantes. Como lo ratifican Noy y Jaimes (2019), La lúdica es primordial en su vida personal y en el proceso educativo. Desde el juego se pueden renovar las relaciones interpersonales, fomentar el trabajo grupal, para la adquisición de logros.

La tercera actividad denominada La búsqueda de mis acciones positivas se desarrolló el día 17 de abril de 2024 con el objetivo de demostrar que a través de la lúdica se realiza un aprendizaje significativo que le aporta al desempeño. Los niños manifestaron que “estas actividades son diferentes a lo que están acostumbrados, son novedosas e interesantes, entonces

pocas veces tienen esta oportunidad”, por lo tanto, se requiere cambiar las prácticas tradicionales y generar aprendizajes desde la lúdica.

De acuerdo con los productos susceptibles de análisis los alumnos tienen sentido de pertenencia por el grupo, trabajando de manera colaborativa. Es importante mencionar que, durante la organización del espacio y los grupos, la indisciplina fue un factor predominante, pues se organizaron los juegos de tal manera que se lograra avanzar por equipos, pues el tiempo propuesto por la Institución está de acuerdo con un cronograma y por las presentaciones del día del idioma y día de la madre los alumnos se turnaban para presentarse en los ensayos, pero demostraron responsabilidad con la actividad para terminarla. Por medio de diversas interacciones se logra ampliar la participación donde se brindan diferentes oportunidades para desarrollar capacidades. Gómez (2016 citado en Calvache et al. 2021), refiere que la lúdica ayuda a que los niños sean autónomos, creativos y tengan iniciativa para solucionar los problemas de la cotidianidad, favoreciendo la independencia y cultivando valores de amistad y amor, los cuales contribuyen a solucionar los problemas.

En el inicio con la presentación del cortometraje, *For the Birds*, los alumnos estuvieron muy concentrados. En el momento intermedio se diligenció el cuadro de doble entrada, el cual fue una oportunidad para reflexionar, según sus respuestas valoraron lo que sienten y tienen, reconociendo la importancia de sus acciones y lo que ellas influyen en la vida de los demás, a su vez se tomaron bastante tiempo para pensar y diligenciar el cuadro, lo que genera responsabilidad y reflexión sobre los comportamientos y las actuaciones dentro y fuera del aula.

Los alumnos diligenciaron El Test de Rosenberg como lo postula Medina (2022) en la Guía infantil para descubrir si tienen la suficiente confianza en sí mismos con la finalidad de conseguir los objetivos propuestos. De acuerdo con el producto susceptible de análisis el

resultado de esta escala del psicólogo Morris Rosenberg genera autoestima saludable en el grupo con totales entre 17 y 24, aunque un niño obtuvo puntuación baja de 17, según este Test si tienen entre 16 y 25 tienen una autoestima saludable y saben que pueden mejorar, teniendo confianza en su potencial y consideran que tienen las mismas posibilidades de los demás. Por otro lado, un niño obtuvo puntaje de 26 lo que indica autoestima muy fuerte y una niña obtuvo puntaje de 29 indicando un exceso de autoestima puede ser por problemas para analizar la realidad o por demasiada confianza, siendo complacientes consigo mismos. En este sentido Medina (2022) en la Guía infantil, indica que la “puntuación ideal iría de 15 a 25 puntos”.

De esta manera con el desarrollo de las interacciones se manifiesta el interés por las actividades y los alumnos demuestran sus talentos, lo cual incide en establecer sus propias relaciones con sus compañeros y docente. Vigotsky y Piaget (1999, citado en Cantero, 2012), sostienen que el desarrollo del pensamiento se estimula en las interacciones y el trabajo cooperativo por medio de la aplicación de estrategias de inteligencia emocional, permitiéndoles ser felices y fomentando relaciones placenteras. De esta manera se desarrollaron las competencias ciudadanas como las referentes al manejo emocional, comunicativas e integradoras propuestas por el MEN (2004).

Siendo esta una experiencia positiva, pues permite reflexionar sobre lo importante que es la autoestima en la educación de la infancia, dejando aprendizajes para enfrentar los retos que se presentan en la vida diaria. Como lo explica Perera (2016, citado en Caballero, 2021), “Es evidente que los estudiantes asumen roles, desafíos, son el centro del juego y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan y asumen nuevos retos. De esta manera son reconocidos por sus logros y por recibir retroalimentación” (p. 871).

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

Las actividades se convierten en experiencias de disfrute entre teoría y práctica, utilizando recursos didácticos, cumpliendo el objetivo de implementar actividades lúdicas que fortalecen la autoestima para propiciar un aprendizaje significativo en las niñas y niños del grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario. De esta manera se desarrollaron las competencias ciudadanas como las referentes al manejo emocional, comunicativas e integradoras propuestas por el MEN (2004), proporcionando oportunidades a los estudiantes, para tener equilibrio en sus relaciones, seguridad, diálogo, la autonomía, la cooperación y pensando en el bienestar de cada uno, utilizando la planeación, el trabajo en equipo, la buena comunicación, ejerciendo un rol mediador con habilidades emocionales e implementando actividades interesantes para los estudiantes.

A través de la observación del participante, el comportamiento, el trabajo grupal y la evaluación, se proporciona una interpretación de los beneficios de las actividades lúdicas en la autoestima, el desempeño y el aprendizaje. Las cuales ayudaron a los estudiantes a fortalecer los vínculos emocionales, el trabajo en equipo, el reconocimiento de las cualidades y a identificar los aspectos por mejorar, evaluando los comportamientos o acciones desarrolladas con el fin de generar compromisos y acciones de mejora individual, para favorecer al grupo.

Cabe resaltar que las actividades lúdicas amplían las posibilidades de enseñanza, ofreciendo una gama de diversas experiencias, fomentando el desarrollo de la creatividad, adquiriendo nuevas habilidades y participación, según los estilos de aprendizaje. Como lo menciona Motta (2004, citado en Noy y Jaimes, 2019), La lúdica vista como una opción pedagógica que favorece la convivencia, relevante en el ámbito personal y académico.

Desde el juego se pueden mejorar las relaciones entre los alumnos, fomentando el trabajo grupal para cumplir las metas. Así mismo por medio de las tres actividades se logró reconocer el autoconcepto, la autoestima, las emociones y mejorar las conductas, ofreciendo alternativas para la felicidad de la niña y el niño, influyendo así en el aprendizaje significativo y las relaciones interpersonales e intrapersonales a partir de la propia experiencia. Piaget (1999, citado en Cantero, 2012) “hablaba de la existencia de conductas emocionales relacionadas con los procesos de construcción de la inteligencia, porque el ser humano reflexiona y razona también sobre cuestiones socioemocionales para lograr el crecimiento personal, la competencia psicosocial, un ajustado autoconcepto, el autoconocimiento” (p.166).

En este sentido si se permite la autonomía durante las actividades, adquieren confianza y se genera seguridad, aumentando la autoestima, por lo tanto, es muy importante escucharlos, valorando sus trabajos y facilitando construir su subjetividad. Cada planeación debe provocar en ellos las formas divertidas de aprender, compartiendo con los demás, para reconocer los valores. Cantero (2012) refiere que: La autoestima se relaciona con la identificación de la valoración personal y si las interacciones son positivas, los sentimientos serán de satisfacción.

Durante la implementación de las actividades, se identificaron varias fortalezas que contribuyeron al cumplimiento de los objetivos. Estas incluyen un diseño creativo y el uso eficaz de recursos didácticos como rompecabezas, el juego del cartero, cortometrajes de animación, la pelota preguntona, así como el fomento del trabajo en equipo. Además, se emplearon métodos de evaluación innovadores, como juegos de mesa y la ruleta, los cuales generaron diversión, fomentaron la confianza en sí mismos y aumentaron el interés de los estudiantes por participar. Según Caballero (2021) “el juego permite la movilización de capacidades y por ello es determinante en cada una de las áreas curriculares” (p.872).

Como docente en formación identificar las fortalezas y las debilidades, según los resultados, brinda la posibilidad de aprendizajes para posteriores planeaciones de aprendizaje en el aula. Así mismo la reflexión es necesaria, para poder construir oportunidades de mejorar las experiencias pedagógicas. Conforme a Catalán (2020) la reflexión de forma permanente, para analizar la labor que se ejerce, favorece la identificación de las fortalezas y las debilidades existentes en la práctica pedagógica y si las estrategias funcionan, siendo este el mejor instrumento para aprender de forma significativa, para conocer la realidad y cambiarla.

Las acciones aportaron al logro del aprendizaje, pues el aula estaba necesitando las actividades lúdicas, para dejar a un lado la monotonía y olvidarse de transcribir conceptos, por esta razón fue una estrategia de motivación para desarrollar con éxito las actividades de la secuencia didáctica. Por lo tanto, según los resultados se recomienda para el proceso generar un ambiente de aprendizaje agradable, continuando con la implementación de actividades lúdicas. Noy y Jaimes (2019), sugieren que “la lúdica sea incorporada en el desarrollo de los procesos curriculares para que los estudiantes tengan diferentes formas de adquisición de conocimiento y puedan tener una mejor enseñanza y convivencia escolar” (p.55).

Muchas veces las dificultades del aprendizaje surgen por la falta de atención o las distracciones de los alumnos, debido a esto como docente en formación, es relevante encontrar mecanismos para liberar las presiones de los estudiantes, con algunas alternativas de estimulación, para aumentar su nivel de concentración y el buen manejo de la disciplina, con la necesidad de mejorar la mediación de forma innovadora, involucrando a cada uno como autor responsable del resultado de su aprendizaje. Ahora bien, el juego es un medio de expresión, de esta manera va comprendiendo el entorno y adquiriendo un aprendizaje significativo. Caballero (2021) sugiere que “El juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, no

podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, es fundamental y necesario en el desarrollo integral de los niños” (p.868).

Como docente en formación es satisfactorio reflexionar y escuchar a los alumnos, para intercambiar opiniones, comprender las emociones, observar los trabajos que realizan, además esto hace que la niña y el niño se sienta reconocido, valorando sus trabajos y fortaleciendo su autoestima. Cantero (2012) deduce que “La autoestima hace referencia a la evaluación que niños y niñas hacen de sus propias capacidades y competencias” (p.141).

Se cumplió el objetivo general de la investigación, pero siempre existe algo para mejorar y para obtener mejores resultados, pues existieron limitaciones de tiempo en la agenda de los alumnos, por lo que queda en la autonomía del estudiante continuar con los compromisos planeados en las actividades y el crecimiento del aula en estos aspectos de mejora. Cantero (2012) plantea que “las dimensiones que componen la autoestima evolucionan a través de los años. Poco a poco, según se avanza en la edad, la autoestima adquiere una diversificación, ampliando sus dimensiones y complejidad” (p.141). Se puede evidenciar que la motivación influye en los resultados del aprendizaje significativo de los estudiantes, siendo esta una fortaleza, para cumplir con éxito los objetivos del proyecto y la planeación es primordial, para obtener un buen desempeño y para proyectar los logros de aprendizaje de los alumnos.

Para terminar, se consideran las opiniones de los alumnos, con propuestas para el desarrollo de competencias, un ambiente de aprendizaje ideal, característico de la pedagogía, reflexionando, para generar acciones de mejora. Lo cual se puede sustentar en la siguiente cita de Ceballos et al. (2018), “poner en valor la voz del alumnado permite a los docentes comprender la vida de la escuela, convirtiéndose en una excelente herramienta de cambio en la forma de pensar sobre sus alumnos y cómo aprenden, por tanto, la mejora docente” (p.131).

## Conclusiones

El proyecto de acción pedagógica tuvo como objetivo impulsar la autoestima a través de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Cáchira. Esto ayudó a que los estudiantes reconocieran diversos métodos de aprendizaje a través del juego, fomentando la reflexión y el pensamiento crítico mientras adquirían conocimientos para disfrutar del aprendizaje. Según Caballero (2021) “Una de las estrategias fundamentales, son las actividades lúdicas, pues facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas” (p.863).

Surgieron dificultades en la implementación de la secuencia didáctica, como limitaciones horarias de los estudiantes y limitaciones de tiempo en el aula para el desarrollo de actividades. Además, lidiar con la indisciplina de algunos estudiantes requirió más tiempo y apoyo para completar con éxito las actividades, que fueron cruciales para su desarrollo integral, considerando varios estilos de aprendizaje, personalidades y diversidad en el aula. Se lograron los objetivos propuestos y la metodología utilizada con los juegos permitió que el estudiante se interesara por aprender. Flores (2018, citado en Caballero, 2021), “expresa que el juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, pues su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral. Moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje” (p.870).

Los principales cambios resultantes de la implementación de la propuesta pedagógica incluyen mejorar la autoestima y la inteligencia emocional, fomentar las relaciones de los estudiantes, reconocer las cualidades propias y de los demás y generar confianza en sus habilidades para superar desafíos. Gutiérrez (1999, Citado en Fernández et al. 2010), menciona

que se necesitan docentes que establezcan relaciones cálidas con los alumnos, motivándolos, para que superen sus errores, destacando sus cualidades y reconociendo sus avances y esfuerzos, porque de esta manera se promueve el desarrollo de su autoestima y se proporciona la fuerza que se necesita para orientarse a los logros y a la superación personal.

Producto del análisis y la reflexión de la propuesta pedagógica, el juego debe continuar en las planeaciones e implementaciones del aula, pues permite el desarrollo de la creatividad, para que los estudiantes adquieran nuevas destrezas y habilidades, siendo un recurso pedagógico que ayuda al docente a generar innovación y a captar la atención del estudiante de acuerdo con las necesidades bien sea en lo social, afectivo o académico. Así mismo, Vygotsky (1978, citado en Caballero, 2021), refiere que “el juego es un instrumento o recurso socio-cultural, que ayuda al desarrollo mental del niño, facilitando el entendimiento de las actividades cognitivas tales como la atención o la memoria voluntaria” (p.870).

Como docente en formación, se lograron cambios positivos en las prácticas pedagógicas, mejorando el dinamismo del aula a través de la práctica y la experiencia, conduciendo a aprendizajes relevantes y reflexivos para el desarrollo profesional y la mejora del proceso educativo. En efecto se adquiere mayor seguridad en el aula con habilidades para diseñar actividades, reconociendo las necesidades y problemas, para ser gestores de soluciones que permitan el conocimiento de la infancia y su bienestar. A propósito, Pérez (2003) menciona que “La indagación, la búsqueda, la investigación, forman parte de la naturaleza de la práctica docente” (p.5).

### Referencias Bibliográficas

- Ayala-Carabajo, R. (2008). La metodología fenomenológico-hermenéutica de Van Manen en el campo de la investigación educativa. *Revista de Investigación Educativa*, 2008, Vol. 26, n.º 2, págs. 409-430. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283321909008>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. (*Edición núm. 57*) Vol. 6, No 4, pp. 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cabello-Salguero, M. J. (2011). La inteligencia emocional en la educación. *Revista electrónica de investigación en psicología educativa*. 6 (15), 178-188. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2855713>
- Calvache-Ocampo, L.A., Trujillo- Mora, J. L., Vivas- Mejía., Y. (2021). La convivencia escolar y las actividades rectoras en la primera infancia: una mirada al contexto colombiano desde una perspectiva pedagógica. *Institución Universitaria Antonio José Camacho*. <https://repositorio.uniajc.edu.co/entities/publication/0a002b0a-8e13-4181-bca9-4b0ad70d3944>
- Cantero-Vicente. M. P. (2012). Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez.v.1.0. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/62378?page=1>
- Catalán-Cueto, J.P. (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*, Araraquara, v. 15, n. esp. 4, p. 2768-2776. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>

- Ceballos-López, N., Susinos-Rada, T., García-Lastra, M. (2018). Espacios para jugar, para aprender. Espacios para relacionarse. Una experiencia de voz del alumnado en la escuela infantil (0-3 años). (Spanish). *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 44(3), 117–135.  
<https://doi.org/10.4067/S0718-07052018000300117>
- Disnovemac. L.A. (2017, 01 de agosto). “*For the birds*”. [video]. YouTube.  
<https://youtu.be/DeEZx4K0Eic>
- Dueñas, M. (2002). *Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa*. Educación XX1, 5, 77-96. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600505.pdf>
- Fernández, O., Luquez, P., Leal, E. (2010). *Procesos socioafectivos asociados al aprendizaje y práctica de valores en el ámbito escolar. Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales Telos Vol. 12, No. 1, 63 –78.*  
<https://www.redalyc.org/pdf/993/99312518005.pdf>
- Flores-Nessi, E., Loaiza- Falcón, A., Rojas de Ricardo-Ninoska, G. (2020). Rol del docente investigador desde su práctica social. *Revista Scientific*, 5(15), 106-128.  
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.15.5.106-128>
- García-Correa, A.; Ferreira-Cristofolini, G. M. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *Revista de Psicología. INFAD. Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y mayores. vol. 2, núm. 1, pp. 163-183.*  
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Guerra-Ortega, Y., Jiménez-Bustillo, W., Colina-Chacín, M. M. (2022). Inteligencia emocional como estrategia pedagógica en la convivencia escolar. *Revista UNIMAR*, 40(2), 130-172.  
<https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-2-art7>

Herrera-Torres, L., Buitrago-Bonilla, R. E. (2019). *Emociones en la educación en Colombia, algunas reflexiones. Prax. Saber [online]. vol.10, n.24, pp.9-22.*

<http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v10n24/2216-0159-prasa-10-24-9.pdf>

Lecturas cortas. (2024, 04 de enero). Cuentos para reflexionar. *El Verdadero Valor del Anillo: Un Cuento sobre Autoestima y Reconocimiento.*

<https://lecturascortas.com/cuentos-para-reflexionar/el-verdadero-valor-del-anillo/>

Medina, E.-Tobón, S. (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. *Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.*

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Medina (2022). Guía infantil. Test de Rosenberg. El test de Rosenberg para detectar autoestima baja en los niños. <https://www.guiainfantil.com/educacion/autoestima/el-test-de-rosenberg-para-detectar-autoestima-baja-en-los-ninos/>

Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Guía N. 6.* [https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-75768\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. *Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas.* Bogotá:

[https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje. Lenguaje, V 2.*

[https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/2022-06/DBA\\_Lenguaje-min.pdf](https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Lenguaje-min.pdf)

- Noy-Martínez, M. O., Jaimes- Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *Revista Digital: Actividad física y deporte*, 5(2), 40–57.  
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1253>
- Pérez-Abril, M., (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74.  
<https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Proyecto Educativo Institucional (PEI) (2022). *Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Cáchira*. COLROSARIO.  
<http://www.enjambre.gov.co/enjambre/file/download/190422674>
- Sanz-Ponce, R., González-Bertolín, A. (2018). La educación sigue siendo un tesoro. Educación y docentes en los informes internacionales de la UNESCO. *Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES)*, vol. IX, núm. 25, pp. 157-174.  
<http://dx.doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2019.25.347>
- Sarlé, P., Ivaldi, E., y Hernández, L. (2014). *Arte, Educación y primera infancia: sentidos y experiencias*. <https://www.infoartes.pe/wp-content/uploads/2014/12/LibroMetasInfantil.pdf>
- Villalba- Cano., J. (2015). La convivencia escolar en positivo. *Educ. Humanismo*, Vol. 18 - No. 30 - pp. 92-106 - Universidad Simón Bolívar - Barranquilla, Colombia - ISSN: 0124-212.  
<http://dx.doi.org/10.17081/eduhum.18.30.1324>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de evidencias de la práctica pedagógica.*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mrinconran\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Ek47LHzVTe1Bna9y\\_ijI0xo](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mrinconran_unadvirtual_edu_co/Ek47LHzVTe1Bna9y_ijI0xo)

[BXTWnxz1SrsWm0zk44GIU4g?e=6hNh67](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mrinconran_unadvirtual_edu_co/Ek47LHzVTe1Bna9y_ijI0xoBXTWnxz1SrsWm0zk44GIU4g?e=6hNh67)