

**Exploración de juegos tradicionales para fortalecer el seguimiento de instrucciones en los niños y niñas del nivel preescolar en el colegio Kapeirot**

Carolina Lozano Urrego

Asesor

Natalia Del Pilar Pascuas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Practica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

El presente documento se evidencia la trayectoria que presento el proyecto de acción pedagógica realizado en el colegio Kapeirot, ubicado en el barrio ciudad montes en la ciudad de Bogotá con los niños y niñas del nivel preescolar ya que en el grupo nombrado se identificaron falencias frente al seguimiento de instrucciones observando desacato, desobediencia y desorden durante el desarrollo de actividades rutinarias en el entorno educativo, por ello se planteó este proyecto con la principal objetividad de fortalecer el seguimiento de instrucciones por medio de juegos tradicionales los cuales se basan en el cumplimiento de reglas y parámetros específicos.

En el desarrollo de la propuesta se realizaron diferentes actividades en las que se generan espacios significativos y agradables para los estudiantes, permitiendo que exploren el seguimiento de instrucciones por medio de la diversión y participación activa entre pares y docente a cargo, permitiendo realizar una observación y análisis de resultados comparando la trayectoria de los estudiantes con respecto a comportamientos y mejoras alcanzadas por medio del trabajo de instrucciones, tales resultados fueron claramente identificados por medio del seguimiento frente a los logros alcanzados en cada una de la experiencias de aprendizaje ejecutadas, observación activa y participativa y relación de datos importantes reflejados en diarios de campo.

En conclusión la implementación del proyecto evidencia la importancia del seguimiento de instrucciones en la educación de los niños y niñas, puesto que con esta práctica se trabaja la obediencia, adecuado comportamiento dentro y fuera de la institución educativa, organización en actividades, orden y estipulación de tiempos evitando pérdidas del mismo y distracciones que retrasen el proceso educativo o realización de actividades requeridas a los estudiantes, proyectando de esta manera hábitos saludables en la vida de los niños y niñas los cuales serán

funcionales y de gran importancia no solo en el espacio educativo sino también en el entorno cotidiano, la armonía social y el respeto de la leyes y normas que se estipulan en ella para una sana convivencia con el entorno.

***Palabras clave:*** Instrucciones, reglas, juegos, fortalecimiento, convivencia

### **Abstract**

This document shows the trajectory presented by the pedagogical action project carried out at the Kapeirot school located in the Ciudad Montes neighborhood in the city of Bogotá with the preschool boys and girls since in the named group shortcomings were identified regarding the monitoring of instructions observing contempt, disobedience and disorder during the development of routine activities in the educational environment, therefore this project was proposed with the main objective of strengthening the following of instructions through traditional games which are based on compliance with rules and parameters specific. In the development of the proposal, different activities were carried out in which significant and pleasant spaces are generated for the students, allowing them to explore the following of instructions through fun and active participation between peers and the teacher in charge, allowing for observation and analysis of results comparing the trajectory of the students with respect to behaviors and improvements achieved through the work of instructions, such results were clearly identified through monitoring the achievements achieved in each of the learning experiences executed, active observation and participatory and relationship of important data reflected in field diaries.

In conclusion, the implementation of the project shows the importance of following instructions in the education of boys and girls, since with this practice obedience, appropriate behavior inside and outside the educational institution, organization of activities, order and stipulation of time, avoiding loss of time and distractions that delay the educational process or carrying out activities required of students, thus projecting healthy habits in the lives of boys and girls which will be functional and of great importance not only in the educational space but also

in the daily environment and social harmony and respect for the laws and regulations that are stipulated therein for a healthy coexistence with the environment.

***Keywords:*** Instructions, rules, games, strengthening, coexistence

## Tabla de Contenido

Introducción.....	8
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	11
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos .....	15
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	16
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	20
Planeación Didáctica .....	25
Enfoque Didáctico.....	35
Implementación .....	40
Sesión de Actividad 1- Encuentra el Tesoro.....	40
Sesión de Actividad 2 - Moscas VS Abejas.....	42
Sesión de Actividad 3 - Teléfono Roto.....	45
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica .....	48
Conclusiones.....	51
Referencias Bibliográficas.....	53
Apéndices .....	54

**Lista de Apéndices**

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i> .....	54
---	----

## Introducción

El colegio Kapeirot es una institución educativa privada ubicada en el barrio ciudad montes en la ciudad de Bogotá, es una institución que ofrece educación desde nivel preescolar hasta 11 de bachillerato, en este espacio educativo los estudiantes encuentran adecuada instalaciones, zonas de recreación, espacios lúdicos con materiales variados y múltiples herramientas físicas y apoyo de las Tic, además este plantel educativo fomenta el desarrollo de la pedagogía en base a valores, forjando un lema en los estudiantes de aprendizaje en base a la siembra de valores, siendo este un proyecto en el que se encaminan los estudiantes como personas participantes significativas y transformadoras en la sociedad; la institución cuenta también con la enseñanza de la segunda lengua desde que los niños y niñas inician su nivel educativo en la institución, Pero a pesar de las ventajas presentadas sobre el plantel se identifica una falencia y es que este carece de estabilidad en los docentes de ciertas áreas lo que conlleva a que los estudiantes estén en un cambio constante de docentes y pierdan el ritmo, metodología y normas básicas en el aula.

El nivel preescolar se encuentra conformado por 9 estudiantes entre las edades de 5 a 6 años, en esta aula de clases se experimentan diferentes comportamientos y reacciones por parte de los niños y niñas ya que como se nombró anteriormente experimentan el cambio constante de algunos docentes a cargo de su enseñanza, lo que lleva a que presenten desbordamientos y bloqueos frente al cambio de metodologías y reglas del aula, ya que cada docente imparte su metodología de enseñanza de manera diferente y por las edades de los niños y niñas al igual que la poca experiencia en una institución educativa esto conlleva a generar confusiones y que no comprendan la importancia de seguir una instrucción clara y las normas básicas que deben tener sobre comportamientos a nivel personal y grupal, por ello se identifica

como problemática principal la carencia en el seguimiento de instrucciones y patrones claros que se deben seguir en el aula para generar un buen ambiente de aprendizaje y una enseñanza significativa y objetiva a los estudiantes.

Por tal razón reconociendo la problemática a abordar se traza como objetivo principal Fortalecer el seguimiento de instrucciones a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot de la ciudad de Bogotá.

El desarrollo de este proyecto se fomentara el buen comportamiento de los niños y niñas tanto en el aula de clases como fuera de ella, ya que por medio de actividades llamativas y didácticas en base a juegos tradicionales se explorara el manejo de reglas básicas por parte de los niños y niñas, aprendiendo conceptos primordiales del seguimiento de instrucciones, logrando así identificar la importancia de estas en la cotidianidad de la vida, impulsando cambios significativos en el aula de clases en base a comportamientos adecuados, mejorado de esta manera significativamente el ambiente y el orden educativo de los niños y niñas mientras aprenden y lo relacionan de manera divertida; según el documento n°22 del MEN (2014) “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida”(p. 14); indicando que mediante el juego los niños y niñas pueden tener aprendizajes útiles para la cotidianidad de la vida, por ello se utiliza como base el juego tradicional para mejorar comportamientos desfavorables en los niños y niñas frente al seguimientos de instrucciones como lo señala Romero, A. (2009) “la manera cómo los profesores transmiten los conocimientos de una determinada materia, dependerá en gran medida de la postura que tengan frente al conocimiento en general y en consecuencia, de los contenidos que imparten en dicha disciplina”(p. 131); de esta manera resaltando la importancia de la

postura docente frente a los estudiantes con respecto a lineamientos expuestos a nivel de enseñanza, aprendizaje y comportamiento en el aula.

El juego como una herramienta significativa frente al seguimiento de instrucciones para los niños y niñas destacando este como el espacio en el que se inicia una interacción amigable entre el docente y los estudiantes, orientando en las dinámicas al docente como directivo y al estudiante en una adopción de actitud pasiva siguiendo instrucciones. (MEN Documento N°10, 2009, P.88)

De esta manera el desarrollo del proyecto por medio del juego permitirá que los niños y niñas relacionen de manera dinámica las normas básicas que deben seguir en el aula de clases sin necesidad de indicar la instrucción correspondiente más de lo necesario para ser acatada, así se desarrollara un mejor manejo de grupo evitando faltas de disciplina e interferencias en el adecuado desarrollo de las clases, este proyecto se desarrollara en base a los juegos tradicionales los cuales se basan en normas claras para poder ejecutarlo como el caso de seguir las indicaciones de un mapa pirata, atravesando obstáculos hasta llegar al tesoro, juegos grupales con indicaciones específicas que si no se llevan a cabo según la indicación no se podrán jugar de manera adecuada.

Por medio de la ejecución de este proyecto se evidenciará la importancia de crear espacios lúdicos y llamativos para los niños en los que tengan la oportunidad de aprender de manera creativa y relacionar lo aprendido con situaciones del diario vivir, permitiendo que los estudiantes y maestros exploren recursos eliminando barreras frente a la educación y las maravillosas herramientas que se pueden utilizar en pro a una adecuada enseñanza.

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

El desarrollo del proyecto se llevará a cabo con los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot ubicado en el barrio ciudad montes, localidad Puente Aranda en la ciudad de Bogotá, con una población estrato medio, con padres de familia presentes frente a la educación de sus hijos. El proyecto se traza para niños y niñas entre los 5 a 6 años con niveles cognitivos normales para la edad de cada uno, teniendo en cuenta adecuación de actividades para una niña con restricción para caminar por si sola, se identifica que los estudiantes responden de manera adecuada, activa y participativa frente actividades lúdicas que conlleven creatividad por eso se impulsa el proyecto mediante el apoyo de juegos tradicionales como herramienta funcional para el cumplimiento de la objetividad señalada, trabajando de manera asertiva el seguimiento de instrucciones por parte de los estudiantes ya que no presentan mucho conocimiento sobre este tema y tienden a confundir las reglas y en ocasiones las instrucciones brindadas en el aula debido al cambio constante de algunos docentes, por ello se identificó la problemática y el proyecto como solución a esta, con el fin de crear un mejor espacio de aprendizaje y comportamiento en el aula de clases entre pares y maestros.

### **Planteamiento del Problema**

Según Romero, A (2009) “La instrucción se convierte en este punto en el “principio estructurador” sobre el que gira el conjunto de relaciones que se producen en el aula” (p. 135); señalando la importancia que tiene el docente siempre sobre el adecuado manejo en el aula y que los niños y niñas identifiquen con claridad lo que es una instrucción y como seguir correctamente esta, con el fin de obtener adecuados resultados de aprendizaje, convivencia y participación fortaleciendo así la relación que conlleva la educación y adecuado ambiente en el aula de clases forjando la comodidad para los niños, niñas y docente.

Al realizar una observación detallada del comportamiento de los niños y niñas del nivel de preescolar que se encuentran entre los 5 a 6 años se identifica que carecen de conocimiento sobre la importancia del seguimiento de instrucciones en el aula de clases, hallando como principal causante de la problemática el cambio constante de algunos docentes a cargo de su enseñanza, lo que lleva a que presenten desbordamientos y bloqueos frente al cambio de metodologías y reglas del aula, ya que cada docente imparte su metodología de enseñanza de manera diferente y por las edades de los niños y niñas al igual que la poca experiencia en una institución educativa esto conlleva a generar confusiones y que no comprendan la importancia de seguir una instrucción clara y las normas básicas que deben tener sobre comportamientos a nivel personal y grupal; por ello se identifica como problemática principal la carencia en el seguimiento de instrucciones y patrones claros que se deben seguir en el aula para generar un buen ambiente de aprendizaje y una enseñanza significativa y objetiva a los estudiantes.

El desarrollo de este proyecto fomentará el buen comportamiento de los niños y niñas tanto en el aula de clases como fuera de ella, por medio de actividades llamativas y didácticas en base a juegos tradicionales los cuales se establecen en la exposición de reglas básicas; los niños

y niñas aprenderán conceptos primordiales del seguimiento de instrucciones logrando identificar la importancia de estas en la cotidianidad de la vida, impulsando cambios significativos en el aula de clases en base a comportamientos adecuados, mejorado de esta manera significativamente el ambiente y el orden educativo de los niños y niñas mientras aprenden y lo relacionan de manera divertida.

Según el documento n°22 del MEN “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida”(P.14), indicando que mediante el juego los niños y niñas pueden tener aprendizajes útiles para la cotidianidad de la vida; por ello se utiliza como base el juego tradicional para mejorar comportamientos desfavorables en los niños y niñas frente al seguimientos de instrucciones ya que como lo señala Romero, A. (2009) “la manera cómo los profesores transmiten los conocimientos de una determinada materia, dependerá en gran medida de la postura que tengan frente al conocimiento en general y en consecuencia, de los contenidos que imparten en dicha disciplina” (P.131); de esta manera resaltando la importancia de la postura docente frente a los estudiantes con respecto a lineamientos expuestos a nivel de enseñanza, aprendizaje y comportamiento en el aula.

El juego como una herramienta significativa frente al seguimiento de instrucciones para los niños y niñas destacando este como el espacio en el que se inicia una interacción amigable entre el docente y los estudiantes, señalando en las dinámicas al docente como directivo y al estudiante en una adopción de actitud pasiva siguiendo instrucciones (documento n°10 del MEN, 2009).

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer el seguimiento de instrucciones a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot de la ciudad de Bogotá?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el seguimiento de instrucciones a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot de la ciudad de Bogotá

### **Objetivos Específicos**

Identificar juegos tradicionales que conlleven al fortalecimiento del seguimiento de instrucciones.

Diseñar estrategias pedagógicas a partir de los juegos tradicionales en las que se relacionen normas y parámetros específicos.

Implementar estrategias pedagógicas a través de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de seguimiento de instrucciones

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

Según la observación identificada en el plantel educativo con los niños y niñas del nivel preescolar la falta de seguimiento de instrucciones en el aula es notoria y conlleva a generar faltas de disciplina, concentración, aprendizaje y adecuada armonía educativa puesto que se mantiene la lucha constante por adecuar a los niños a los cambios de metodología y normas que trae cada docente nuevo consigo, al identificar la falta de conocimiento con respecto a la importancia del seguimiento de instrucciones a nivel educativo en la institución como a nivel comportamental fuera de ella también, se resalta la importancia de profundizar en el tema y realizar un adecuado fortalecimiento de un significativo proceso que acompañara a los estudiantes por el resto de la vida, ya que los conocimientos que adquieran y comprendan desde la primera infancia los acompañaran a lo largo de su desarrollo y experiencias de la vida; según Romero, A (2009) “Resulta significativo analizar la manera cómo los educadores adoptan una postura frente al conocimiento, pues de esa forma dejarán traslucir su concepción de la instrucción”(P.132); resaltando la importancia de la claridad con la que el docente brinda la indicación a los estudiantes destacando el adecuado conocimiento y expresando de manera clara la información o solicitud sin impartir a un estado autoritario tradicionalista sobre los niños y niñas puesto que se requiere que las instrucciones sean recibidas de manera natural por parte de los estudiantes fortaleciendo el pensamiento racional en todos los aspectos de la vida y en los diferentes componentes y espacios educativos.

Es fundamental identificar que en muchas ocasiones los niños y niñas no reciben una adecuada educación de instrucciones en sus hogares por ello también generar confusión sobre el tema, según el estudio realizado por Hernández, M (2012) “La desobediencia infantil constituye uno de los motivos de consulta más comunes en niños de 2 a 10 años de edad en el campo de la

Terapia Infantil” (P.160). La falta de orientación oportuna en los niños con respecto a el correcto comportamiento frente a una indicación y la forma como atienden a esta puede ocasionar consecuencias desfavorables a corto y largo plazo puesto que esta desatención ocasiona faltas comportamentales, de empatía y respeto consigo mismo y con los demás.

Inicialmente un niño que carece de significado e importancia del seguimiento de instrucciones desarrolla desobediencia y comportamientos temperamentales inapropiados en diferentes situaciones conllevando incluso a desbordamientos emocionales que se pueden ver ligados a generar cambios bruscos con respecto a sus actividades por falta de recepción frente a directrices; se ocasiona también bajo rendimientos escolar y problemas de integración y convivencia con otros, estas problemáticas pueden ser identificadas como factor perjudicial para los estudiantes a corto plazo, pero la falta de aceptación de normas e indicaciones a largo plazo pueden generar problemas más profundos como inestabilidad a nivel, personal y social, por ello con el fin de fortalecer de manera adecuada y a tiempo las conductas desfavorables presentadas por los niños y niñas el docente tiene la facultad para aportar de maneras significativas los conocimientos favorables y necesarios para el adecuado desarrollo y bienestar de los niños y niñas.

“La educación inicial es un proceso permanente y continuo de interacciones y relaciones sociales de calidad, pertinentes y oportunas, que posibilitan a los niños a potenciar sus capacidades y adquirir competencias en función de un desarrollo pleno como seres humanos y sujetos de derechos” (Doc. N°10, MEN 2009), señala la importancia de crear adecuadas bases educativas en los niños y niñas desde su educación inicial fortaleciendo el desarrollo infantil y sus competencias óptimas y necesarias para el adecuado desarrollo, es fundamental que los docentes encuentren estrategias y metodologías de enseñanza que permitan que los estudiantes

adquieran conocimientos de manera armoniosa y legítima en la que no se imponga la educación por medio de un espacio autoritario, sino que se aporten espacios confiables lúdicos y creativos en los que los niños y niñas se sientan en confianza de tener una participación activa y aportar recursos y vivencias significativas para trabajar las problemáticas y abordar los conflictos en busca de soluciones y alternativas oportunas para el adecuado desarrollo, enseñanza y aprendizaje.

El juego es una herramienta funcional que permite trabajar temas generando nuevos conocimientos en los niños y niñas por medio de la diversión; “el juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto” (Doc. N°22, MEN 2014, P.14). por medio del juego se pueden reflejar situaciones y contextos de la realidad, permitiendo que los niños y niñas exploren alternativas y soluciones a problemáticas generadas con ficción que encaminan a la realidad con el fin de iniciar a generar conciencia sobre situaciones específicas y el cómo se identifican y se trabajan acciones y actitudes de manera dinámica por medio de espacios lúdicos.

En la niñez se crean juegos con los que se ve y se vive, de allí naciendo los significados que aportan grandes características y puntos a favor de los desarrollos educativos, de allí parte también la identificación de juegos tradicionales aportando grandes contribuciones a nivel de identidad y comportamientos siendo estos juegos destacados por transmitirse de generación en generación de manera específica generando la conexión entre grupos humanos de manera agradable. Es indispensable crear con los estudiantes espacios significativos con materiales adecuados que aporten de manera coherente a la interpretación de las situaciones y conlleven a generar espacios de reflexión y pensamiento crítico, según el trabajo presentado por Montessori, es fundamental integrar a la educación de los niños y niñas materiales y recursos que aporten

significados al uso y manipulación de los mismos, permitiendo que se integren de manera efectiva a la exploración del entorno y el significado que se aporta por cada uno desde su pensamiento natural de manera asertiva (Montessori, M 2012).

Es así como por medio de la exploración de recursos significativos frente a la necesidad de generar espacios educativos llamativos en base al juego se potenciara el fortalecimiento en el seguimiento de instrucciones a los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot, partiendo desde la importancia de generar una investigación fructífera sobre el valor significativo que tiene el crear conciencia en los niños y niñas sobre la importancia de acatar instrucciones y normas básicas en todos los aspectos de la vida puesto que el trabajo de seguimiento de instrucciones contribuye al adecuado desempeño y comportamiento académico, personal y social desde la primera infancia hasta el desempeño en la vida adulta, por tal razón el proyecto es basado en una postura de investigación en base a la creación de nuevos conocimientos, trabajando de manera lúdica el desarrollo racional el cual será basado en las conductas de los niños y en cómo se relacionan con el entorno y con el reconocimiento de las normas básicas de convivencias en la sociedad.

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

El proyecto de acción pedagógica se centra en fortalecer el comportamiento de los estudiantes frente a las distintas competencias de aprendizaje señaladas por el plantel educativo y los lineamientos expuestos en el modelo curricular de la institución partiendo que desde este punto se realiza la definición pertinente frente a las herramientas de evolución y la construcción óptima de los modelos de aprendizaje, centralizando la formación de competencias educativas y estrategias didácticas en el aula de clases, centralizando la objetividad en la formación humana y los conocimientos y definiciones en ambientes variables que al final serán integrados por la educación como el saber ser, saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, llevando este conocimiento a ser forjado y experimentado no solo en la tradicionalidad impartida en un aula de clases, como señala Medina, E. y Tobón, S. (2010) “los modelos curriculares de muchos países del mundo, a partir del interés por formar ciudadanos con otras maneras de pensar y actuar, más acordes a la evolución científica, cultural y social que se está viviendo en la actualidad”; llevando a generar nuevos espacios basados en competencias nuevas e innovadoras para los estudiantes y sus aprendizajes por medio de una docencia innovadora y generadora de espacios óptimos y pertinentes para el desarrollo de adecuadas competencias educativas, rescatando las apreciaciones sobre los estilos de aprendizaje y reconociendo al alumnado como personas que aprenden bajo la adquisición de conocimientos en práctica como lo describe Tobón (2010) “la evaluación es ante todo un proceso de reconocimiento de lo que las personas aprenden y ponen en acción-actuación en un contexto social, asumiéndose el error como una oportunidad de mejora y crecimiento personal”, basando la orientación curricular y evaluativa en los derechos de aprendizaje en los contextos educativos, siendo estos los aprendizajes necesarios y requeridos según el tema o grado trazándose como conceptos esenciales para el desarrollo educativo y

personal de los estudiantes. De esta manera la educación permite centralizar el adecuado aprendizaje y generar espacios reflexivos de verificación de la educación evaluando así la enseñanza impartida y el aprendizaje adquirido por las partes implicadas en el contexto de esta manera evaluando o certificado competencias en lo estudiantes identificando el nivel de desempeño y relación del tema aprendido con la fusión adecuada con el entorno y el diario vivir; en este punto el docente tiene la oportunidad de realizarse una autoevaluación y observar si la objetividad de su enseñanza y teoría fue efectiva frente a la ejecución de la práctica y como sus métodos de instrucción y estándares básicos de enseñanza cumplieron la objetividad con respecto al uso de recursos, herramientas de apoyo, materiales e incluso expresiones, indicaciones o instrucciones, puesto que este punto se identifican si los lineamientos educativos fueron adecuados y se obtuvo un apropiado desarrollo sobre la estructuración y planeación en el aula y si fue efectiva la metodología y herramientas evaluativas al momento de garantizar el cumplimiento del logro en el objetivo frente a cada propósito.

Por tal motivo como docentes es fundamental establecer una educación basada en competencias por medio del desarrollo de modelos pedagógicos que integren el conocimiento autónomo y de exploración de los estudiantes en el aula y los temas, con el fin de que los alumnos exploren diferentes conceptos y exploren la teoría con el hecho práctico y tengan la posibilidad de equivocarse y aprender o de experimentar la acción del aprendizaje y encontrar la efectividad en la práctica de esta manera construyendo características, conocimientos y habilidades que conformaran su ser y la habilidades obtenidas frente al conocimiento y la facilidad de recepción de este frente a diferentes posibilidades y métodos llamativos que integran el aprendizaje y rendimiento, según Tobón (2010) “la educación basada en competencias puede ser abordada desde la formación humana integral, con una filosofía en torno al tipo de ser

humano que se pretende formar” es así que el proyecto de investigación se basa en la educación en competencias por medio de actividades fuera de las conductas tradicionales puesto que el desarrollo de las actividades permite potenciar mejoras comportamentales notoriamente en los estudiantes por medio de su participación activa y expresión libre, partiendo desde la formación humana y normas de convivencia esenciales en la sociedad que permitirán que adquieran conocimientos de manera pertinente frente a la formación personal y la manera en la que se abordan conceptos significativos, mejorando conductas de desobediencia, rebeldía, desacato en el aula de clases permitiendo que exploren de manera adecuada la estabilidad emocional y comportamental frente a una indicación precisa y clara forjando mejoras comportamentales y equilibrio entre la educación y el aprendizaje de manera clara y concisa, siendo estos conocimientos útiles para cada uno de los aspectos de la vida cotidiana aun en edad adulta.

De esta manera se orienta a los estudiantes a generar saberes significativos en base a competencias determinadas orientando al saber en forma del conocimiento adquirido sobre la importancia de seguimientos de instrucciones frente a los diferentes aspectos de la vida y como de esta manera se logra presentar un buen o mal comportamiento y las acciones favorables o desfavorables que esta práctica refleja en el entorno, conllevando al saber hacer viendo este reflejado en la habilidad adquirida por los estudiantes para encontrar relaciones e importancia del seguimientos de instrucciones en su diario vivir, y como reaccionando de manera positiva a las actividades se generan espacios de reflexión comportamental transformando esta de forma positiva en la práctica educativa en cada una de las clases y actividades dentro y fuera del plantel educativo, llegando al saber ser siendo el resultado final en el que los estudiantes obtienen los conocimientos necesarios frente a la comprensión y relación del tema en el ambiente, potenciando desarrollos óptimos y objetivos frente a comportamientos, convivencia, expresión,

valores y conductas racionales a nivel personal y grupal, que favorecen de manera pertinente las relaciones humanas y sociales frente al respeto de normas y directrices claras siendo una práctica comportamental útil para toda la vida en diferentes situaciones y contextos.

Gracias a las competencias implementadas por medio del proyecto de investigación las cuales fueron: trabajo en equipo ya que permitió el fortalecimiento en comportamientos con pares y maestro mejorando actitudes comportamentales relacionadas con el seguimiento de instrucciones en actividades; evaluación del aprendizaje esta permitió realizar una inspección profunda con respecto al cumplimiento de la objetividad y mejoras significativas de los niños y niñas en relación a comportamientos en el aula y mejoras considerables en el ambiente de aprendizaje; producción de materiales permitiendo innovar por medio del juego creativo.

Aunque como bien lo señala Tobón (2010) "las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos" (p. 23); esta es una postura clara que refleja la verdad sobre la educación, aunque las competencias educativas fortalecen varios aspectos formativos de manera positiva frente al aprendizaje, enseñanza y evaluaciones pertinentes para lograr el cumplimiento de la objetividad en el aula de clases, esta competencias muchas veces no son la solución clara para todos los problemas expuestos en el aula puesto que cada docente debe identificar las falencias expuestas en el entorno educativo ya que todos los estudiantes no responden de la misma manera ya sea por la necesidad de adaptar las metodologías de enseñanzas basados en los métodos de aprendizajes identificados en el aula, los recursos no son los adecuados, las herramientas no son las pertinentes, la evaluaciones no son realizadas de manera efectiva ya que los estudiantes no responden a estas adecuadamente puesto que no todos tiene la misma necesidad de evaluación, para identificar el aprendizaje obtenido o

se requieren diferentes espacios didácticos según las necesidades requeridas para el adecuado desarrollo y aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

### **Planeación Didáctica**

Para el desarrollo de la secuencia didáctica se realizó la planeación de tres actividades que trabajan directamente el seguimiento de instrucciones por medio de diferentes juegos tradicionales, estas actividades serán abordadas por los estudiantes por niveles, ya que la actividad 1 será el nivel inicial, actividad 2 nivel intermedio y actividad 3 nivel final en el desarrollo del proyecto.

La ejecución de las actividades se llevará a cabo con los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot de las edades entre 5 a 6 años, trabajando las actividades en la asignatura de competencias ciudadanas, a cargo de la docente Carolina Lozano Urrego, el desarrollo de las actividades fueron planeadas para ser ejecutadas entre el 28 de mayo del 2024 al 03 de junio del 2024, planeando desarrollar una sesión por actividad.

La actividad 1, tiene por nombre Encuentra el tesoro, esta es una actividad que inicia y aborda de manera directa el seguimiento de instrucciones y patrones claros por medio de un juego tradicional, esta actividad tiene por competencia Fortalecer por medio de la actividad el enfoque en la competencia social y ciudadana, permite que los estudiantes identifiquen el seguimiento de instrucciones y la importancia de este para el adecuado comportamiento y desarrollo de actividades tanto individuales como grupales en el aula de clases, por ello por medio de esta actividad reconocerán diferentes instrucciones las cuales desencadenaran una serie de acciones que podrán manejar de manera individual y grupal para lograr la meta en el juego; con respecto al aprendizaje esperado Con el desarrollo de esta actividad se espera que los niños y niñas se integren en un ambiente llamativo como grupo, con el fin de que comprendan la importancia de relacionar las instrucciones como un proceso valido y natural del entorno, ya que por medio del juego logaran apreciar el significado de las orientaciones no solo en el juego sino

en la relación con el entorno tanto dentro como fuera del aula de clases, permitiendo que identifiquen de manera clara los comportamientos positivos y negativos frente a la acción de seguir instrucciones y patrones, conllevando a generar un espacio de reflexión en el que los niños y niñas puedan exponer sus puntos de vista y reflexión sobre este procesos que no solo se lleva a cabo en el plantel educativos sino en todo ambiente social, puesto que el entorno está conformado por diferentes normas y leyes de convivencia en sociedad que hay que acatar y cumplir con el fin de llevar una adecuada convivencia con los demás.

Para el momento inicial de la actividad se dará la bienvenida a los niños y niñas a la clase y se explicará lo que se desarrollará. Como rompehielos se reproducirá un video llamada” una mosca que viene volando”, momentos en el que los niños se aprenderán los pasos y según la instrucción de la canción tendrán que realizar una serie de movimientos guiados, esta sección será evaluada por medio de una observación detallada del comportamiento y comprensión de los estudiantes frente a las instrucciones orientadas, en este paso los materiales necesarios son: Computador o televisor, Video musical “una mosca que viene volando”

Para el momento del desarrollo Se explicará a los niños y niñas el desarrollo de la actividad ya que se entregarán parches y pañoletas simulando de que son unos piratas y tendrán un mapa el cual está conformado por una serie de instrucciones y patrones a seguir con él fin de recolectar pistas y encontrar un tesoro pirata. En el mapa se marcarán diferentes estaciones en las que los niños encontraran un tipo de abrazo, en ese momento todos los participantes se darán un abrazo como indica la tarjeta, al terminar el recorrido siguiendo al pie de la letra las instrucciones del mapa y las orientaciones de la maestra, superando los obstáculos (opcional) encontraran el tesoro siendo este un premio motivador y llamativo para los niños y niñas.

Nota: para el desarrollo de esta actividad es necesario identificar características inclusivas según la población estudiantil, en el caso de esta actividad los obstáculos serán de manera accesible para la niña con discapacidad para caminar ya que ella se desplaza por medio de un caminador.

Este paso será evaluado por medio de la observación y análisis de comportamiento de los estudiantes frente al seguimiento de instrucciones claras y precisas durante el desarrollo del juego, observando factores favorables y de mejora frente al desarrollo del juego; los recursos didácticos para este paso son Pañoletas piratas, Parches piratas, Mapa del lugar en el que se desarrollara la actividad, en el que incluya estaciones, instrucciones claras y patrones precisos para seguir y llegar al tesoro, Obstáculos (conos, balones, aros, sillas, mesas, juguetes).

: Para terminar la actividad se realizarán preguntas a los niños y niña como:

¿Qué tal les pareció la actividad?, ¿fue difícil o fácil encontrar el tesoro?, ¿Cómo se sintieron participando todos?, ¿Qué sintieron al encontrar el tesoro?, ¿fue importante seguir las instrucciones para encontrar el tesoro?, ¿creen que seguir instrucciones es bueno?, ¿Cuándo siguen instrucciones ustedes?, ¿Quién les da instrucciones?, ¿ustedes siempre siguen las instrucciones cuando alguien se las da? Al terminar la socialización de las preguntas se entregará a cada pirata una hoja y colores para que retrate y su grupo de piratas y como se sintieron siguiendo las instrucciones del mapa, luego pegar los dibujos para que los niños y niñas tengan un recuerdo de su aventura. Esta parte de la actividad se evaluará por medio de una lista de chequeo en la que se identifique la participación y respuesta de los estudiantes a la socialización y a la actividad en general, con el fin de analizar la efectividad y productividad de esta en los niños y niñas, en este punto los recursos utilizados son: Lista de chequeo generada por la docente, Lista de preguntas, Hojas en blanco, Colores, Cinta.

Con el desarrollo de esta actividad los niños y niñas generaran una conciencia sobre la importancia de seguir instrucciones para lograr un objetivo ya sea en los juegos, actividades educativas o entorno social, generando esto un fortalecimiento a nivel comportamental que permitirá que de manera favorable se mejoren conductas irregulares en el aula de clase con pares y maestros.

En la actividad 2 o intermedia se encuentra la actividad Moscas VS Abejas, esta actividad permite seguir relacionando el seguimiento de instrucciones para encontrar la victoria, esta actividad tiene por competencia desarrollar una actividad que permite trabajar de manera creativa el seguimiento de instrucciones y la relación con los compañeros de manera individual con el fin de encontrar la victoria por medio de un juego de reglas, permitiendo que el aprendizaje esperado se base en el desarrollo de esta actividad se espera que los estudiantes logren identificar reglas básicas del juego y las puedan implementar para desarrollar la efectividad del mismo por medio del seguimiento de las instrucciones claras y precisas, en este juego los estudiantes abordaran instrucciones y comportamientos frente a pérdida y derrota, relacionando esta acción con el entorno, identificando que así se siga la instrucción o regla no siempre las cosas se dan como se esperan , llevando a reflexionar sobre aprendizajes necesarios en sociedad y capacidades de convivencia.

Para dar inicio a la actividad Se da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad, se realiza una explicación breve del desarrollo de la actividad y lo que se va a realizar.

se indica a los estudiantes que se reproducirá un video muy llamativo que habla sobre una situación que se encuentra muy común en la vida y que se debe aprender a controlar.

El video se llama “Ganar y Perder”

Al terminar el video se realiza una socialización de este como preguntas como:

¿Qué sientes cuando pierdes?, ¿si yo hago lo que siempre me indican en un juego siempre ganar?, ¿me gusta seguir las normas de los juegos para ganar?, ¿Cómo me siento si sigo todas las reglas de un juego y no gano?, permitiendo evaluar por medio de una lista chequeo en la que se plasmen las posibles respuestas y se pueda analizar la participación de los estudiantes con recursos como: Televisor o computador, Video “Ganar y Perder”, Lista de chequeo creada por docente

Al terminar con la socialización del video, se entregará a cada estudiante la impresión de una mariquita gigante, la cual tiene una serie de cuadros encima y alrededor un grupo de moscas y abejas, se indicará a cada estudiante un color en específico del que se debe colorear las mariquita, abejas y moscas, con el fin de no repetir colores con otro compañero.

Cuando terminen de colorear todas las imágenes, recortaran cada una de las imágenes.

Cuando ya estén recortadas se explica a los niños y niñas que se realizará un juego llamado triqui, el cual consiste en que sobre los cuadros de la mariquita un participante escogerá el grupo de las moscas y otro en de las abejas y por turnos podrán una por cuadro, cuando un participante complete las tres imágenes seguidas dice triqui y significa que gana la partida. Se evaluará por medio de la observación y evidencias recolectadas durante el desarrollo de la actividad, detallando el comportamiento de cada uno de los estudiantes frente a las instrucciones brindadas, para este paso se utilizarán recursos como: Impresiones de mariquitas, abejas y moscas, Colores, Tijeras.

Para finalizar se realizará una serie de preguntas a los niños y niñas con el fin de evidenciar su desarrollo en la actividad, ¿Cuántos perdieron y como se sintieron ?, ¿Cuántos ganaron y como se sintieron ?, ¿Qué paso cuando perdieron?, ¿Quiénes siguieron todas las instrucciones de la actividad?, ¿Cómo se sienten siguiendo las instrucciones al ganar o

perder?, ¿hay necesidad de actuar de una manera inadecuada por perder en un juego?, ¿Cómo se sintieron con la actividad?, ¿Qué aprendieron? Al terminar la socialización se entregará a cada estudiante una hoja de papel en la que podrán plasmar libremente como se sintieron durante la actividad, resaltando lo más les gusto y esos dibujos podrán ser decorados con papel seda de colores, colores o escarcha, al terminar estos dibujos serán pegados en la cartelera del salón con el fin de tener un grato recuerdo de la actividad.

Nota:

Para el desarrollo de esta actividad es necesario identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes y realizar la actividad de manera dinámica y creativa frente a los niños y niñas con la finalidad de ganar su atención durante toda la ejecución, en este desarrollo la docente a cargo tendrá que estar muy al tanto del comportamiento de cada uno de los estudiantes con el fin de ser un agente mediador durante el juego de ser necesario y explicar de manera constructiva la resolución de conflictos con los estudiantes de ser necesaria. : Se evaluará esta actividad por medio de la observación y análisis de la participación de los estudiantes frente a cada una de las preguntas, registrando puntos importantes del desarrollo de esta actividad en un registro de diario de campo soportado con las evidencias destacadas durante el momento, en este paso se utilizaran recursos como: Hoja de preguntas, libreta de anotación, Celular o cámara para registro de evidencias, escarcha de colores, Papel seda de colores.

Con el desarrollo de esta actividad se logrará trabajar el fortalecimiento de instrucciones claras en una actividad en el aula de clases, permitiendo que los niños y niñas sigan las indicaciones de una misma actividad en dos ambientes diferentes uno con similitud a sus actividades de clase y el segundo por medio del juego, llevando a identificar la importancia en los diferentes ambientes.

En la actividad final Teléfono roto, esta actividad al igual que las anteriores de la secuencia didáctica se relación con el trabajo en los niños y niñas para fortalecer el seguimiento de instrucciones por medio de juegos tradicionales en los que aprenden y relacionan conocimientos con comportamientos en el entorno, tiene como competencia ): Generar un espacio de trabajo en un ambiente significativo y creativo en el que se fortalezcan aspectos reflexivos sobre la importancia de seguir una indicación clara, puesto que de manera grupal se abordará por medio del juego el resultado de no seguir correctamente una instrucción y no escuchar asertivamente y como esta acción provoca diferentes reacciones comportamentales y resultados en los pasos a desarrollar, trabajando de esta manera la participación de los estudiantes, reflexión y escucha activa, al igual que recepción y ejecución de instrucciones precisas.

Con el desarrollo de esta actividad se espera que los estudiantes tengan la capacidad de reflexionar sobre la importancia de las normas y las leyes que se deben seguir en el entorno, con el fin de tener una sana convivencia en el ambiente, puesto que en la vida cotidiana se establecen diferentes normas e instrucciones que deben ser cumplidas, por ellos se generara un espacio agradable de participación en el que los estudiantes puedan identificar por sí mismos los cambios presentados en los resultados de la actividad cuando las instrucciones no son escuchadas y seguidas al pie de la letra, como esto afecta resultados, conductas y comportamientos y como este juego puede ser relacionada con una situación de la vida real.

Para el momento inicial la actividad inicia con un saludo a los estudiantes en el aula de clases luego como rompehielos se explicarán a los estudiantes que se reproducirá un video sobre ejercicios que tendrán que seguir a pie de la letra con la instrucción y supervisión de la docente encargada de la actividad.

El video tiene como nombre “Activación Física- Preescolar- Educación Física- Coordinación- Lateralidad”, Se realizará un registro de evidencias de la participación de los estudiantes con el fin de analizar detalladamente por medio de la observación el Paso a paso de las indicaciones.

, Al terminar la serie de ejercicios, los niños y niñas se enumeran de 1 a 2 de esta manera formado dos grupos. Se les informa a los estudiantes que se realizara una competencia entre los dos grupos, Se inicia realizando dos filas con los grupos, la maestra será la encargada de decir las frases o acciones a realizar al primer niño que se encuentre en la fila, se dirán acciones a realizar dentro del aula o frases de preferencia serán llamativas con significados especiales a los niños como: Tu eres grandios@, todo lo puedes lograr, eres inteligente, eres valiente, me agradas, me gusta ser tu amig@, entre otras. Así cada niños o niña repetirán y le dirá al oído a su compañero de atrás y al llegar al último estudiante este dirá frase o realizara la acción indicada por la docente y si la frase es dicha a la perfección o la acción realizada correctamente el equipo obtendrá un punto. Este punto de la actividad será evaluado por medio de la observación y escucha activa, ya que se analizará el comportamiento y seguimientos de las instrucciones brindadas a cada uno de los niños identificando, comprensión, participación, aceptación de las reglas del juego y comportamiento grupal, en este punto los recursos a utilizar son: Recursos según la necesidad de la acción a realizar, los recursos son aquellos materiales encontrados en el aula

Ejemplo: corre la silla de lugar, toma un color rojo y entrégalo a la maestra, entre otras acciones.

Para finalizar la actividad se realizará un juego al que se le llamara teléfono roto en alta voz con un globo, los niños y niña realizaran un círculo y se lanzara la bomba al aire, cada

Estudiante que toque el globo tendrá que decir la secuencia ya sea frutas, emociones, lugares, juguetes, ejemplo un niño tiene el globo y dice alegría ya el siguiente niño dirá alegría, tristeza y así sucesivamente hasta que alguien pierda y vaya saliendo del círculo hasta que quede un ganador.

Al finalizar el juego se realizarán preguntas retroalimentadores a los niños tales como:

¿Qué tal les pareció la actividad?, ¿piensan que seguir instrucciones es malo o bueno?, ¿Qué pasa si escuchan a los maestros en clase y siguen las instrucciones con las actividades?, ¿creen que sus tareas pueden ser mejores si escuchan las instrucciones de los maestros?, ¿creen que los juegos son más divertidos si tienen normas y todos sabemos cómo jugar?

Al finalizar la ronda de preguntas se entregará a cada estudiante un globo el cual decorara con marcadores en alusión a la actividad y los llevaran de recuerdo.

Este momento será evaluado por medio de la observación y participación activa con los estudiantes, registrando cada punto importante en el registro de diario de campo, soportando este con evidencias claras de la participación de los niños y niñas resaltando el avance alcanzado hasta la última actividad de la secuencia didáctica.

Con el desarrollo de esta actividad se lograra identificar la efectividad del desarrollo de las actividades de la secuencia didáctica y como y si cumplió la objetividad estipulada la cual consistía principalmente en fortalecer de manera positiva el seguimiento de instrucciones en los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot, mejorando considerablemente comportamientos en el aula de clases y el entorno social ya que los niños al iniciar el proyecto no comprendían la importancia del seguimiento de instrucciones y normas básicas de convivencia y

al abordar el proyecto en esta fase ya deben contar con conocimientos claros y adecuados frente al tema y la relación importante de este en el entorno que los rodea y en su diario vivir.

### **Enfoque Didáctico**

Para el desarrollo de este proyecto de investigación se realizó la creación de una secuencia didáctica basada en el abordaje como plan de mejora a la problemática identificada en el aula de clases con los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot, para la planeación de la secuencia didáctica se trabajó el seguimiento de instrucciones por medio de juegos tradicionales presentados en tres actividades diferentes mediante las cuales los estudiantes abordaran de manera contundente una serie de orientaciones específicas con el fin de ejecutar adecuadamente cada una de las actividades propuestas, las cuales tienen como objetivo que los niños y niñas encuentren un espacio agradable, amigable y divertido por medio del cual pueden explorar nuevos conocimientos, actitudes y comportamientos tanto a nivel personal como grupal, fortaleciendo adecuadas conductas en el aula y ambiente educativo en general, permitiendo que por medio del juego exploren saberes e identifiquen la importancia de acatar normas e indicaciones de manera precisa, no siendo esta conducta solo útil en el aula de clases sino también en el adecuado desarrollo de su vida en todo espacio social y de convivencia en comunidad.

Es aquí que el docente se permite actuar como un agente transformador, que aprueba que los niños y niñas exploren e identifiquen la importancia del saber por medio de los conocimientos básicos adquiridos sobre el seguimiento de instrucciones y relacionen este con hechos de la cotidianidad, hallando la importancia del buen comportamiento y seguimiento de directrices que permitirán generar mejores experiencias de gran significado en el desempeño y desarrollo pertinente en convivencia, según Romero, A (2009), la instrucción es convertida en el punto de un principio estructurador siendo está el pilar de creación en el aula de clases, siendo esta ya trazada inicialmente como un eje a seguir se identifica ante cualquier participante un

lineamiento que incapacita su modificación (P.135), es fundamental que en el aula de clases el docente dirección de manera adecuada a los estudiantes, teniendo claros los lineamientos y orientaciones específicas y contundentes que proporcionara a los estudiantes, con el fin de generar espacios de recepción y entendimiento de manera adecuada y pertinente por parte de los estudiantes, de esta manera generando resultados esperados tanto en comportamiento en el aula, recepción de información y ejecución de actividades específicas, aprendizaje e interacción, según Hernández, A. Moreno, D. González, A. Fulgencio, M. (2012), señalan en el desarrollo de la investigación realizada sobre la técnica de seguimiento de instrucciones, cuatro componentes claves los cuales se basan en: 1). Obtener atención, involucrando no solo un contacto visual sino un interés innato por parte de los niños y niñas logrando de esta manera una participación activa y recepción que conlleva a un adecuado desarrollo, 2). proporción de instrucciones claras, orientando a los niños y niñas de manera fácil, coherente y específica evitando en gran medida indicaciones que ocasionen confusiones y desorientación frente a la acción que se espera sea realizada por los niños y niñas, 3). Esperar 10 segundos, este es un tiempo de espera pertinente entre la recepción y ejecución de la instrucción dada a los niños y niñas, siendo el tiempo pertinente para obtener respuesta, 4). Elogiar, conlleva a brindar al niño o niña una respuesta de aprobación satisfactoria sobre el adecuado seguimiento que tuvo frente a la instrucción, ya sea por medio de gestos verbales y físicos de aprobación resaltando el buen cumplimiento y obediencia frente a la instrucción como palabras de felicitaciones acompañadas de sonrisas o aplausos (P.165).

Basando la importancia del seguimiento de instrucciones en el aula de clases, se implementa en la secuencia didáctica los juegos tradicionales para fortalecer una acción de mejora frente a la problemática presentada en los niños y niñas, siendo estos según el MEN.

(2014). Documento N°22, juegos que se caracterizan por poseer una riqueza simbólica ya que a partir de ellos se perciben de alguna manera la tradicionalidad o dinámicas de la sociedad en la que se encuentra inmerso cada niño o niña (P.25), este tipo de juegos son altamente reconocidos por los niños y niñas ya que son juegos que continúan presentes en la sociedad de descendencia en descendencia y aportan una dinámica llamativa a las actividades permitiendo que los niños y niñas exploren conocimientos y adopte el seguimiento de instrucciones en su cotidianidad por medio de la enseñanza creativa y llamativa del juego, relacionando situaciones ficticias con la realidad, generando espacios de interacción y reflexión que permitirán avances significativos en el desarrollo y acato de instrucciones o normas básicas de la vida cotidiana.

“En el juego hay un gran placer en representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos del que juega” MEN. (2014). Documento N°22 (P.19), esta realidad paralela creada por los niños y niñas en relación con la imaginación y creatividad permite explorar esta actividad como una herramienta que fomente el interés y participación activa de los estudiantes, convirtiéndose de esta manera el juego en la base principal del plan de mejora frente al seguimiento de instrucciones y mejoras comportamentales significativas de los niños y niñas participantes de la secuencia didáctica.

Es así como por medio de la herramienta del juego se basó el desarrollo de la planeación de la secuencia didáctica en la que se encuentra significativamente el manejo en fortalecimiento de seguimiento de instrucciones y juegos tradicionales que aportan normas de ejecución claras y precisas para la adecuada ejecución de cada uno de ellos, ya que en el desarrollo de la planeación de la secuencia didáctica se trabajan tres actividades en las que se desarrollan actividades que fortalecen la recepción y ejecución en base a indicaciones, desarrollando en la actividad inicial

una caracterización de lo que es un instrucción y la importancia de esta en la vida cotidiana, en la actividad intermedia se apoya el conocimientos e importancia de las instrucciones en los diferentes aspectos del diario vivir y la adecuada convivencia y en la actividad final se identifican conocimientos adquiridos y como se relacionan estos favorablemente con el entorno de los niños y niñas.

La planeación de la secuencia didáctica se desarrolló pensando en cada uno de los niños y niñas tanto a nivel individual como grupal, por ello se implementaron en cada una de las actividades el manejo de los tres estilos de aprendizaje con apoyos para aprendizaje visual, auditivo y kinestésico de esta manera abordando en general a todos los estudiantes garantizando la comprensión y adecuado aprendizaje por cada uno de ellos según a su necesidad, de esta forma también se ofrecen en la planeación indicaciones claras y concisas para el desarrollo de cada a uno de los puntos a realizar con el fin de que sean indicaciones fáciles que no generen confusión a los niños y niñas según su ritmo de aprendizaje.

En consideración con la necesidades de los niños y niñas y la problemática identificada frente a la centralización de seguimiento de instrucciones en el aula lo que conllevaba a problemáticas en el ámbito comportamental y educativo ya que los estudiantes no se comportaban como correspondía al igual que no realizaban sus actividades adecuadamente lo que retrasaba el aprendizaje, generando desinterés y desmotivación en el aula, la planeación didáctica permite abordar y generar diferentes puntos de vista en los estudiantes por medio de recursos lúdicos y creativos que permiten que exploren en el juego mientras aprenden, reflexionan sobre conductas y saberes necesarios y se estimulan en ambientes agradables en los que sienten que su participación es fundamental y necesaria así sea por medio de normas y características específicas a seguir, por ello las actividades diseñadas cumplen con la necesidad

requerida por los estudiantes para fortalecer considerablemente mejoras en el ambiente y trabajo individual y grupal por medio de la adquisición de conocimientos previos que serán una base para su adecuado desarrollo, desempeño y convivencia social.

Durante el desarrollo de la planeación de la secuencia didáctica no solo se identificó la problemática y herramientas de trabajo para mejorar esta, sino que también es necesario identificar los conocimientos previos de los estudiantes frente al tema a tratar, puesto que con estos saberes que ya cuentan los estudiantes se traza la dirección de las actividades desde el punto de inicio específico con el fin de fortalecer estos conocimientos identificados y nutrir estas bases con saberes más profundos y detallados que deben ser necesarios para una mejor comprensión y manejo en relación del tema con la cotidianidad y los diferentes escenarios de exposición. Es así como la planeación de la secuencia didáctica frente al fortalecimiento de seguimiento de instrucciones por medio del juego tradicional es considerada una base sólida de enseñanza e inmersión a los niños y niñas al tema de manera llamativa y creativa considerando las actividades aptas para el desarrollo y enseñanza de manera profesional en el aula de clases no solo con los estudiantes del nivel preescolar del colegio Kapeirot sino con cualquier grupo de niños y niñas entre las edades señaladas en la secuencia, claramente realizando modificaciones según las necesidades de los estudiantes pero considerando como base las actividades plasmadas en la planeación. El desarrollo de la planeación permite identificar aspectos importantes a desarrollar por parte de los estudiantes al igual que el docente puesto que el maestro es el guía, creador y orientador de las estrategias y puntos que se desarrollaran generando experiencias significativas en los estudiantes y en su propio crecimiento profesional.

## **Implementación**

### **Sesión de Actividad 1- Encuentra el Tesoro**

Con esta actividad se inicia la implementación de la planeación de la secuencia didáctica, evidenciado que la actividad conto con una gran acogida por parte de los niños y niñas, ya que se presentó una participación activa en cada uno de los puntos de la actividad, durante el desarrollo de cada uno de los puntos propuesto se realizó un análisis detallado con respecto a la ejecución por parte de los niños y niñas, encontrando que fue una actividad satisfactoria que cumplió con la objetividad de introducir a los estudiantes del nivel preescolar en un entorno de seguimiento de instrucciones por medio del juego, creatividad e imaginación, generando un despacio agradable en el que los participantes lograron o identificar las instrucciones del juego y seguir patrones para hallar pistas y encontrar así el tesoro, al igual que presentaron una socialización con respuestas coherentes a la comprensión presentada entre el seguimiento de instrucciones en el juego y como siendo guiados los relacionan satisfactoriamente con situaciones de la vida real. Es fundamental resaltar que el resultado satisfactorio obtenido por parte de los estudiantes frente a la sesión fue en parte por la adecuada organización del espacio y los materiales que complementan satisfactoriamente el ambiente pirata para los niños y niñas que se encontraban entusiasmados por recorrer cada trayectoria del mapa siguiendo las instrucciones de las pistas, cada niño muy sumergido en el papel de ser un pirata especializado en hallar tesoros no muy fáciles de encontrar por cualquiera, es así como los niños en su papel se tomaron el tiempo preciso para escuchar, interpretar y seguir la orientaciones hasta llegar a la meta la cual consistía en encontrar el preciado tesoro con premios para los valientes piratas.

Realizando un análisis de la ejecución se evidencia que el tiempo de participación fue acertado con respecto al propuesto en la planeación puesto que los niños y niñas contaron con

espacio de inicio de la actividad en el que siguieron las instrucciones al pie de la letra del video musical "una mosca que viene volando" disfrutando de un pequeño espacio de baile, al igual que contaron con espacio y tiempo pertinente para seguir las instrucciones del mapa pirata, resolver las pistas y encontrar el tesoro, socializar sobre la actividad realizada y elaborar dibujos de recuerdo.

El desarrollo de la actividad fue gratificante y valiosa tanto para los estudiantes como para la docente a cargo de la actividad ya que permitió generar un espacio de aprendizaje y diversión el cual dio pie a evaluar la efectividad de la propuesta al igual que el aprendizaje adquirido por los estudiantes, puesto que la actividad permitió realizar una observación detallada de cada punto de la actividad y como fue el comportamiento de los estudiantes ante el seguimiento de instrucciones y la relación de la importancia de estas en la vida cotidiana dentro y fuera del aula de clases identificando por medio de una lista de chequeo en el momento de socialización puntos alcanzados, con mejoras o falencias identificadas para trabajar.

Es así como las estrategias de evaluación permitieron identificar los logros frente a las competencias y logros de aprendizaje esperados en los niños y niñas, puesto que se identificó y evaluó el comportamiento de los estudiantes frente a la actividad, actitudes a nivel individual y grupal, comportamiento y convivencia con pares y docente, seguimiento de instrucciones antes, durante y después de la actividad, reflexión y relación de las instrucciones y la importancia de estas en la cotidianidad y trabajo grupal fortaleciendo el componente social.

El desarrollo de la actividad encuentra el tesoro en consideración fue satisfactoria ya que cumplió con la objetividad de brindar a los estudiantes una introducción al seguimiento de instrucciones por medio de un juego tradicional basado en creatividad e imaginación que permitió que los estudiantes exploraran e identificaran la importancia del seguimiento de normas,

patrones e indicaciones específicas para el adecuado cumplimiento de acciones y comportamientos necesarios para tener un adecuado desarrollo y convivencia en cualquier lugar identificando comportamientos positivos y negativos frente a la decisión de seguir o no una instrucción.

Encuentra el tesoro en conclusión fue una actividad satisfactoria como introducción al seguimiento de instrucciones resaltando la importancia de estas muchas veces para lograr los resultados esperados, relacionando de manera lúdica y creativa, permitiendo que por medio del juego los estudiantes identificaran y relacionaran el tema con el entorno resaltando la importancia no solo en el momento presente sino validando la importancia de este aprendizaje para el resto de la vida y su adecuado desarrollo y convivencia en sociedad.

### **Sesión de Actividad 2 - Moscas VS Abejas**

Esta es una actividad que fue planeada como intermedio en la secuencia didáctica, puesto que para el desarrollo de esta los estudiantes ya contaban con la capacidad y conocimiento inicial sobre el seguimiento de instrucciones al igual que la importancia de este en situaciones cotidianas que ameritan seguir lineamientos de comportamientos y acciones con el fin de obtener una sana convivencia, esta actividad fue ejecutada con los niños y niñas del nivel de preescolar con el fin de que los estudiantes identificaran con facilidad normas y reglas básicas del juego, con el fin de lograr la efectividad del mismo por medio de lineamientos específicos y claros para alcanzar la efectividad del juego, al igual que permitió que por medio de un espacio de recreación los estudiantes exploraran la derrota ya que moscas vs abejas es un juego de competencia con un único ganador por partida, lo que permitió que los estudiantes reflexionaran y comprendieran que no siempre seguir la instrucción significa ganar o que las cosas serán como

se esperan a nivel personal, sino que son normas que se deben seguir en la cotidianidad para tener un mejor rendimiento, comportamiento y convivencia con los demás.

El desarrollo de esta actividad fue llevado a cabo en el aula de clases un espacio acogedor y agradable en el que los estudiantes se sienten en confianza y a gusto, la actividad conto con los recursos necesarios para la adecuada ejecución y participación de cada uno de los estudiantes, ya que se introdujo a los niños y niñas por medio de un video llamado “Ganar y Perder” a la reflexión de que en la vida no siempre se gana pero si siempre se aprende y siempre hay posibilidades de hacer las cosas mejor y así trabajar en las capacidades e intentarlo de nuevo sin desfallecer, al terminar la reflexión del video cada uno de los estudiantes inicio la construcción de la maritriquita, una mariquita en la que desarrollarían el juego tradicional llamado triqui, allí los estudiantes siguieron la instrucción clara de colorear los animales de juego según la indicación de la docente a cargo de la actividad, esta actividad presento gran acogida por parte de los estudiantes ya que disfrutaron crear, colorear y recortar los animales de juego. En el desarrollo de esta implementación se idéntico que mientras los estudiantes personalizaban los animales de juego se presentó un retraso de tiempo y al momento de realizar el juego el tiempo fue más reducido ya que los estudiantes querían enfrentarse en batalla con cada uno de sus compañeros, encontrando el juego llamativo y entretenido para los niños y niñas, ya que así fue expresado por los estudiantes en el espacio de reflexión de la actividad, señalando el juego como entretenido y divertido. La actividad dio pie para realizar una evolución asertiva y efectiva a los estudiantes por medio de puntos específicos relacionados en la lista de chequeo con el fin de abordar las necesidades específicas de los estudiantes, identificando conocimientos y apoyando a la creación de nuevos, con el fin de que los estudiantes mejores conductas y normas básicas de disciplina en el aula de clases, mejorando el rendimiento en el aula y convivencia con

docentes y compañeros, generando espacio enriquecedores para el aprendizaje, es así como las estrategias de evolución permitieron identificar comportamientos al igual que desacuerdos frente a la pérdida de partidas ya que al principio los estudiantes pensaban que por seguir al pie de la letra las instrucciones siempre ganarían por lo que fue necesaria la intervención docente en estos casos específicos para explicar a los niños la importancia de en ocasiones saber perder como lo había relacionado el video de la parte inicial, ya que si se sabe perder también se aprende y se puede mejorar para saber ganar también. La observación participativa permitió identificar que los estudiantes del grado preescolar se encontraban en esta actividad más inmersos en el seguimiento de instrucciones y las relacionaron con más facilidad en la cotidianidad, al igual que prestaron más atención y el tiempo de acción entre la entrega de la instrucción y la ejecución de la misma fue más reducido y contundente de manera efectiva.

Moscas vs abejas fue una actividad con un impacto satisfactorio para los estudiantes ya que además de aceptar con claridad las indicaciones siguiendo al pie de la letra las intrusiones, también trabajaron una parte de autocontrol y manejo emocional frente a la derrota y la victoria como los mismos niños y niñas expresaron en el espacio reflexivo ya que algunos indicaron sentirse tristes al perder, pero se sintieron mejor al recibir el consejo de la docente y haberlo intentado de nuevo y ganar.

El éxito de la actividad consistió en que se generó un espacio agradable y adecuado para el desarrollo de la actividad, contando con herramientas apropiadas que fomentaron la comprensión y ejecución de la actividad, orientando a los estudiantes de manera divertida sobre la importancia del buen comportamiento, logrando trabajar el fortalecimiento de instrucciones claras en una actividad en el aula de clases, permitiendo que los niños y niñas sigan las indicaciones de una misma actividad en dos ambientes diferentes uno con similitud a sus

actividades de clase y el segundo por medio del juego, llevando a identificar la importancia en los diferentes ambientes.

### **Sesión de Actividad 3 - Teléfono Roto**

Esta actividad se encuentra como la planeación final de la secuencia didáctica para el trabajo del proyecto de seguimiento de instrucciones en los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot, permitiendo que los estudiantes abordaran el tema con capacidad reflexionando de manera positiva y coherente sobre la importancia del seguimiento de instrucciones con el fin inicialmente generar un adecuado espacio educativo en el aula de clases y así reflejarlos en los diferentes espacios de la vida cotidiana, siendo esta actividad la última ejecución de actividades, en este punto los estudiantes ya identifican la importancia del seguimientos de instrucciones ya que poseen un conocimiento base que conlleva al buen comportamientos, responsabilidad y respeto consigo mismos y con los demás, ya que tienen la capacidad de interpretar resultados favorables al igual que desfavorables según el cumplimientos adecuado y oportuno de la instrucción brindada.

Es así como este juego se relaciona con la cotidianidad mostrando de manera clara la variación entre escuchar asertivamente y efectuar adecuadamente la acción solicitada y no hacerlos, mostrando claramente como varia considerablemente el resultado esperado. Esta actividad inicia con la activación del cuerpo siguiendo las instrucciones de un video orientador siendo este un complemento y apoyo para la instrucción de la docente a cargo, así que según la indicación de la docente los niños y niñas lograron seguir de manera precisa las instrucciones y realizar los ejercicios tal cual lo propuesto en el video “Activación Física- Preescolar- Educación Física- Coordinación- Lateralidad”, seguidamente los estudiantes realizaron una enumeración de grupo 1 y grupo 2 ya que se realizó una competencia entre los dos grupos, cada participante que

encabezaba la fila recibía una instrucción de la docente y de esta forma se la comunicaban de uno en uno en teléfono a cada compañero de la fila y el que termina la fila se encargaba de realizar la acción indicada, aquí se evidenciaba si la instrucción fue seguida con efectividad o si la instrucción se rompió en algún participante, es así como el grupo con más aciertos ganaba la ronda, esta actividad permito que los estudiantes reflexionaran sobre la importancia de escuchar asertivamente y llevar a cabo la acción de la instrucción indicada de manera efectiva ya que la alteración de una mínima cosa puede afectar totalmente el resultado y la idea es que una instrucción sea acatada al pie de la letra con el fin de obtener el resultado esperado y efectivo de la acción.

Esta actividad del teléfono roto fue de gran agrado para los niños y niñas ya que se evidencia en su participación, generando satisfacción frente al adecuado cumplimiento de la objetividad de la actividad, ya que los estudiantes aprendieron sobre la importancia de las instrucciones y de seguirlas, participaron activamente en cada uno de los puntos, por medio del juego aprendieron y fortalecieron capacidades como la memoria en el teléfono en alta voz en donde tenían que recordar la secuencia mientras jugaban, en consideración esta fue una actividad agradable y efectiva que permitió conto con las herramientas necesaria, recursos y materiales para su adecuado desarrollo ya que los estudiantes encontraron agradable la temática de los teléfonos llevándolos a reflexionar y responder sobre la importancia de la instrucciones en la vida de manera más clara y concisa, identificando que el tema tiene ya una acogida más significativa y de mayor valor para los niños y niñas, ya que la relacionan con más facilidad y comprensión en sus vidas.

La metodología de evolución de cada punto de la actividad fue efectivo permitiendo indagar y profundizar sobre lo aprendido por los estudiantes durante el proceso de enseñanza del

fortalecimiento en el seguimiento de instrucciones, identificando cada aspecto significativo en los niños y niñas por medio de observación activa y detallada frente a cada comportamiento, evidenciando puntos clave en el aprendizaje de cada uno de los estudiantes, asegurando que no quedarían huecos de incertidumbre en ninguno de los participantes, ya que se dedicó el adecuado espacio, adecuación de ambiente y tiempo oportuno para la participación y reflexión del tema y la actividad de seguimiento de instrucciones en general.

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

Durante el desarrollo de las actividades planeadas en la secuencia didáctica enfocada al trabajo y fortalecimiento frente al seguimiento de instrucciones en los niños y niñas del nivel preescolar, se logró evidenciar y resaltar la importancia de la correcta recepción de instrucciones precisas y concretas que desencadenan acciones y resultados específicos, tal cual cómo fue posible apreciar durante el desarrollo de las actividades, en la ejecución de la actividad “encuentra el tesoro”, los estudiantes iniciaron un proceso de reconocimiento de manera adecuada sobre lo que conlleva el seguimiento de una instrucción y como con la adecuada escucha y ejecución obtuvieron resultados favorables que orientaron a una meta, en esta actividad los estudiantes tuvieron la capacidad de reflexionar y relacionar de manera divertida instrucciones con las encontradas en su diario vivir, de esta manera logrando que los estudiantes respondieran de una forma más activa; en la actividad intermedia “moscas vs abejas”, en donde los estudiantes se encontraban con una interacción más asertiva sobre el tema y la relación de este con sucesos cotidianos de su entorno educativo y familiar, al finalizar con la actividad “teléfono roto”, los niños y niñas del nivel preescolar ya contaban con un conocimiento adecuado sobre el tema, siendo llevados por las actividades a reconocer características importantes sobre el buen comportamiento, respeto y normas básicas de adecuada convivencia.

La secuencia didáctica llevo a profundizar sobre la importancia del adecuado manejo de instrucciones tanto para el emisor como para el receptor, ya que según las orientaciones y dirección del docente frente a un estudiantes o el grupo en general parte de la adecuada recepción y ejecución de la instrucción en un tiempo preciso para desencadenar una acción contundente, lineal y significativa, por ellos el juego resalto características importantes sobre el tema, orientando de manera divertida el espíritu de aprendizaje de los estudiantes, provocando

momentos amenos y significativos de esparcimientos controlados que fortalecieron significativamente el ámbito comportamental en el aula de clases en las diferentes asignaturas, promoviendo buen comportamiento frente actividades y espacios de interacción con pares y maestros.

“El juego, como actividad placentera, y el trabajo, como tarea establecida para llegar a un fin, pueden articularse dentro de un proceso pedagógico indisoluble para iniciar a la niña o al niño al trabajo a través del juego” (Men, 2014, pag. 20).

El juego es considerado una herramienta usada adecuadamente apoya de manera significativa la enseñanza pedagógica y con el desarrollo de las actividades del proyecto fue una herramienta de gran valor para hallar resultados favorables según la objetividad del proyecto, para aislar a los estudiantes de su rutina de aprendizaje y desarrollo de actividades, saliendo de la monotonía y el aula estricta, permitiendo que los estudiantes exploren sus conocimientos y se relacionen con el tema por medio de espacios llamativos, creativos y lúdicos en donde hallan las reglas básicas de participación en la actividad pero no reaccionan de manera negativa con desbordamiento emocional ni frustración, al contrario, lograron realizar una conexión y aprendizaje con el tema de manera adecuada y coherente, a pesar de los ajustes en tiempos de ejecución, aunque este fue un aspecto de modificación frente a lo planeado, puesto que en el momento de ejecución en el aula el tiempo es crucial para todos los docentes frente a sus planeaciones, pero al variar en cada niño y niña su estilo de aprendizaje frente a muchas actividades los tiempos varían lo que en muchas ocasiones influye en no dejar fluir por completo el tiempo de trabajo de los estudiantes y su percepción sobre cada de talle.

Es fundamental que cada espacio de interacción con los niños y niñas sea ejecutado con precisión según los planeado por ello es necesario generar estrategias que permitan optimizar el

tiempo con el fin de enfocar un adecuado trabajo, generando espacios significativos de aprendizaje y con el fin de garantizar resultados acordes a la objetividad propuesta.

## Conclusiones

El desarrollo del trabajo realizado sobre el fortalecimiento de seguimiento de instrucciones en los niños y niñas del nivel de preescolar en el colegio Kapeirot, se ejecutó de la manera adecuada, adaptando las actividades de manera significativa a las edades y características específicas necesarias para los estudiantes tanto dentro como fuera del aula; siendo este proyecto una experiencias significativa y enriquecedora tanto para los estudiantes como para la docente, ya que se generaron espacios significativos de participación e integración que permitieron explorar diferentes conceptos sobre el seguimiento de instrucciones sin marcar este como una práctica autoritaria, sino bordando la normalización y adaptación del contexto de instrucciones como una conducta necesaria en la cotidianidad que se puede llevar de manera efectiva y divertida.

Es indispensable mencionar que el proyecto cumplió con el propósito objetivo de Fortalecer el seguimiento de instrucciones a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas del nivel preescolar del colegio Kapeirot de la ciudad de Bogotá, siendo el juego una herramienta muy útil y de gran agrado para los estudiantes al momento de aprender de manera agradable y dinámica.

Durante el transcurso de la ejecución de la secuencia didáctica del proyecto los estudiantes tuvieron las herramientas y capacidad para identificar aspectos significativos de las instrucciones y la asociación con sus conductas y acciones diarias, por ello se lograron identificar los juegos tradicionales como una puerta oportuna para el trabajo de las falencias presentadas en el aula de clases del nivel preescolar, permitiendo el diseño armónico y acorde de estrategias pedagógicas aptas para el adecuado fortalecimiento y desarrollo apropiado de cada uno de los estudiantes.

A pesar del adecuado desarrollo y acogida que presento el proyecto por parte de cada uno de los estudiantes, este presento pocas dificultades durante el abordaje de los estudiantes frente a la ejecución de las actividades, considerando ajustar los tiempos de las actividades ya que por ajetreo durante la jornada escolar los tiempos fueron limitados al momento de desarrollar las actividades, pero este no fue un obstáculo de peso para limitar las implementaciones; las actividades fueron ajustadas y pasos reducidos sin alterar la estructura de las planeaciones con el fin de cumplir con la objetividad y alcanzar los resultados esperados por los estudiantes y docente.

Durante el desarrollo del proceso formativo tanto para los estudiantes como para la docente, se identifica el docente como un agente transformador de virtudes y conocimientos que aporta educación en base al amor y devoción a su formación y a la educación y aprendizaje de los niños y niñas, implementando estrategias y recursos que permitan avanzar por el maravilloso camino de la educación y acompañamiento en el crecimiento y formación del alumnado a cargo; el docente es un agente virtuoso se encuentra en una constante transformación o metamorfosis que implica aprender cada día con amor y optimismos sobre cada desafío encontrado en el camino de la enseñanza en el aula de clases, aprendiendo de cada experiencia significativa y de hasta el mínimo detalle que permita nutrir su conocimiento y trabajar en pro de la educación infantil.

### Referencias Bibliográficas

- MEN. (2014). *Documento N°22. El juego en la educación inicial*, (P.p.13- 46). Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- MEN. (2009). *Documento N°10. Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia*, (P.p. 6- 122). Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053\\_archivo\\_PDF\\_libro\\_desarrolloinfantil.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf)
- Romero, A (2009). *La dinámica de la instrucción en el proceso educativo*, (P.p. 129- 137). Recuperado de [https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv\\_educativa/2009\\_n23/pdf/a10v13n23.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2009_n23/pdf/a10v13n23.pdf)
- Hernández, A. Moreno, D. González, A. Fulgencio, M. (2012). *La técnica de seguimiento instruccional alfa para el manejo de desobediencia infantil en una triada madre-hija-hija*, (P.p. 159- 174). Recuperado de <https://www.scielo.org.mx/pdf/enclav/v6n12/v6n12a8.pdf>
- Montessori, M (2012). *La pedagogía Montessori. Educar portal* (P.p. 1- 34). Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/151556>
- Medina, E. y 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>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de la Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/clozanou\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EvO4BDrvjj1GmWGzAMPIxsIBedSsjBdxzSzu0GjwqEpfKA?e=jDc3fg](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/clozanou_unadvirtual_edu_co/EvO4BDrvjj1GmWGzAMPIxsIBedSsjBdxzSzu0GjwqEpfKA?e=jDc3fg)