

**La estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje en estudiantes de preescolar de  
la Institución Educativa Colegio Campestre Santo Domingo Savio de Anolaima  
(Cundinamarca) a través de la aplicación de actividades lúdico creativas en el año 2024**

Laura Andrea Muñoz Rodríguez

Asesora

Gina Lizeth Estupiñán Corredor

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado en Practicas Pedagógicas

2024

## Resumen

El objetivo de estudio es desarrollar una propuesta pedagógica aplicada en estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Colegio Campestre Santo Domingo Savio de Anolaima (Cundinamarca) que permita estimular los dispositivos básicos del aprendizaje a través de la aplicación de actividades lúdico creativas en el segundo semestre del año 2024. El método empleado fue la aplicación de un plan de actividades denominado “me divierto aprendiendo” con el fin de estimular aquellas dificultades conductuales, sociales, de articulación y del aprendizaje que se evidenciaron durante una observación previa; es decir, tuvieron como fin común mejorar los dispositivos básicos de aprendizaje a través de su estimulación.

Para llevar a cabo este proyecto se ejecuta el enfoque cualitativo de investigación a través de la acción participativa, ya que este es multimetódico, en el que se incluye un acercamiento interpretativo y naturalista al sujeto de estudio (Fragoso Luzuriaga, 2018). Permite analizar y compilar las experiencias vividas, emociones o comportamientos durante la práctica. Por otro lado, el enfoque cognitivo, taxonómico y conductual del aprendizaje es importante en esta investigación teniendo en cuenta que se estudian y evidencian los procesos de aprendizaje que cada uno de los estudiantes lleva, así como su convivencia con el entorno en el área socioafectiva.

Los resultados obtenidos fueron satisfactorios ya que se logró fortalecer los tiempos de atención y concentración, la retención de información, finalmente la actitud y disposición para recibir un espacio de aprendizaje, cambios significativos que les permitirá tener una transición adecuada al siguiente nivel académico.

***Palabras clave:*** concentración, cerebros, crianza y aprendizaje.

### **Abstract**

The objective of the study is to develop a pedagogical proposal applied to preschool students of the Educational Institution Colegio Campestre Santo Domingo Savio of Anolaima (Cundinamarca) that allows stimulating the basic learning devices through the application of playful and creative activities in the second semester of the year 2024. The method used was the application of a plan of activities called “I have fun learning” with the purpose of stimulating those behavioral, social, articulation and learning difficulties that were evidenced during a previous observation; that is to say, they had the common purpose of improving the basic learning devices through their stimulation.

In order to carry out this project, the qualitative research approach is executed through participatory action, since this “is multimethodical”, in which an interpretative and naturalistic approach to the subject of study is included” (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, s/f). It allows to analyze and compile the experiences lived, emotions or behaviors during the practice. On the other hand, the cognitive, taxonomic and behavioral approach to learning is important in this research taking into account that the learning processes that each of the students carry, as well as their coexistence with the environment in the socio-affective area are studied and evidenced.

The results obtained were satisfactory since it was possible to strengthen attention and concentration times, information retention, and finally the attitude and willingness to receive a learning space, significant changes that will allow them to have an adequate transition to the next academic level.

**Key words:** concentration, brains, upbringing and learning.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	10
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos .....	12
Pregunta de Investigación.....	13
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	18
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico .....	24
Implementación.....	28
Implementación Sesión 1 Actividad 1.....	28
Implementación Sesión 1 Actividad 2.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones .....	36
Referencias Bibliográficas .....	40
Apéndices.....	43

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i> .....	43
--	----

## Introducción

La propuesta pedagógica se basa en torno a los niños y niñas del ciclo de preescolar de la sede Colegio Campestre Santo Domingo Savio, ubicado en el municipio de Anolaima (Cundinamarca). Los estudiantes presentan dificultades conductuales, sociales, de articulación y del aprendizaje debido a la exposición por largos periodos de tiempo a las pantallas interactivas desde edades tempranas.

La institución no cuenta con un plan de actividades adecuadas que apoyen su desarrollo integral respondiendo a las consecuencias que se evidencian. Estas cada vez se ven reflejadas con más frecuencia en el aula, respondiendo a dificultades de atención, concentración, respuesta rápida, memoria, articulación, socialización, postura y resolución de conflictos, entre otras.

Algunas de las partes cerebrales que más se ven afectadas al exponer a un cerebro inmaduro a las pantallas son la ínsula, la cual Pérez (2018) define como “la oficina de ser buena persona” esta es importantísima en el desarrollo de las capacidades sociales y empáticas del ser humano; la mielina, encargada de permitir que los impulsos eléctricos se transmitan a lo largo de las neuronas de forma eficiente.

La exposición de los cerebros inmaduros a las pantallas interactivas responde a una crianza permisiva en donde los padres de los niños y niñas permiten el uso constante de aparatos electrónicos para mantenerlos entretenidos en tanto ellos están ocupados lo que les brinda una falsa tranquilidad, teniendo en cuenta que durante la exposición el menor presenta una secreción en abundancia de dopamina que no es normal y que para Pérez (2018) corresponde a un shot de heroína que, además, al quitar la fuente de entretenimiento presenta como contra reacción, la liberación de cortisol, que es además leído por el cerebro como estrés.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que, la aplicación de esta propuesta pedagógica pretende busca dar respuesta a la siguiente pregunta ¿Cómo estimular los dispositivos básicos del aprendizaje en estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Colegio Campestre Santo Domingo Savio de Anolaima (Cundinamarca) a través de la aplicación de actividades lúdico creativas en el segundo semestre del año 2024?

Es por ello, que se resalta el retraso en el aprendizaje y la necesidad de estrategias innovadoras que sean más atractivas a los estudiantes, aunque esta sea una competencia desequilibrada con los aparatos electrónicos en la lucha por dar respuesta a esta necesidad de dopamina en el cerebro que cada vez se hace más grande.

De acuerdo con Diana Baumrind (1967) “la crianza viene a darse como resultado de una transmisión transgeneracional de diferentes maneras de cuidar y educar a niños y niñas, determinadas culturalmente, las cuales están fundadas en normas y costumbres” citado de (Velasquez Quispe, 2020). La crianza resalta el valor de lo que los padres heredan a sus hijos a través de los diferentes acuerdos de crianza, límites y normas, deja una gran responsabilidad a los padres como primer entorno de aprendizaje, ya que estas son las bases de lo que en adelante será determinante en su desarrollo integral.

En el caso de la crianza permisiva, concebida por Papalia (2005) citado de (Velasquez Quispe, 2020) como aquella que:

hace referencia a padres que muestran un patrón muy condescendiente, valoran la autoexpresión y la autorregulación, manifestando un alto nivel de involucramiento. De tal manera, acceden a que sus hijos opinen y expresen sus sentimientos libremente, mostrando poco o nada de exigencia y rara vez practican un control adecuado sobre el comportamiento de sus hijos. (p.11)

La crianza permisiva sumada a la ola tecnológica actual, ha traído como consecuencia que los padres sedan responsabilidades a esta y así se fue dando la crianza de una generación de

niños y niñas expuestos desde los 3 meses de edad a las pantallas, lo que ha significado un retraso considerable en el ritmo de aprendizaje y en las habilidades sociales.

La crianza a través de la satisfacción del deseo es muy común en las familias actuales y esta se da cuando los padres de familia optan por una crianza en la cual se consiente la gran mayoría de los deseos del menor, sin cuestionarle si es algo necesario o es solo un deseo guiado por sus impulsos o si en base a las acciones del menor y su comportamiento lo merece, etc.

Los cambios de la sociedad moderna han generado que las relaciones familiares hayan variado, pero no ha dejado de ser ese primer espacio social en donde el niño aprende las dinámicas culturales y sociales que le permitirán desarrollarse como persona. Donde se adquieren los primeros rasgos para el desarrollo del carácter y la identidad personal que lo definen más adelante, también es en la familia donde se adquieren hábitos y valores que determinan nuestro pensamiento y desarrollo social (Uribe Flóres, 2016).

Los espacios educativos de forma progresiva han optado por incorporar a la práctica educativa de las infancias, estrategias pedagógicas innovadoras, lúdicas y de exploración que permitan que el estudiante se sienta motivado a adquirir nuevos conocimientos, esto en respuesta a la ampliación del umbral de placer, sin embargo, es imposible que un docente compita con la excesiva secreción de dopamina en el cerebro al verse expuesto a las pantallas e intentar hacerlo sería un crimen, la sobreestimulación está matando el cerebro de los niños y no permite que se desarrollen de forma integral. Vygotsky demostró el papel fundamental de la enseñanza y la educación que debe pasar delante del desarrollo y arrastrarlo consigo, en esta comprensión resulta esencial el hecho de que el proceso de influencia de los adultos sobre el niño, el proceso de enseñanza y educación por los agentes educativos se declara como fundamental. (Ramos Galarza, 2016)

Por otro lado, se debe reconocer la gran labor de los maestros en los espacios educativos con el apoyo del contexto familiar, como potenciadores de habilidades tanto éticas como sociales, lo cual quiere decir, que se trabaja desde la parte personal tales como: como el estudiante se ve a sí mismo y como se presenta al mundo y como interactúa con el entorno hasta como se desenvuelve y aporta al mundo social en base a sus acciones representativas y comportamentales.

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

La propuesta pedagógica toma como muestra poblacional los niños y niñas de preescolar de la sede Colegio Campestre Santo Domingo Savio (de carácter privado) ubicado en el municipio de Anolaima (Cundinamarca), vereda la María. Municipio caracterizado por su gente amable y cordial, los campesinos y clima templado favorecen la productividad de frutas y verduras que distinguen a este como “la capital frutera de Colombia”, población creyente y virtuosa de talentos ligados a las demostraciones artísticas.

El estrato socioeconómico de su población oscila entre el medio y bajo; por otro lado, el contexto familiar es mayormente conformado por familias disfuncionales que, con dificultad, logran satisfacer adecuadamente las necesidades básicas de los estudiantes. Durante el proceso de observación participante que se realizó, se evidenció que los estudiantes presentan dificultades conductuales, sociales, de articulación y del aprendizaje afectando su rendimiento académico en las dimensiones del desarrollo cognitivo y socio emocional dado la gran influencia de la prolongada exposición a las pantallas en su contexto familiar.

Por medio del diagnóstico realizado, se toma en cuenta que la institución no cuenta con un plan de actividades adecuadas que apoyen su desarrollo integral respondiendo a las consecuencias que se evidencian. Por tanto, se hace evidente que es necesaria la implementación de propuestas que apunten especialmente a la estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje a través de actividades lúdico creativas.

La exposición de los cerebros inmaduros a las pantallas interactivas responde a una crianza permisiva en donde los padres de los niños y niñas permiten el uso constante de aparatos electrónicos para mantenerlos entretenidos en tanto ellos están ocupados lo que les brinda una falsa tranquilidad, teniendo en cuenta que durante la exposición el menor presenta una secreción

en abundancia de dopamina que no es normal y que para Pérez (2018) corresponde a un shot de heroína, que además, al quitar la fuente de entretenimiento presenta como contra reacción, la liberación de cortisol, que es además leído por el cerebro como estrés.

Es por ello, que se resalta el retraso en el aprendizaje y la necesidad de estrategias innovadoras que sean más atractivas a los estudiantes, aunque esta sea una competencia desequilibrada con los aparatos electrónicos en la lucha por dar respuesta a esta necesidad de dopamina en el cerebro que cada vez se hace más grande.

Por otro lado, se debe reconocer la gran labor de los maestros en los espacios educativos con el apoyo del contexto familiar, como potenciadores de habilidades tanto éticas como sociales, lo cual quiere decir, que se trabaja desde la parte personal tales como: como el estudiante se ve a sí mismo y como se presenta al mundo y como interactúa con el entorno hasta como se desenvuelve y aporta al mundo social en base a sus acciones representativas y comportamentales.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Implementar dispositivos básicos del aprendizaje en estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Colegio Campestre Santo Domingo Savio de Anolaima (Cundinamarca) a través de la aplicación de actividades lúdico creativas en el segundo semestre del año 2024

### **Objetivos Específicos**

Identificar el acercamiento de los estudiantes del colegio Campestre Santo Domingo Savio del ciclo preescolar que se ven mayormente expuestos a pantallas interactivas.

Movilizar un plan de actividades lúdico creativas que favorezcan la estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje de los estudiantes de preescolar del Colegio Campestre Santo Domingo Savio.

Reconocer los cambios en el desempeño académico de los estudiantes del ciclo preescolar del Colegio Campestre Santo Domingo Savio después de la implementación del plan de actividades lúdico creativas.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo estimular los dispositivos básicos del aprendizaje en estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Colegio Campestre Santo Domingo Savio de Anolaima (Cundinamarca) a través de la aplicación de actividades lúdico creativas en el segundo semestre del año 2024?

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

El proyecto de acción pedagógica trabaja sobre el modelo Angora (investigación sobre la propia práctica pedagógica) teniendo en cuenta que fue a través de esta que se hizo visible la problemática que aquí se presenta y se enfoca en poner en práctica actividades que potencien las capacidades sociales, memoria y la capacidad de atención y concentración de los niños del ciclo de preescolar del Colegio Campestre Santo Domingo Savio a través del uso de técnicas tales como el trabajo en equipo, la lúdica y el reconocimiento del espacio a través de los sentidos. Es por ello que basa la propuesta en la siguiente pregunta orientadora: ¿Cómo estimular los dispositivos básicos del aprendizaje en estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Colegio Campestre Santo Domingo Savio de Anolaima (Cundinamarca) a través de la aplicación de actividades lúdico creativas en el segundo semestre del año 2024?

Primero, es importante tener en cuenta que la exposición a las pantallas a temprana edad causa daños cerebrales que se ven reflejados en el desarrollo integral de los niños y niñas; Algunas de las partes cerebrales que más se ven afectadas son la ínsula, la cual Pérez (2018) define como “la oficina de ser buena persona” esta es importantísima en el desarrollo de las capacidades sociales y empáticas del ser humano; la mielina, encargada de permitir que los impulsos eléctricos se transmitan a lo largo de las neuronas de forma eficiente, quiere decir que afecta la memoria, la concentración y la capacidad de respuesta rápida.

Estas afirmaciones son apoyadas también por estudios de neuroimagen, los cuales “han demostrado que la exposición constante a pantallas en edades tempranas puede modificar la plasticidad cerebral, afectando zonas claves del cerebro involucradas en la toma de decisiones, el autocontrol y la regulación emocional” (Small & Vorgan, 2008)

Pérez (2018) dice al respecto que el periodo pico de las conexiones neuronales se encuentra entre los nueve meses a los nueve años de edad por lo que propone cero pantallas mínimo en este periodo de tiempo, apoyándose en la cotidianidad “la nueva normalidad” de los niños y niñas y los efectos que se empiezan a hacer visibles tales como la adicción a las pantallas, problemas de concentración, agresividad, ansiedad y depresión y en casos más avanzados síntomas de psicosis.

Es por ello que el plan de actividades “me divierto aprendiendo” pretende estimular los dispositivos básicos del aprendizaje a través de intervenciones lúdico creativas en las que se les permita interactuar activamente con los compañeros y con el espacio que les rodea, motivando el aprendizaje significativo, junto con el cual se abordara con los padres de familia los estilos de crianza, haciendo hincapié en la crianza permisiva y el uso de las pantallas haciendo reflexión sobre las afectaciones que estas promueven en el desarrollo de sus hijos.

Sumada a la ola tecnológica actual, ha traído como consecuencia que los padres sedan responsabilidades a esta y así se fue dando la crianza de una generación de niños y niñas expuestos desde los 3 meses de edad a las pantallas, lo que ha significado un retraso considerable en el ritmo de aprendizaje y en las habilidades sociales; evidenciados por medio del análisis de la práctica pedagógica y el contexto en el que se desarrollan, detectando una afectación considerable en la capacidad de respuesta de los estudiantes en la dimensión cognitiva, socioafectiva y comunicativa.

Sin lugar a dudas, los cambios de la sociedad moderna han generado que las relaciones familiares hayan variado, pero no ha dejado de ser ese primer espacio social en donde el niño aprende las dinámicas culturales y sociales que le permitirán desarrollarse como persona. Donde se adquieren los primeros rasgos para el desarrollo del carácter y la identidad personal que lo

definen más adelante, también es en la familia donde se adquieren hábitos y valores que determinan nuestro pensamiento y desarrollo social (Uribe Flóres, 2016).

La crianza a través de la satisfacción del deseo es muy común en las familias actuales y esta se da cuando los padres de familia optan por una crianza en la cual se consiente la gran mayoría de los deseos del menor, sin cuestionarle si es algo necesario o es solo un deseo guiado por sus impulsos o si en base a las acciones del menor y su comportamiento lo merece, etc. Este planteamiento es apoyado por ( Livingstone & Smith, 2014) quien concibe que este estilo de crianza “tiende a permitir un mayor uso dispositivo digitales, lo cual puede aumentar el riesgo de problemas de atención y conducta en niños pequeños” (p. 102).

La educación actual tiene como eje central, que en los primeros años de vida esta debe ser complementaria con la búsqueda del bienestar y desarrollo integral de los niños y niñas ya que es allí en donde se forjan las bases de sus aptitudes, fortalezas y conocimientos previos a la posterior formación. (Vygotsky, 1962) demostró el papel fundamental de la enseñanza y la educación que debe pasar delante del desarrollo y arrastrarlo consigo, en esta comprensión resulta esencial el hecho de que el proceso de influencia de los adultos sobre el niño, el proceso de enseñanza y educación por los agentes educativos se declara como fundamental.

Por otro lado, es importante reconocer que la labor docente depende en gran parte del trabajo conjunto con los padres de familia ya que son quienes contribuyen con que todo lo aprendido sea realmente interiorizado (Ramos Galarza, 2016). Se debe reconocer la gran labor de los maestros en los espacios educativos con el apoyo del contexto familiar, como potenciadores de habilidades tanto éticas como sociales, lo cual quiere decir, que se trabaja desde la parte personal tales como: como el estudiante se ve a sí mismo y como se presenta al mundo y como

interactúa con el entorno hasta como se desenvuelve y aporta al mundo social en base a sus acciones representativas y comportamentales.

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

Para el desarrollo de este proyecto de investigación es de gran importancia tener como base el concepto de niño mediante el cual se basa, es por esto que tomamos las consideraciones de (Montessori, 2020) quien concibe al niño como aquel que “tiene una mente capaz de absorber conocimientos y el poder de instruirse a sí mismo” además de resaltar que esto se debe a que “todos los niños poseen, indistintamente, esta capacidad de “absorber la cultura” siendo ellos quienes aprenden de su entorno con el apoyo de su entorno familiar que son quienes acompañan estos procesos respetando su ritmo de aprendizaje. Pag 42

De acuerdo a lo anterior, se toma en consideración la concepción de Bruner citado de (donprofe, 2022) quien nos dice que:

El desarrollo cognitivo es un proceso tanto de fuera hacia dentro, como de dentro hacia fuera. El niño, en función de su edad, utiliza determinadas técnicas, de una caja de herramientas aportada por la cultura, para representarse la realidad, es decir, el mundo en que vive. Demostrando la gran capacidad de exploración del entorno de los niños para desarrollar ciertas habilidades y destrezas que le permiten crecer en todos los aspectos sin necesidad de forzar su aprendizaje. Párr 11.

Las consideraciones de estos autores permiten que se establezca una relación con el proceso de acción, teniendo en cuenta que este pretende que se apropien de su entorno por medio de la exploración dando contextualización sobre las afectaciones que tiene a largo y corto plazo el uso de las pantallas en edades tempranas por tiempos prolongados.

Las bases curriculares y los estándares básicos por competencias sugieren que el desarrollo y el aprendizaje deben centrarse en formar individuos íntegros, en donde la educación sea flexible y vaya más allá de impartir conocimientos teóricos, sino que, por el contrario, también le de paso a la exploración del entorno, abriéndole la puerta al desarrollo de habilidades prácticas que le permitan aplicarlo de forma asertiva en contextos reales. Se considera importante la

formación de habilidades críticas, creativas y sociales desde un enfoque inclusivo y equitativo, así como también promover la formación de competencias que integren la dimensión socioafectiva, y aspectos éticos que le permitan tener herramientas para enfrentar los diferentes desafíos a lo largo de su vida; resaltando la necesidad de una enseñanza que prepare no solo académicamente, sino que tome en cuenta el desarrollo personal.

El propósito de la educación inicial es proporcionar un entorno seguro, que brinde los espacios adecuados que permitan fomentar el desarrollo integral en los niños y niñas, lo cual abarca las dimensiones cognitiva, socioafectiva, física y del lenguaje; teniendo en cuenta que en este ciclo se busca que se adquieran habilidades básicas que serán las bases para futuros aprendizajes, dentro de estos logros que se pretenden alcanzar se encuentran: el trabajo en equipo, la autonomía, el respeto por los demás, el saber estar, buena articulación, comprensión de cuentos y análisis, motricidad fina adecuada para iniciar un correcto proceso de trazos y posterior escritura, motricidad gruesa en donde se trabajan capacidades físicas como saltar, raptar, correr, arrastrarse, entre otras.

La formación basada en competencias se centra en desarrollar habilidades y conocimientos que los individuos necesitan para desempeñarse en los diferentes ámbitos “constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral, como condición esencial de todo proyecto pedagógico” (Medina & Tobón, 2010) pag 91; además de promover la integración de la teoría con la práctica tomando en consideración las necesidades individuales de cada ser humano.

Tobón (2010) considera 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 y socio-laboral; por tanto, la formación basada en competencias no puede referirse a la competitividad de quien sólo se forma

competentemente para tener mayor poder o dominar sobre los otros, sino formarse competentemente para hacer el bien de manera cooperativa. Pag 90.

Es por ello que la educación estimula el trabajo en equipo sin perder la autonomía del ser, permitiendo que aporte su visión crítica a un equipo, discernir entre opiniones y posteriormente llegar a un consenso. Esto aplicado en las diferentes situaciones de la vida, siendo empático, comprensivo y crítico sin perder la calidad humana. (Medina & Tobón, 2010) encuentran uno de los retos de la educación “Orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, más allá de los contenidos académicos tradicionales” Pag 91-92.

Para lo anterior es importante que el docente haga especial énfasis en el pensamiento de los estudiantes y el suyo mismo, pues de nada sirve alcanzar los logros requeridos para cada nivel si no son conscientes de como este trasciende al entorno en el que se desarrolla. Algo que es muy importante, de acuerdo con (Medina & Tobón, 2010) es “abordar las competencias con flexibilidad, autocrítica y estudio continuo”. Pag 92.

La educación actualmente tiene como mecanismo de trabajo, incorporar un método flexible, que se adapte a las necesidades de los estudiantes incorporando estrategias pedagógicas que les permitan desarrollar las habilidades necesarias para cada nivel sin interferir con el ritmo de aprendizaje de cada individuo.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje a través de la aplicación de actividades lúdico creativas” para alcanzar el objetivo de estimular los dispositivos básicos del aprendizaje en estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Colegio Campestre Santo Domingo Savio de Anolaima (Cundinamarca) a través de la aplicación de actividades lúdico creativas en el segundo semestre del año 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en Identificar el acercamiento de los estudiantes del Colegio Campestre Santo Domingo Savio del ciclo preescolar que se ven mayormente expuestos a pantallas interactivas, se estableció inicialmente una actividad creativa, que consiste en seguir grupalmente una serie de instrucciones estructuradas en pasos para llegar a un producto similar con la técnica de modelado de plastilina (un paisaje con un oso en medio y flores de colores) y como producto permitirá que cada uno de los niños pase frente al grupo y les muestre su trabajo, buscando que cada uno de ellos reconozca no solo en sí mismo el esfuerzo y la dedicación susceptible para el análisis en cuanto a dispositivos básicos del aprendizaje.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico, consistente en movilizar un plan de actividades lúdico creativas que favorezcan la estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje de los estudiantes de preescolar del Colegio Campestre Santo Domingo Savio, se estableció un momento inicial en el que por medio de la imitación de los movimientos del cuerpo se explica el concepto de “copiar” para que en el siguiente paso se realice la copia del modelo en físico con rotación. Cada estudiante tendrá un modelo diferente, la actividad iniciara

cuando la docente de la instrucción, una vez todos terminen ese modelo, se da paso al cambio, es decir, todos rotan a la derecha el modelo e inician de nuevo con la copia por lo cual a rotación se realiza hasta que todos los estudiantes realizan correctamente todos los modelos y como producto se realiza una reflexión grupal en la que se hable de la ejecución de la actividad, el nivel de dificultad y las habilidades que les permitieron concluir con esta susceptible para el análisis de la participación activa y de los tableros con la réplica correcta de cada uno de los modelos propuestos.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en reconocer los cambios en el desempeño académico de los estudiantes del ciclo preescolar del Colegio Campestre Santo Domingo Savio después de la implementación del plan de actividades lúdico creativas, se estableció el diseño de un circuito, iniciando por establecer reglas a la hora de salir a realizar su ejecución, como por ejemplo: Respetar a sus compañeros y esperar su turno según corresponda; Tratar con cuidado el material dispuesto para la actividad. Entre otras.

En tanto, el circuito debe estar listo en un espacio fuera del aula, se harán 4 filas, para facilitar la rotación de puesto. El circuito contara con: Cono indicador de fila; platillos en línea recta que marcarán el camino de cada fila; un aro en el extremo del espacio, en donde se dejarán las pelotas. Cada niño contara con un tubo corto de PVC con unión y una pelota, con el cual deben pasar primero en línea recta y dejar la pelota en el aro, cuando se haga la rotación con este ejercicio se pasará a hacer el ejercicio dando circulo en torno al platillo. Luego, se aumentará la dificultad, con un tubo de PVC más largo, en donde se procederá a hacerlo con las variables y como producto susceptible para el análisis se tendrá en cuenta el desempeño durante la participación y el seguimiento de instrucciones.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en

el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados: Desarrollar habilidades de atención y concentración durante el desarrollo de una actividad, fomentar la capacidad de seguimiento de instrucciones a partir de una premisa, mejorar la coordinación y el control de los músculos pequeños de las manos y los dedos fortaleciendo su motricidad fina, lograr la copia de patrones según el modelo que se presenta, estimular la percepción visual y memoria a través de la copia de patrones, estimular la concentración a través del equilibrio, promover en los niños el compañerismo y practicar la paciencia a través del cambio de turno.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, particularmente, de estimular el desarrollo de los dispositivos básicos del aprendizaje hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica “me divierto aprendiendo”, facilitará conquistas en el aprendizaje a través del juego aplicadas en el ciclo preescolar por medio de las cuales se estimulan los tiempos de atención y concentración, la retención de información, finalmente la actitud y disposición para recibir un espacio de aprendizaje porque trabaja cada una de estas habilidades a través de la lúdica creativa que motiva su aprendizaje y le permite divertirse mientras las pone en práctica.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en las bases curriculares, los derechos básicos de aprendizaje (los DBA) establecen niveles de calidad para todos, especificando el nivel de calidad que se aspira alcanzar en cada una de las áreas a lo largo de su educación, los estándares de competencia también orientan la enseñanza y la evaluación. (MEN, 2006) 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.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “me divierto aprendiendo” tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como ( Livingstone & Smith, 2014); (Medina & Tobón, 2010); (Montessori, 2020); (Peréz, 2018); (Peréz, 2018); (Ramos Galarza, 2016); (Small & Vorgan, 2008); (Uribe Flóres, 2016); (Velasquez Quispe, 2020); (Vygotsky, 1962) y (donprofe, 2022) que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales:

Primero, es importante tener en cuenta que la exposición a las pantallas a temprana edad causa daños cerebrales que se ven reflejados en el desarrollo integral de los niños y niñas; Algunas de las partes cerebrales que más se ven afectadas son la ínsula, la cual Carolina Pérez define como “la oficina de ser buena persona” (Pérez, 2018) esta es importantísima en el desarrollo de las capacidades sociales y empáticas del ser humano; la mielina, encargada de permitir que los impulsos eléctricos se transmitan a lo largo de las neuronas de forma eficiente, quiere decir que afecta la memoria, la concentración y la capacidad de respuesta rápida. Aquella que a través del proceso de observación participante ha sido evidenciada y por la cual se pone en práctica la propuesta pedagógica investigativa que tiene como objetivo estimular los dispositivos básicos del aprendizaje.

Una de las variables que influye en la educación de los estudiantes es la educación, teniendo en cuenta que esta resalta el valor de lo que los padres heredan a sus hijos a través de los diferentes acuerdos de crianza, límites y normas, deja una gran responsabilidad a los padres como primer entorno de aprendizaje, ya que estas son las bases de lo que en adelante será determinante en su desarrollo integral.

En el caso de la crianza permisiva, concebida por Papalia (2005) citado de (Velasquez Quispe, 2020) como aquella que:

hace referencia a padres que muestran un patrón muy condescendiente, valoran la autoexpresión y la autorregulación, manifestando un alto nivel de involucramiento. De tal manera, acceden a que sus hijos opinen y expresen sus sentimientos libremente, mostrando poco o nada de exigencia y rara vez practican un control adecuado sobre el comportamiento de sus hijos. (p.11).

La crianza permisiva ha abierto la puerta al uso de las pantallas y de los dispositivos móviles por un tiempo prolongado y con una frecuencia considerable, de tal forma, que ya se han normalizado ciertas rutinas con estos dispositivos.

Pérez (2018) dice al respecto que el periodo pico de las conexiones neuronales se encuentra entre los nueve meses a los nueve años de edad por lo que propone cero pantallas mínimo en este periodo de tiempo, apoyándose en la cotidianidad “la nueva normalidad” de los niños y niñas y los efectos que se empiezan a hacer visibles tales como la adicción a las pantallas, problemas de concentración, agresividad, ansiedad y depresión y en casos más avanzados síntomas de psicosis.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en actividades lúdico creativas que promovieran la estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque es necesario incluir actividades que les permita trabajar la memoria, atención, percepción, habituación y motivación y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para conseguir esas habilidades indispensables para los siguientes retos tanto educativos como personales.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba completar sus actividades educativas diarias, participar activamente y comprender la actividad, y se encuentran trabajando en mejorar los periodos cortos de atención, la comprensión y seguimiento de instrucciones y la socialización con sus pares.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través del modelado con plastilina, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a los periodos de atención, concentración y en general los dispositivos básicos del aprendizaje por medio de la estimulación del seguimiento de instrucciones y las actividades

lúdico creativas.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con los dispositivos básicos del aprendizaje, tendrán mayor incidencia en la vida de niños y niñas, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con como aportar desde el aula a las dificultades del aprendizaje generadas por factores externos que dificultan que los estudiantes desarrollen todas estas habilidades y destrezas necesarias para los posteriores retos, y que además puedan adquirirlos desde la motivación y alegría.

Como intelectual transformativo es importante que se tengan en cuenta las necesidades de la población, y sobre todo que se genere conciencia sobre las consecuencias que trae la exposición a las pantallas y dispositivos móviles en edades tempranas por tiempos prolongados para que así se genere un trabajo efectivo y conjunto con los hogares de cada uno de los estudiantes.

## **Implementación**

### **Implementación Sesión 1 Actividad 1**

En esta sesión implementamos los 3 momentos de la actividad 1: el momento inicial, el momento intermedio y el momento final, con una duración aproximadamente de 1 hora.

Se implemento la actividad teniendo como eje central el fortalecimiento del seguimiento de instrucciones y el mejoramiento de los periodos cortos de atención y concentración durante el desarrollo de las actividades, lo anterior, evidenciado en el proceso de observación; buscando además que esta tenga en cuenta las edades de los niños y que trabaje sus debilidades a través de sus fortalezas, en este caso, el modelado de la plastilina, que además de gustarles mucho, trabaja la parte motriz fina para posteriores acciones y habilidades. Para ello se ejecuta la planeación realizada con anterioridad, en donde se plasma de forma clara el paso a paso de la actividad, lo que permite que los diferentes momentos tengan congruencia entre sí.

En el momento inicial se dio paso a una estrategia cuyo objetivo era captar la atención de los estudiantes y que consiste en hacer mímica tratando de que ellos lo imiten. Por lo que, al llegar al salón de clase, salude al grupo con mímica, uno a uno lo fui invitando a sentarse en el piso en media luna alrededor de mí, para luego hacer diferentes movimientos buscando que los niños empiecen a imitar los movimientos; mientras se realiza la mímica con el grupo, se destaca que la mayoría comprendido la dinámica, mientras que otros niños realizaban preguntas como: ¿Qué vamos a hacer?, ¿no puedes hablar?, ¿hacemos lo mismo?; en poco tiempo y a través de observar con detenimiento a sus compañeros se logró tener a todo el grupo realizando el ejercicio, así como una muy buena actitud frente a está, para el momento intermedio repartí una caja de plastilina a cada uno de los niños y niñas, para luego empezar a hacer preguntas como:

¿Qué podemos hacer con plastilina? Respuestas obtenidas: Sofí: figuras; José: animalitos o lo que queramos; Martín: números; Joel: podemos amasarla con las manos, porque hay que calentarla. ¿Cómo la moldeamos? Respuestas obtenidas: Valentina: con las manos; Lucía: primero la calentamos con las manos para que no esté dura y luego podemos hacer cualquier cosa que queramos. ¿es suave o áspera? Respuestas obtenidas: Valery: es muy suave.

Como continuación de la actividad, se realiza con la plastilina un paisaje paso a paso sobre la cartulina en donde se evidencio que el seguimiento de instrucciones en grupo, ayudo a que avanzaran simultáneamente, cada uno le ponía su toque personal con los tonos de colores que más le gustaban, entre ellos le ayudaban a no perder el paso a paso a sus compañeros y se mostraron muy felices. En el momento final, se abrió el espacio para que cada uno de los niños pase frente al grupo y les muestre su trabajo, buscando que cada uno de ellos reconozca no solo en sí mismo el esfuerzo y la dedicación.

Esta implementación permitió la participación de todos los estudiantes ya que tuvo en cuenta las dades, las necesidades educativas, el nivel académico, el espacio y tiempo con el que se contaba para su aplicación. La evaluación realizada es por medio de los logros alcanzados teniendo en cuenta el proceso que cada uno de los estudiantes lleva, por tanto, esta no es cuantitativa y permite analizar el proceso académico del estudiante de forma más detallada, así como el desarrollo de habilidades y destrezas en cada una de las dimensiones. Por lo anterior, se puede afirmar que la actividad fue aplicada exitosamente y que cumplió con el propósito dispuesto para esta, dentro de los cuales se tienen en consideración la estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje, el seguimiento de instrucciones a través del paso a paso, el compañerismo y la admiración por el trabajo de los demás además del de sí mismo.

Sin embargo, hubo retos como el manejo de grupo, que fue afectado por la presencia de la docente titular y algunas intervenciones que tuvo, que de alguna manera desviaba la atención de los estudiantes hacia ella.

### **Implementación Sesión 1 Actividad 2**

Se implemento la sesión número 1 de la actividad 2 denominada “copia el patrón de los modelos según corresponda” la cual tiene como objetivo aportar de forma significativa al fortalecimiento de la capacidad de atención y concentración durante el desarrollo de la actividad, además de la estimulación de la percepción visual y memoria a través de la copia de patrones.

Teniendo en cuenta las edades de los niños (5 a 6 años) se permite la implementación de la actividad en donde se tienen en cuenta aquellas debilidades que fueron evidenciadas en el proceso de observación y cuya evaluación se centra más en cómo se desarrolla la actividad y la disposición de los estudiantes frente a esta.

Se da inicio a la actividad y para esto se propone como momento inicial cantar una ronda infantil que permite que los estudiantes mejoren su estado de ánimo y muestren una mejor disposición para la actividad que se propone. Luego, surgieron preguntas sobre la actividad, en donde una de las que más sobre salió fue: ¿Qué es copiar?, por lo que les invite a responderse entre ellos, obteniendo los siguientes resultados: Samuel: hacer lo mismo que la otra persona; Saray: arremedar a alguien.

Luego explique el significado de copiar teniendo en cuenta las respuestas que ellos me habían dado, para luego invitar a dos estudiantes a pasar al frente del grupo para dar un ejemplo con movimientos espejo, este paso fue muy divertido para ellos e incluso varios desde su puesto empezaron a imitar lo que, hacían los compañeros de adelante.

Al estar este concepto claro, procedí con el momento intermedio, que consistía en copiar el modelo con plastilina y rotar hasta realizar todas las tarjetas propuestas, que cabe destacar que los estudiantes mostraron una muy buena disposición con la actividad, agilidad al copiar los modelos propuestos y coordinación al rotar los modelos, también se evidenciaron algunos estudiantes que se distraían durante la actividad pero que se esforzaron significativamente para culminarla.

Para el momento final, se realizaron las siguientes preguntas en la búsqueda de un análisis reflexivo de la actividad, en donde los niños y niñas evalúen sus fortalezas y debilidades en la actividad.

¿Qué fue lo que más les gusto? Mateo: que había muchos modelos diferentes; Alice: estar en circulo y pasar las fichas (modelos) porque uno ya sabe cómo se hace ese y ves como lo hace tu compañero del lado; Miguel: la plastilina, aunque se pegaba a la cartulina. ¿Qué fue fácil? Ángel: había unos fáciles y otros difíciles; Samuel: rotar las tarjetas (modelos). ¿Qué se me dificulto? Martin: despegar la plastilina de la cartulina; Ana Lucia: hacer las bolitas para ponerlas en el circulo; Mateo: se despegaban las bolitas de plastilina cuando uno las ponía. Todas estas observaciones dieron pie a una bonita reflexión que permitió al grupo llevarse todo lo valioso de la actividad que habían realizado, como el trabajo en equipo, la unidad, el apoyo, entre otras.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos decir que la actividad aplicada tuvo en cuenta la población a la que iba dirigida, sus necesidades educativas, sus edades, el tiempo y espacio que se dispone para su aplicación por lo que el resultado fue satisfactorio ya que alcanzo los aprendizajes esperados. La actividad permitió que se trabajara de forma individual sin dejar de lado la interacción grupal por medio de la rotación de las tarjetas y la disposición del espacio y las mesas, favoreció los tiempos de concentración de cada estudiante, la agilidad mental y la

percepción visual. El tiempo aproximado utilizado en esta actividad fue de 1 hora y fue evaluada a través de la observación en torno a la formación que se realiza con los estudiantes, esta pretende valorar los avances de los aprendizajes sin calificar cuantitativamente su desempeño.

Cada uno de los momentos allí plasmados permite que el estudiante este preparado y dispuesto a participar de las actividades propuestas, lo relaja, genera conexión entre el mediador y el estudiante, capta su atención y se establece una relación de retroalimentación mutua a lo largo de la implementación, lo que permite que se desarrolle de forma armoniosa.

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

La implementación de la secuencia didáctica en el ciclo preescolar del Colegio Campestre Santo Domingo Savio representó un esfuerzo significativo para mejorar las consecuencias evidenciadas a causa del uso excesivo de las pantallas y los dispositivos móviles; por tal motivo, esta se centró en la estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje en niños y niñas de edades que oscilan entre los 4 y 6 años.

Los resultados de esta intervención fueron muy positivos, teniendo en cuenta el contexto actual, donde la exposición prolongada a pantallas y dispositivos electrónicos ha generado un problema común en los niños y niñas desde edades tempranas: dificultades para concentrarse y retener información; a continuación, se presentan los avances evidenciados en las consecuencias ya nombradas. La participación activa de los estudiantes en las actividades, así como la notable mejora en sus habilidades de atención, concentración y retención de información. A través de la secuencia didáctica, se logró captar su atención y ofrecerles una alternativa educativa que no solo era enriquecedora, sino también entretenida y estimulante. La intervención, basada en actividades fuera del escritorio, permitió que los estudiantes tuvieran una participación activa, manteniendo su interés y haciendo de la experiencia algo relevante y significativo para ellos.

Las actividades desarrolladas lograron que los estudiantes estuvieran más atentos en sus clases diarias y que pudieran seguir indicaciones de manera más estructurada. La participación en actividades grupales también les permitió desarrollar habilidades sociales esenciales, como el respeto por sus compañeros y la colaboración en equipo. Sin embargo, también reconozco que para que estas mejoras sean duraderas y no solo temporales, es necesario que la estimulación de estas habilidades sea constante y que forme parte del plan de estudios en una serie de actividades continuas y progresivas. Este enfoque de continuidad sería especialmente valioso para que los

niños puedan desarrollar plenamente sus habilidades cognitivas, sin perder de vista las exigencias del plan de estudios.

Uno de los mayores retos fue el tiempo reducido para implementar las actividades. En muchos casos, las actividades planificadas debieron ser ajustadas para adaptarse a los tiempos disponibles, lo cual exigió una mayor organización y una selección cuidadosa de las dinámicas. Esta flexibilidad en la planeación me permitió ajustarme mejor a los tiempos.

La planeación, desde mi perspectiva, es una herramienta esencial en el ejercicio pedagógico, ya que establece un "norte" y proporciona un orden estructurado que guía el avance de los estudiantes, especialmente en contextos educativos dinámicos donde cada grupo de estudiantes presenta necesidades y habilidades. y ritmos de aprendizaje diferentes. Trabajar con una planeación que se adapta a las características de los estudiantes y al espacio disponible permite a los docentes responder de manera oportuna a las particularidades.

Esto no solo facilita la adaptación de las actividades y contenidos, sino que también favorece la inclusión; al considerar a quién va dirigido, el docente puede ajustar los recursos y metodologías para que cada estudiante encuentre una vía adecuada para aprender y participar, independientemente de sus habilidades o intereses.

Si bien la intervención fue positiva, considere que es crucial hacer algunos ajustes para mejorar la implementación de actividades pedagógicas en preescolar. Una de las estrategias que podrían adoptar sería la incorporación de actividades aún más dinámicas, que permitan capturar y mantener la atención de los estudiantes de manera más eficaz. Es importante también desarrollar habilidades de manejo de grupo, para facilitar un ambiente de aprendizaje ordenado, pero a la vez flexible. En el caso de preescolar, esta combinación de estructura y dinamismo es fundamental, pues permite a los estudiantes aprender en un contexto seguro y orientado al

aprendizaje, sin perder la naturalidad del juego y la exploración, que son tan importantes en este ciclo.

En conclusión, la implementación de esta secuencia didáctica en preescolar no solo cumplió con los objetivos propuestos, sino que también fortaleció mi perspectiva sobre la importancia de la planeación flexible y la estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje mediante actividades creativas.

La estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje a través de actividades lúdicas y creativas ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el desempeño académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Este proceso ha sido un recordatorio de que la educación en preescolar debe ir más allá de los contenidos y enfocarse en el desarrollo de habilidades que fortalecerán su capacidad para aprender y para relacionarse con su entorno.

## Conclusiones

En el desarrollo de la práctica pedagógica en el Colegio Campestre Santo Domingo Savio, ubicado en Anolaima, Cundinamarca, surgió la necesidad de atender una problemática cada vez más evidente en el ámbito preescolar: el impacto negativo de la exposición prolongada a dispositivos interactivos en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Esta situación se hacía visible en el aula, donde muchos estudiantes mostraban dificultades en aspectos clave para su proceso de aprendizaje, tales como la atención, la memoria, la capacidad para concentración, la articulación verbal y la socialización.

Frente a esta realidad, se propuso la implementación de un proyecto que contribuya a fortalecer los dispositivos básicos del aprendizaje mediante actividades lúdico-creativas, orientadas a estimular y potenciar las capacidades afectadas. A lo largo del proceso, los objetivos planteados guiaron cada fase de la implementación y evaluación de las actividades.

El primer paso consistió en identificar la magnitud de la exposición de los estudiantes a las pantallas, se evidencia que muchos de los estudiantes cuentan con un contexto familiar que está habituado al uso de dispositivos electrónicos durante largos periodos de tiempo, lo que afecta directamente a los estudiantes. Esta exposición no solo estaba interfiriendo en su capacidad de concentración, sino que además generaba patrones de comportamiento que afectaban su socialización y rendimiento académico. Estos datos permitieron ajustar la planificación de actividades para responder a sus necesidades específicas y mejorar sus habilidades cognitivas.

Una vez identificadas las características de la población y sus necesidades, inició la implementación de un plan de actividades lúdico-creativas denominado “me divierto aprendiendo”, cuidadosamente adaptado para responder a la etapa de desarrollo de los

estudiantes y fomentar su interés. Las actividades incluyen juegos de atención, dinámicas de memoria, ejercicios de coordinación y actividades en grupo que buscaban fortalecer su capacidad de socialización, trabajo en equipo, motivación, retención de información, tiempos de atención y concentración.

Durante la práctica, se evidenció que los niños se mostraban motivados y respondían positivamente a la propuesta. A medida que avanzaba la práctica, comenzaron a mostrar mejoras en habilidades clave: su tiempo de atención aumentó, la retención de información se fortaleció, y hubo un progreso notable en la capacidad de seguir instrucciones, realizar tareas en equipo y respetar el turno de sus compañeros. Además, los estudiantes se mostraron más entusiastas y comprometidos con las actividades, lo cual reflejó un cambio significativo en su disposición hacia las actividades propuestas.

Un aspecto que requirió especial atención durante la implementación fue la gestión de la dinámica en el aula, especialmente en situaciones donde estaban presentes figuras de autoridad, como las maestras titulares. Al principio, su presencia tendía a disminuir el rol como guía principal de las actividades, lo que provocaba una ligera dispersión en la atención de los niños. Para resolver esta dificultad, se estableció un diálogo sincero con las maestras y les pedí que me permitieran manejar el grupo de forma autónoma durante los momentos clave de cada actividad.

Esta colaboración permitió que las actividades se desarrollaran de manera más fluida y sin interrupciones, lo que a su vez ayudó a consolidar mi rol como guía y mantener la atención de los estudiantes durante las actividades, además de brindarles a los estudiantes mayor seguridad, mejorando significativamente la participación de los estudiantes. Los resultados obtenidos a lo largo de la práctica reflejan que los objetivos iniciales fueron alcanzados en gran

medida. La estimulación de los dispositivos básicos del aprendizaje se traduce en avances concretos en el rendimiento académico y en las habilidades sociales de los estudiantes.

Tras varias sesiones implementadas, se pudo observar mejoras significativas en aspectos esenciales, como la capacidad de concentración, la disposición para trabajar en grupo y el seguimiento de instrucciones. Además, la retención de información, uno de los objetivos fundamentales del proyecto, mostró avances evidentes: los estudiantes eran capaces de recordar y aplicar lo aprendido en actividades posteriores, lo cual indica un fortalecimiento de su memoria y de su habilidad para procesar y retener información. Estas mejoras confirman la efectividad de las actividades lúdico-creativas como herramienta pedagógica para contrarrestar los efectos negativos asociados al uso excesivo de pantallas, proporcionando a los estudiantes un entorno que favorece su desarrollo integral.

En cuanto al desarrollo profesional, esta experiencia también ha marcado un cambio en mi percepción del rol del educador. A lo largo del proceso, he aprendido que cada estudiante es un individuo único, con necesidades y potencialidades propias que merecen ser valoradas y atendidas de manera respetuosa. Este cambio de perspectiva permite ver al estudiante no solo como un receptor de conocimiento, sino como un ser activo en la construcción de su propio aprendizaje. Esta comprensión ha influido profundamente en mi enfoque pedagógico, orientándome hacia prácticas que fomentan la autonomía, la creatividad y la capacidad crítica de los niños. Ahora veo el proceso de enseñanza-aprendizaje como una construcción conjunta, donde el rol del educador es guiar y acompañar al estudiante en el de proceso de aprendizaje.

La proyección de esta propuesta pedagógica apunta hacia el fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes, no solo en el presente, sino también para etapas posteriores de su educación. A través de la continuidad de estas actividades, espero que los estudiantes del ciclo

preescolar del Colegio Campestre Santo Domingo Savio sigan desarrollando su capacidad para concentrarse, retener información y trabajar en equipo, estableciendo bases sólidas para enfrentar los desafíos académicos futuros. Asimismo, creo que este enfoque puede servir como modelo para la implementación de actividades lúdico-creativas en otros contextos educativos, como una estrategia eficaz para estimular los dispositivos básicos del aprendizaje y contrarrestar las consecuencias del uso excesivo de tecnología.

En conclusión, la práctica pedagógica desarrollada en el Colegio Campestre Santo Domingo Savio ha permitido descubrir nuevas formas de apoyar el proceso de aprendizaje de los niños, fomentando un desarrollo integral que responda a las necesidades y retos actuales de la educación en la primera infancia. Este proyecto brindo una comprensión más profunda de la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas al contexto y características de cada grupo, y ha fortalecido mi convicción de que, mediante el juego y la creatividad, es posible construir experiencias de aprendizaje significativas que contribuyan al bienestar y crecimiento de cada estudiante.

### Referencias Bibliográficas

- 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*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Donprofe. (2022, 3 de junio). *¿Cuáles son los tres modelos de aprendizaje de Bruner?* Donprofe. <https://www.donprofe.com/cuales-son-los-tres-modelos-de-aprendizaje-de-bruner>
- Fragoso Luzuriaga , R. (2018). *INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR. ANÁLISIS MEDIANTE TÉCNICAS MIXTAS*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3498/349857778020/html/>
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2020, mayo 15). *¿A qué edad puedo darle un celular, una tableta o acceso a internet a un niño?* Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/que-edad-puedo-darle-un-celular-una-tableta-o-acceso-internet-un-nino#:~:text=Por%20su%20parte%2C%20la%20Organizaci%C3%B3n,con%20material%20did%C3%A1ctico%20y%20pedag%C3%B3gico>
- Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). *Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 55(6), 635–654. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2), 90–95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

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

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Nessi, E. M., Falcón, A. C., & Ricardo, G. N. (2020). *Rol del docente investigador desde su práctica social*. *Revista Científic*, 5(15), 106–128.

<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>

Ovalle, A. (2022, agosto 9). *Charla Los Niños y las Pantallas*. *Supervisate*.

<https://www.supervisate.cl/single-post/charla-los-ni%C3%B1os-y-las-pantallas>

Pablo García Túnez. (2020). *Historia de la educación. El pensamiento de Jerome Bruner*.

*Revista Rosa Sensat*, (27). Recuperado de <https://www.rosasensat.org/revista/numero-27-las-familias-en-la-escuela/historia-de-la-educacion-el-pensamiento-de-jerome-bruner/>

Quispe, V., Vélez, A., & Iván, W. (s/f-b). *Estilos de crianza: Una revisión teórica*. *Edu.pe*.

Recuperado de

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/7286/Velasquez%20Quispe%20Marisol.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramos Galarza, C. A. (2016). *La pregunta de investigación*. *Avances en Psicología*, 24(1), 23–

31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Rosa Sensat. (2020). *Historia de la educación: El pensamiento de Jerome Bruner*. *Revista Rosa*

*Sensat*, (27). Recuperado el 13 de noviembre de 2024, de

<https://www.rosasensat.org/revista/numero-27-las-familias-en-la-escuela/historia-de-la-educacion-el-pensamiento-de-jerome-bruner/>

Small, G., & Vorgan, G. (2008). *iBrain: Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind*. Collins Living. ISBN: 9780061340338. Recuperado de

<https://edrev.asu.edu/edrev/index.php/ER/article/view/1241>

Vygotsky, L. S. (1962). *Pensamiento y lenguaje* (A. Ganis, Trad.). Editorial Visor. (Obra

original publicada en 1934) <https://www.planetadelibros.com/libro-pensamiento-y-lenguaje/309960>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de la Práctica Pedagógica*

EVIDENCIAS DE LA IMPLEMENTACIÓN DIPLOMADO