

**Estrategias didácticas para fortalecer las funciones ejecutivas de las niñas y los niños de
primero de básica primaria del colegio Madre Laura**

Michelle Julieth Otero Cerchar

Asesor

Diana Milena Trujillo Mahecha

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Practica e Investigación Pedagogía

2024

Resumen

El presente trabajo surge una propuesta pedagógica que tiene como propósito fortalecer la atención y concentración, debido a que los niños y las niñas están teniendo un bajo rendimiento académico. La población estuvo representada por 29 alumnos cuyas edades son entre 6 a 7 años, del grado primero del colegio Madre Laura. La metodología se fundamenta bajo los postulados de la investigación con un enfoque cualitativo, como instrumento se utilizó el diario de campo y como técnica la observación del participante. La propuesta abordó el tema de investigación que es la atención y concentración de los estudiantes, debido a que los alumnos presentan distracción en clase. Los resultados surgen del problema y el proceso de investigación, realizado a través de una secuencia didáctica, desarrollada mediante tres actividades denominadas juego de memoria, juego de palabras, y me divierto pintando con mis compañeras permitiendo reconocer la importancia que tiene el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje y el rendimiento académico en los niños. En conclusión, se logra que los estudiantes a través del juego realicen un cambio hacia la utilización de la lúdica dentro del aula de clase, permitiendo alcanzar unos objetivos, metas y desarrollo de competencias que ayuden al fortalecimiento de cada alumno. Todo lo anterior se basará en una propuesta llamada “Estrategias didácticas para fortalecer las funciones ejecutivas de las niñas y los niños de primero de básica primaria del colegio Madre Laura”.

Palabras clave: Pedagogía, juego, estrategias, concentración, atención.

Abstract

The present work arises from a pedagogical proposal aimed at strengthening attention and concentration, given that children are experiencing low academic performance. The population consisted of 29 students aged 6 to 7, in the first grade at Madre Laura School. The methodology is based on research principles with a qualitative approach, using a field diary as the instrument and participant observation as the technique. The proposal addressed the research topic, which is the students' attention and concentration, due to the distraction observed in class. The results stem from the problem and the research process, carried out through a didactic sequence developed with three activities: memory game, word game, and "I have fun painting with my classmates," allowing for the recognition of the importance of games as a pedagogical strategy to enhance learning and academic performance in children. In conclusion, it is achieved that students, through play, make a shift toward the use of recreational activities in the classroom, enabling them to reach objectives, goals, and the development of skills that support each student's growth. All of the above will be based on a proposal called "Didactic Strategies to Strengthen the Executive Functions of First Grade Girls and Boys at Madre Laura School."

Keywords: Pedagogy, game, strategies, concentration, attention.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones.....	36
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Practica Pedagógica 1</i>	39
--	----

Introducción

En el contexto actual de la educación es fundamental buscar estrategias pedagógicas que motiven a los alumnos y mejoren su rendimiento académico, especialmente en el aprendizaje de la lengua castellana y artística. En lo que respecta a la Institución Educativa Madre Laura, institución educativa que atiende a una población de solo niñas diversa, caracterizada por diferentes niveles socioeconómicos y culturales, dado a una charla con la docente titular y revisión de los registros de calificación, se identificó bajo rendimiento en los alumnos lo cual afecta en su desempeño escolar, sino también en la atención y concentración. Sumando a lo anterior, las dificultades económicas de algunos estudiantes han llegado al limitar a accesos de recursos educativos fuera del colegio.

Dado lo expuesto, la presente investigación tuvo como propósito principal desarrollar estrategias pedagógicas para mejorar la concentración y atención en los estudiantes del grado primero del colegio Madre Laura en las asignaturas de castellano y arte (artística) a través del juego que han demostrado ser efectivo en las enseñanzas de los alumnos, como en el desarrollo cognitivo y el Aprendizaje basado en Proyectos.

Frente a la investigación, se resalta que a través de esta propuesta pedagógica se busca fortalecer la atención y concentración en el proceso de aprendizaje de los alumnos del grado primero. Adicionalmente, estudios previos han demostrado que la atención y la concentración es un proceso que se realiza a través de estímulos que son generados en nuestro ambiente, es decir, colocamos atención nos concentramos de acuerdo con las estrategias o actividades que desarrollamos dentro del salón de clases para superar cualquier dificultad en el aprendizaje, es muy importante la organización y la planeación de actividades que son diseñadas a través de estrategias pedagógicas.

Así mismo, esta propuesta busca fomentar el compañerismo, la participación y despertar la motivación en los alumnos a través del juego.

En este sentido, este proyecto de investigación incluye estrategias pedagógicas innovadoras y motivadoras que está conformada por elementos didácticos y el juego en el proceso de aprendizaje, siendo una motivación para los estudiantes y hacer el aprendizaje más divertido y significativo. Por otra parte, contiene la integración de habilidades como (escuchar, leer, escribir y hablar) de manera de contextualizar los juegos de memoria y de palabras en los alumnos.

Esta propuesta no solo busca mejorar el rendimiento académico, si no también impulsar a los alumnos a mejorar y fomentar un aprendizaje significativo. Al llevar a cabo estrategias pedagógicas y adaptas a los requisitos individuales de los estudiantes, no solo mejoran sus atención y concentración, sino que a su vez mejora el compañerismo, la confianza y genera motivación por seguir fomentándose, sirviendo de apoyo a futuras investigaciones realizadas en instituciones educativas que enfrentan retos en el aprendizaje.

A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica se denomina “Juego de memoria” la cual se buscó movilizar las competencias: identificando y contribuyendo el aprendizaje en las alumnas a través del juego para potenciar la concentración, la percepción y el rendimiento académico, la segunda actividad en que los estudiantes practicasen es "Juego de palabras" la cual busca movilizar las competencias: desarrollar las habilidades para formar palabras y destrezas que les ayudarán en su proceso de aprendizaje. Así mismo se plantea el aprendizaje esperado: Realizar actividades que favorezcan la memoria y concentración, la tercera secuencia didáctica es “Me divierto pintando con mis compañeras” es diseñada para que sea realizada en el aula de clases donde se trabajara el compañerismo y la forma de concentrarse en la actividad.

De esta manera, esta propuesta pedagógica es estructurada a partir de un análisis de la propuesta pedagógica donde se identificó el problema de la atención, concentración y rendimiento académico de las niñas y niños así mismo se presenta la pregunta de investigación, objetivos, el dialogo entre la teoría y la propuesta, marco de referencia de la planeación didáctica, planeación didáctica, enfoque didáctico, implementación, reflexión y análisis de la práctica pedagógica y conclusiones.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Institución Educativa Distrital Madre Laura ubicada en la ciudad de Santa Marta, atiende una población diversa, caracterizada por diferentes niveles socioeconómicos y culturales. En este contexto, la Institución enfrenta una problemática que influye negativamente en el proceso de formación y desarrollo integral, siendo esta una dificultad en la atención y concentración. Esta problemática no solo afecta su desempeño escolar, sino también su desarrollo personal y profesional a largo plazo.

El problema de atención y concentración se manifiesta por el bajo rendimiento académico y dificultades para alcanzar los estándares educativos establecidos. Esta situación puede deberse a diversas causas que requieren un análisis detallado y acciones específicas para dar una solución, dentro de las que se encuentran, la falta de métodos pedagógicos adecuados y actualización de los docentes en nuevas estrategias pedagógicas. Esto puede llegar a afectar la capacidad de los docentes para compartir nuevos conocimientos de manera efectiva y para motivar a los alumnos.

Sumando a lo anterior, algunos estudiantes tienen dificultades económicas que pueden limitar su acceso a recursos educativos fuera del colegio, a lo que empeora aún más la problemática. Por lo tanto, se percibe una falta de motivación en el entorno escolar, por lo que afecta la convivencia y asistencia al salón de clases.

Ante esta situación, es necesario implementar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo integral de los alumnos, el fortalecimiento de la autoestima y la motivación de los estudiantes. Es importante crear un ambiente escolar favorable para el aprendizaje, donde los niños y las niñas se sientan motivados y apoyados a mejorar su rendimiento académico.

En resumen, el Colegio Madre Laura enfrenta un desafío importante en cuanto, al bajo rendimiento académico de sus alumnos, siendo necesario abordar esta problemática de manera efectiva, identificando las causas inferiores y desarrollando estrategias pedagógicas que promuevan la atención y concentración para mejorar el desempeño académico de los niños del grado primero, en donde estarán involucrados los docentes, alumnos, padres de familia y el grupo de apoyo académico con el fin de dar solución a la problemática del colegio Madre Laura de Santa Marta.

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar las funciones ejecutivas de las niñas y los niños de primero de la Institución Educativa Distrital Madre Laura de la ciudad de Santa Marta, a través de una estrategia didáctica basada en el juego durante el segundo semestre del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la atención y la concentración de las niñas y los niños de primero de la Institución Educativa Distrital Madre Laura de la ciudad de Santa Marta, a través de una estrategia didáctica basada en el juego durante el segundo semestre del 2024.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de las alumnas de primero 1 del colegio Madre Laura a las experiencias de juego que potencian los procesos de atención y concentración.

Movilizar un plan de acción que permitan mejorar la atención y concentración en las estudiantes de primero 1 a través de la experimentación de juegos.

Reconocer los cambios en las estudiantes del grado 1° del colegio madre Laura, después de la implementación de juego durante el segundo semestre del 2024.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El tema de investigación de la propuesta se centra en mejorar el desarrollo integral de los niños y niñas del grado primero en el colegio madre Laura, mediante estrategias pedagógicas y participativas, para fundamentar esta propuesta se recurrió a diversos aportes teóricos que respaldan la importancia de un enfoque significativo y activo en el desarrollo integral.

Los autores que respalda esta perspectiva se encuentra Vygotsky, Jean Piaget y Sigmund Freud, enfatizando la importancia del desarrollo integral infantil que es un proceso interactivo de progresión ordenada desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, de lenguaje, perceptiva y socioemocional (Ponce, 2016).

Los aportes de los autores sobre la investigación, se destaca la importancia de las acciones pedagógicas y busca mejorar la práctica docente. Autores como Schon, Carr y Kemmis proponen modelos de investigación que involucren a los docentes en los procesos colaborativos para mejorar el aprendizaje y enseñanza en el aula.

La pregunta de investigación planteada busca una investigación sobre la práctica pedagógica y se centra en buscar un plan de acción de funciones ejecutivas que permita mejorar la atención y concentración en el proceso de enseñanza en los niños y niñas, la propuesta busca generar conocimiento a través del juego para mejorar la pedagogía, el rendimiento académico y el bienestar de los alumnos.

Pérez (2003) en su investigación menciona que:

“La investigación al destacar la importancia de considerar los contextos culturales, sociales y políticos lo que llevo a cabo una investigación educativa. En la propuesta pedagógica se abordará estrategias pedagógicas que se basará en el juego para promover la atención, concentración y participación en el aula”.

La perspectiva clave abordada en esta propuesta educativa incluye en reforzar el desarrollo integral infantil y practicas tradicionales que han contribuido en la desigualdad en el sistema educativo. El objetivo es promover una pedagogía diferente a la tradicional que motive a los estudiantes y los inspire a estudiar, por esa razón se utilizara funciones ejecutivas en los niños y niñas del grado primero de primaria, a través de estrategias pedagógicas basadas en el juego para mejorar sus dificultades.

En cuanto al aporte de la propuesta educativa se espera transformar diversas situaciones que tengan un impacto significativo en el ambiente, eso para mejorar los resultados de aprendizaje y el compromiso de los alumnos durante el proceso de aprendizaje. Además, fomentando aun las practicas educativas para que cada estudiante tenga la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

El diálogo entre la teoría de la función ejecutiva y las propuestas pedagógicas es esencial para diseñar estrategias de instrucción que maximicen el potencial de aprendizaje de los estudiantes. En esta sección, exploraremos cómo las teorías de la función ejecutiva pueden guiar y respaldar las prácticas educativas y cómo las recomendaciones educativas pueden contribuir al desarrollo de este importante conocimiento.

Incorporar la teoría de la función ejecutiva a las propuestas pedagógicas permite diseñar estrategias educativas más efectivas y adaptadas al desarrollo cognitivo de los estudiantes. Al aplicar principios teóricos a la práctica educativa, es posible fomentar un ambiente educativo que no solo mejore los resultados académicos, sino que también apoye el desarrollo integral de las habilidades del funcionamiento ejecutivo necesarias para el éxito en diversos aspectos de la vida. Este enfoque garantiza una educación más integral y adaptativa en el bienestar de los estudiantes.

Para potenciar las funciones ejecutivas de las niñas y los niños de primer grado de la Institución Educativa Distrital Madre Laura en Santa Marta durante el segundo semestre de 2024, se propone implementar una estrategia pedagógica basada en el juego. Las funciones ejecutivas, que incluyen habilidades como la planificación, la atención, el control inhibitorio y la memoria de trabajo, son esenciales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Las estrategias de enseñanza basadas en juegos permiten que los niños se diviertan aprendiendo y estimulan su curiosidad y motivación naturales. Se estimulan funciones cognitivas importantes a través de actividades como juegos de mesa, dinámicas de grupo, juegos de roles y desafíos físicos. Estos juegos deben diseñarse de manera que promuevan la toma de decisiones, la resolución de problemas y la regulación emocional.

Además, es importante que los docentes estén capacitados para implementar estas actividades de manera efectiva, garantizando que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes y promoviendo un entorno inclusivo e inclusivo. Un enfoque lúdico no sólo mejora las funciones ejecutivas de los niños, sino que también aumenta su cooperación, autocontrol y adaptabilidad en el entorno escolar, contribuyendo así al éxito académico y al bienestar psicológico de los niños.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La competitividad en la actualidad en las áreas de formación busca construir procesos de aprendizaje que vayan orientados a la educación integral, dentro de este proyecto pedagógico se pretende integrar una práctica educativa que ayude a desarrollar y a enriquecer a los estudiantes en su proyecto académico. Teniendo como finalidad una formación en competencias que se enfoque en la eficiencia y eficacia de la enseñanza.

La propuesta pedagógica busca apropiarse del aprendizaje de los estudiantes, brindando estrategias basadas en el juego para que puedan mejorar los resultados de aprendizaje y reducir la problemática que enfrentan. Desde el rol de docente debemos incluir habilidades que jueguen un papel muy importante en los niños y motivando a los estudiantes a ser más competitivos, al mismo tiempo que les permite ser más sociables y hábiles en la aplicación de métodos de enseñanza. De acuerdo con Tobón (2010), “Sustenta porque las competencias pueden articularse a diferentes perfiles del ser humano, filosóficas, epistemológicas, estrategias didácticas, mecanismo de evaluación y planeación de currículo desde donde es posible definir y construir un modelo pedagógico para abordar la formación por competencias” (p. 91).

Agudín (2001) afirma que la competencia es la convergencia de conductas sociales, emocionales, cognitivas, psicológicas y sensoriales que posibilitan la realización de un rol, actividad o tarea. Hay tres elementos: diseño, implementación y evaluación. Desde la propuesta didáctica integramos el conocimiento momentáneo del conocimiento pedagógico construido a partir de estrategias educativas y lúdicas y lo integramos a la parte cognitiva, es decir, el conocimiento de los estudiantes capaces. Según Grundy (1998), “el aprendizaje por interés práctico está dirigido a la construcción e interpretación del conocimiento, o los procesos internos que cambian los modelos y estructuras mentales de los estudiantes” (p. 172).

La concepción de la infancia (niñas o niños) en los estándares de competencias básicas refleja una visión global del desarrollo infantil, destacando no sólo la importancia de las habilidades cognitivas sino también las emocionales, sociales y morales. Esta perspectiva significa que los niños y las niñas son vistos como agentes activos de su propio aprendizaje, con derecho a una educación que respete sus identidades, ritmos y necesidades.

Por medio del juego se busca potenciar las habilidades, las competencias, la atención y concentración en las niñas y niños del grado primero del colegio Madre Laura para mejorar su rendimiento académico. De esta manera el estudiante mezcla su mente a través del juego, haciendo que cada actividad motive al niño. De acuerdo con lo anterior, el autor John Dewey (1916), menciona lo siguiente:

La educación debe estar centrada en la experiencia y el interés del niño, el abogaba por una educación práctica y participativa que fomente la curiosidad y el pensamiento crítico desde una edad temprana. Los estándares que adoptan esta visión de la infancia promueven un aprendizaje activo, en el cual los niños son motivados a descubrir y experimentar de manera autónoma.

Los estándares básicos de competencias en educación están diseñados para guiar el desarrollo integral de los estudiantes en distintas áreas, y uno de los aspectos clave que se busca promover es el desarrollo de las funciones ejecutivas, especialmente en los primeros años de vida. Estas funciones incluyen habilidades cognitivas como la memoria de trabajo, el control inhibitorio, la flexibilidad cognitiva y la capacidad de planificación, todas fundamentales para el aprendizaje y el comportamiento adaptativo.

Los estándares básicos de competencias reconocen la importancia del juego como un medio eficaz para desarrollar las funciones ejecutivas en los niños, contribuyendo a su desarrollo cognitivo y socioemocional. Estas competencias, adquiridas de manera lúdica, son esenciales para el éxito escolar y la adaptación social futura.

Mi propuesta pedagógica, basada en el juego para potenciar las funciones ejecutivas de los estudiantes, integra el saber, saber hacer y saber ser de manera armónica, promoviendo un desarrollo integral de los niños y niñas. Integrando el saber en los niños para adquirir conocimiento académico a través de actividades lúdicas, aplica el saber hacer esos conocimientos en situaciones prácticas desarrollando habilidades como la resolución de problemas y el saber hacer fomenta los valores y habilidades socioemocionales como el respeto, la empatía y la autorregulación, a través de la interacción y el trabajo en equipo.

De esta manera el juego impulsa un aprendizaje integral que combina lo cognitivo, lo práctico y el desarrollo personal.

En los saberes como docente buscamos el aprendizaje constructivista, así mismo aprendizaje que promueva, transforma y motiva, ya que esto lo lleva a un nivel de comprensión de todo lo que ha construido. En el marco de este proyecto educativo, se debe enfatizar que la educación es un elemento importante de la sociedad, por lo que se debe mejorar día a día, y se debe capacitar a los estudiantes para sobresalir en los resultados académicos, se debe desarrollar alianzas, estrategias pedagógicas con los docentes, un aspecto para tener en cuenta es el personal capacitado para así lograr el éxito en la formación.

Las funciones ejecutivas son un conjunto de habilidades cognitivas que permiten a las personas regular su comportamiento, planificar, tomar decisiones, resolver problemas, controlar impulsos y adaptarse a nuevas situaciones. La teoría más relevante que fundamenta las funciones ejecutivas proviene de las investigaciones neuropsicológicas y cognitivas, siendo uno de los principales autores Alexander Luria, quien introdujo el concepto de "control ejecutivo" en su estudio sobre la regulación de la conducta y la organización cerebral. Posteriormente, el

concepto ha sido ampliado y desarrollado por otros autores como Joaquín Fuster, quien destacó el papel de la corteza prefrontal en el control de estas funciones.

Según Vygotsky (1934) menciona lo siguiente en su investigación:

El juego simbólico es una herramienta fundamental para el desarrollo de las funciones ejecutivas. Durante el juego, los niños no solo imitan comportamientos, sino que también aprenden a regularse a sí mismos y a controlar su comportamiento mediante el uso de símbolos y reglas.

Respecto a las habilidades docentes sugeridas por Tobón (2010) dice que:

Las habilidades que forman parte de mi práctica docente incluyen la capacidad de diseñar y desarrollar estrategias de enseñanza centradas en el estudiante, la capacidad de evaluar de manera integral el aprendizaje de los estudiantes y la capacidad para reflexionar críticamente sobre la propia práctica y siempre buscamos la mejora continua.

Estas habilidades son esenciales para promover el aprendizaje significativo y una enseñanza de calidad en el aula de clases.

Planeación Didáctica

La planeación se diseña a través de secuencias didácticas denominadas: aprendamos a través de una estrategia pedagógica basada en el juego, la cual se estructuro tres actividades tituladas: Juego de memoria, Juegos de palabras y Me divierto pintando con mis compañeras, con el objetivo de fortalecer la concentración y la atención en los estudiantes del grado primero del colegio Madre Laura, estas tres actividades se desarrollarlo en torno de competencia y aprendizajes que se aplicaron en cada una de las actividades.

En este sentido la actividad 1, Juego de memoria, se llevó a cabo en una sesión con un (Inicio, desarrollo y cierre) con la cual se buscó movilizar las competencias: identificando y contribuyendo el aprendizaje en las alumnas a través del juego para potenciar la concentración, la percepción y el rendimiento académico. Así mismo se trabajó sobre los siguientes aprendizajes esperados: Desarrollo de la memoria, las capacidades en la concentración y habilidades para construir un aprendizaje participativo dentro de las actividades que se realizan en el aula de clases.

En la actividad 2, Juegos de palabras es una actividad en la cual se plantea una sesión con un (Inicio, desarrollo y cierre) con la cual se buscó movilizar las competencias: desarrollar las habilidades para formar palabras y destrezas que les ayudarán en su proceso de aprendizaje. Así mismo se plantea el aprendizaje esperado: Realizar actividades que favorezcan la memoria y concentración. Apoyando la organización de información en la mente, para que sea más fácil recordarlas. Estimular la concentración y atención en las alumnas ayuda a organizar la información en la mente para luego poder recordar. Esta actividad ayuda en la concentración para que los niños puedan obtener un buen rendimiento en el aula.

La actividad 3, Me divierto pintando con mis compañeras es diseñada para que sea realizada en el aula de clases donde se trabajara el compañerismo y la formada de concentrarse en la actividad. En una sesión con un (Inicio, desarrollo y cierre) la cual se buscó movilizar las competencias: la atención, el aprendizaje y memoria en diferentes actividades pedagógicas. Así mismo se busca trabajar los siguientes aprendizajes esperados: realizar actividades que fomenta la expresión personal, el pensamiento creativo y el desarrollo integral. El resultado que se quiere de esta actividad es que las alumnas se sientan feliz al momento de realizarla, ya que les gustan las pinturas y les ayuda en su desarrollo cognitivo y en el pensamiento creativo.

Estas actividades implementadas en la secuencia didáctica del proyecto de practica e investigación pedagógica permitirá favorecer a las alumnas y docentes, pueden abrir, conocer y colocar en práctica lo que van aprendiendo durante la carrera, como futura licenciada busco fomentar y crear nuevos aprendizajes mediante el juego en los estudiantes. Estas estrategias planteadas se apropian de un estilo de aprendizaje diferente en los estudiantes para que puedan obtener nuevos aprendizajes y mejorar en la atención y concentración, permitiéndome responder a las necesidades de los alumnos del grado primero, generando confianza y así lograr una excelente concentración. Estas actividades son muy enriquecedoras para crear nuevas expectativas y experiencias individuales en cada niño, así despertar el interés y saber sobres las necesidades que tienen los estudiantes, permitiendo identificar las competencias y los logros, la docente titular puede instruir sobre lo aprendido y las necesidades que pueden tener los estudiantes.

Las actividades diseñadas tienen varios materiales a implementar con el fin de buscar nuevas estrategias que ayudan a los alumnos y tengan nuevos conocimientos. Estas planeaciones didácticas fueron diseñadas para mejorar el rendimiento académico de los niños, para que

obtengan un excelente rendimiento académico en el colegio, es de mucha importancia tener claro nosotros los docentes debemos implementar nuevas estrategias que ayuden a obtener nuevos aprendizajes en los alumnos. En este caso tuvimos como referente el juego, donde se trazaron unos objetivos a alcanzar, contenidos y estrategias, entre otros aspectos fundamentales que hicieron parte de la construcción de la planeación didáctica.

Este diplomado de profundización pedagógica ha permitidos que analicemos, investiguemos y apliquemos métodos educativos para la enseñanza de los alumnos.

Dentro de las tres (3) actividades pedagógicas se busca alcanzar un proceso educativo en donde los niños y las niñas del grado primero del colegio Madre Laura, mejoren su rendimiento académico y su concentración, formando nuevos saberes a través del juego, especificando las deficiencias que fueron encontradas dentro del contexto escolar del grado primero, y así reforzar los conocimientos de cada alumno, pero sobre todo alcanzar a obtener una excelente atención y concentración.

Durante la planeación didáctica se abordaron temas de mucha importancia en el que tuvimos que involucrados docente-estudiante con el fin de alcanzar nuevos conocimientos y objetivos. Se hablo claro y específicamente de las actividades que se van a desarrollar a lo largo de esta investigación, la implementación de tres actividades que fueron (juego de memoria, juegos de palabras y me divierto pintando con mis compañeras). Donde se evidencias nuevas estrategias pedagógicas. Con esto se busca responder y mejorara a todas las necesidades en los niños.

Enfoque Didáctico

Las actividades fueron diseñadas porque son de vital importancia ya que en ellas se utilizaron estrategias fundamentales que ayudan a las alumnas a la atención, concentración y al buen desempeño académico, ha sido favorable en las secuencias didácticas que han permitido abordar actividades importantes de las asignaturas de castellano y del arte (artística), donde el propósito fue tratar la atención y concentración a partir del juego, conceptualizando un aprendizaje óptimo para desarrollar habilidades. Para la implementación de estas actividades se le brindo un apoyo al momento de la ejecución de la actividad en el grado primero del Colegio Madre Laura con el que me encuentro realizando este proyecto de acción e investigación, evidenciando todo este proceso que se ha venido realizando, tratando de fortalecer esas deficiencias en la concentración y atención, y que con estas experiencias significativas se busca tener un avance durante la implementación de cada una de las actividades.

Las estrategias pedagógicas combinan el juego con el aprendizaje para promover el desarrollo cognitivo, emocional y social, estas estrategias buscan motivar a los estudiantes a través de experiencias prácticas y significativas. Son desarrolladas y promovidas por varios autores en el ámbito educativo.

Entre los más relevantes está Jean Piaget, quien resalta el rol del juego en el desarrollo cognitivo, y Lev Vygotsky, que subraya la importancia del juego simbólico para la autorregulación y aprendizaje en la infancia. Además, Adele Diamond ha investigado cómo las actividades pedagógicas fortalecen las funciones ejecutivas. Estos autores coinciden en que el juego no solo motiva, sino que también facilita el aprendizaje significativo.

Dentro de este diagnóstico se vincula a la docente titular, los padres de familia, directivos docentes, estudiantes y docente en formación; la cual busca mejorar el rendimiento académico de

los alumnos y poder brindarle la atención necesaria para mejorar las falencias encontradas y descritas en este proyecto de acción e investigación pedagógica. Todo esto se espera conseguir con el apoyo de la secuencia didáctica que sé que se ha diseñado e implementado para alcanzar los objetivos esperados a lograr.

Los estilos de aprendizaje que se llevaron a cabo en la planeación didáctica son importantes para el proceso de formación académica que van obteniendo los alumnos a largo tiempo, y que van desempeñando cada una de las habilidades obtenidas (afectiva, sensorial, cognitiva) que sirve para ayudar a los estudiantes, percibiendo una interacción y un ambiente de aprendizaje agradable. Por lo que cada persona tiene su propio método o ritmo de aprendizaje a la hora de aprender e implementar una actividad significativa, debemos aplicar estrategias de aprendizaje que evalúe el ritmo e identificar si hubo un aprendizaje significativo que permita instruir a los alumnos al contexto educativo, sin olvidarnos que cada estudiante tiene un ritmo diferente y un estilo de aprendizaje, Según Keefe (1988), los estilos de aprendizaje se definen como un conjunto de rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que influyen en los estudiantes, incluidos los docentes, perciben, interactúan y responden a sus entornos de aprendizaje. Estos rasgos son relativamente estables y determinan la forma en que cada persona procesa la información y enfrenta situaciones educativas. Por otro lado, Zapata (2010) explora diversas teorías sobre los estilos de aprendizaje, que se centran en la diversidad de enfoques que las personas utilizan para aprender. Teoría sobre el estilo de aprendizaje:

En su artículo de 2010, Pedro Nel Zapata revisa diversas teorías sobre los estilos de aprendizaje, enfocándose en las relaciones entre estilos cognitivos, de aprendizaje y de enseñanza. Destaca teorías clásicas como las de Kolb y Gardner, que vinculan cómo los individuos perciben y procesan la información con sus preferencias de aprendizaje. Zapata

también examina las anomalías y críticas a ciertas creencias académicas sobre estas relaciones, proporcionando una perspectiva más crítica y actualizada sobre el tema.

Este tipo de planeación nos permitió darnos cuenta de que se puede determinar e implementar las actividades diseñadas y definir si el que hacer, el saber y saber ser, a partir de estas estrategias pedagógicas y así obtener un resultado significativo, así mismo alcanzando los objetivos trazados dentro de la planeación. Las necesidades de aprendizajes que pueden tener los alumnos son aquellas que no tiene la capacidad de entender lo que se está realizando en el aula, es por eso que las actividades desarrolladas responden a las necesidades de cada una de los estudiantes apoyada por los DBA, estándares y estrategias pedagógica, potencializando las habilidades de cada uno de los estudiantes, permitiéndole que a través de la secuencia didáctica una mejor concentración y mejorar el rendimiento académico, desarrollando actividades a través del juego que ayuden a los niños y niñas a aprender a concentrarse, a tener atención, mejorar sus dificultades de la distracción a través de la ejecución e implementación de la secuencia didáctica diseñadas. El autor Zabala (2008) señalo que la Secuencia Didáctica, “Es un conjunto de actividades estructuradas, ordenadas y articuladas para la consecución de unos objetivos educativos que tienen un principio y un final conocido tanto por el profesorado como por el alumnado” (p. 16)

El autor Campos (2006) señalo lo siguiente:

La secuencia didáctica está constituida por un conjunto de tareas diversas, pero todas ellas relacionadas con un objetivo global que les dará sentido. Lo que otorga unidad al conjunto no es únicamente el tema, sino la actividad global implicada, la finalidad con que se lleva a cabo (p. 31).

La secuencia didáctica diseñada fue realizada con el objetivo de fortalecer y potencializar las habilidades de los niños y niñas, permitiéndole mejor la concentración y atención. Debemos

tener en cuenta que diseñar nuevas metodologías o estrategias pedagógica hace sentir feliz y motivado al estudiante, es bastante satisfactorio porque se realizarán nuevas actividades, sentirán interés por aprender y esto ayuda a la construcción de nuevos saberes, nuevos conocimientos y los más importante mejorar la concentración y la atención, y así se logra colocar en práctica todo lo aprendido, lo planeado y ejecutado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde el mediador escoge una técnica, la estrategia y la pedagogía con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje.

Según Abreu et (2018) “los procesos de enseñanza y aprendizaje se integran para representar una unidad, enfocada en contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante y en favorecer la adquisición de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores” (p.2)

Abordar el conocimiento previo en los alumnos permite ayudar a fortalecer todo lo aprendido y mejorar la concentración en clases conocer esas estrategias que ayudan al estudiante a concentrarse, saber hasta donde se le puede exigir, saber cuánto está dispuesto a esforzarse a mejorar y a tener esa necesidad por mejorar.

Emplear la secuencia didáctica siempre ayudara en el proceso profesional, porque permite valorar los procesos y avances a tener con los alumnos, permitiendo diseñar, ejecutar e implementar y avanzar en lo que queremos llegar, donde se busca alcanzar unos objetivos que son trazados en el ámbito laboral. La secuencia didáctica nos facilita un proceso donde se acompaña a los estudiantes, alcanzando un logro y competencias que se tuvieron en cuenta al momento de la planeación y ejecución de las secuencias didácticas y saber si fueron favorables para el desarrollo de las actividades, porque se busca obtener excelentes resultados en el proceso de la concentración y atención. Ha permitido alcanzar logros en los estudiantes, una vez viviendo

la experiencia se logró obtener excelentes resultados en los estudiantes, la confianza, la responsabilidad, la adaptación, la concentración son unos de los logros que se evidenciaron y que los alumnos vivieron durante el proceso obtenido dentro del aula de clases y durante la implementación de las actividades pedagógicas.

Implementación

En el proceso de implementación de la secuencia didáctica donde se desarrollaron dos actividades llamadas juego de memoria y juego con las palabras, tomando como eje principal: el saludo de bienvenida, la oración y una canción para romper el hielo, al finalizar abordamos el tema para conocer lo saberes previos de los alumnos, y así instruir en ellos las recomendaciones acerca de la actividad a desarrollar.

Por otro lado, también se realizó las actividades juego de memoria y juego con las palabras que ayudan en la atención y concentración de los estudiantes para así desarrollar habilidades motoras, cognitivas y la modelación es una actividad que busca en los niños y niñas fortalecer sus falencias en la atención y concentración, para obtener un excelente rendimiento académico. Teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos, se abordaron estas actividades con satisfacción, permitiendo al alumno desarrollar habilidades integrales. Donde participan activamente y se abordaron a la problemática que presentan los alumnos, para darle a comprender que los estudiantes pueden mejorar la concentración, habilidades, cualidades y obtener un buen rendimiento académico. Dentro del contexto en el desarrollo de la actividad, los niños se sintieron satisfechos, cómodos, alegres y con ganas de seguir realizando la actividad.

Los materiales con los que se llevó a cabo la actividad fueron de mucha utilidad porque facilitó el proceso del desarrollo de las actividades donde los niños utilizaron en el desarrollo de esta, por medio de la organización fue de gran agrado, ya que se realizó dentro del salón de clases, donde cuenta con buena ventilación, tiene buena iluminación, el espacio es amplio y es un ambiente agradable para los alumnos. Todo este aspecto facilitó la implementación de la actividad.

Esta sección de la planeación se realizó en una hora, ya que es el espacio que brinda los docentes y por ende se debe de aprovechar con los estudiantes, en estas secciones se logra responder a las necesidades de los niños, puesto que buscamos mejorar en la atención, concentración y en mejorar su rendimiento académico. La estrategia evaluativa considero que es buena porque todos respondieron con satisfacción a cada una de las actividades, la cual presentaron alegría, entusiasmo, agilidad, concentración, rapidez, seguridad y atención, permitiéndome sentirme segura de lo desarrollado en clases, tuve el acompañamiento de la docente titular del grado primero donde ella obtuvo un rol de observación y de evaluadora en mi proceso al momento de realizar la actividad, al finalizar las actividades me felicito porque tenía el manejo, control del grupo, y éxito con las actividades desarrolladas con los estudiantes, con todo esto puedo decir que con los alumnos estoy logrando un excelente proceso educativo que va acompañado del diplomado de profundización de practica e investigación pedagógica.

Dentro de las estrategias planteadas, estas fueron apropiadas porque los niños y niñas respondieron a las actividades implementadas, y me permitió responder a las necesidades de los alumnos del grado primero, generando una mayor atención, logrando una excelente concentración y generando una mayor confianza. Estas actividades responden positivamente a lo implementado porque se observó la participación de los alumnos y teniendo éxito en las actividades desarrolladas en el salón de clases, las experiencias individuales de cada niño, conectando con los contenidos y necesidades que tienen. Permite identificar las competencias y los logros, donde la docente puede ver, analizar e instruir sobre lo aprendido, apropiándose de las necesidades que puede tener los alumnos, logrando una retroalimentación que brinde un conocimiento amplio y satisfactorio en los estudiantes y así poder vincular nuevos saberes.

Las acciones realizadas promueven un aprendizaje que permite desarrollar un aprendizaje autónomo, colocando en práctica la concentración, permite desarrollar habilidades, nos motivamos, ejercitan la disciplina y aprovechamos un aprendizaje diferente a través del juego. Todo esto se lleva a cabo con recursos didácticos que aportaron mucho a la implementación de las actividades. En ella se utilizaron los siguientes materiales; (Recursos humanos, juego de memoria hecho con papel de colores, dibujos hechos con papel, armario y el ascensor silábico echo de cartón, laminas con las silabas de la consonante P). Estos recursos fueron utilizados para ayudar a los alumnos a mejorar su atención, agilidad, la concentración, la imaginación y su confianza. Estos recursos fueron acordes con las actividades implementadas, estaban reforzadas con materiales que facilitaban la actividad y que fueron de gran apoyo para la educación de los alumnos, permitiéndole un desarrollo integral, intelectual, afectivo y motor en los estudiantes. Y así lograr los objetivos propuestos de la actividad, comprendiendo que lo que se enseñó les va a servir para construir nuevos conocimientos, habilidades, saberes, mejorar la atención y la concentración.

Como docente me siento satisfecha y alegre con estos resultados alcanzados con los alumnos porque cada día buscamos excelentes resultados en la educación y tener un excelente aprendizaje en los estudiantes, esto solo es un pequeño peldaño del que hacer docente, ya que cada día vamos aprendiendo más y aplicando nuevas estrategias o técnicas de aprendizajes; por ende, se puede decir que el rol docente nunca concluye porque cada día trae consigo nuevas estrategias, nuevas técnicas, nuevas facetas y nuevos aprendizajes. Los docentes somos privilegiados por el hecho de que compartimos, facilitamos, transmitimos y potencializamos las habilidades de los estudiantes a través de metodologías activas, que ofrece las herramientas necesarias para que los alumnos comprendan el mundo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Teniendo en cuenta los comentarios de los alumnos, la implementación de la secuencia didáctica que se llevaron a cabo, obtuvo resultados positivos. Los niños y las niñas se mostraron motivados y felices porque aprendieron de una manera más divertida. Esto muestra que las estrategias pedagógicas lograron captar el interés de los niños, favoreciendo un aprendizaje significativo, el juego es una base clave para que los niños se sientan motivado a estudiar, permitiéndole colocar en práctica lo aprendido y diseñado.

Una fortaleza clave en las clases fue el uso de actividades divertidas y colaborativas, lo cual respondió a las necesidades de los alumnos, promoviendo su atención y concentración. Lo cual debemos tener en cuenta los conocimientos para fortalecer su aprendizaje y las necesidades de cada uno, donde se debe abordar varias temáticas con el juego, para fomentar y ejecutar algunos factores que son importantes para el éxito estudiantil. El autor Keefe (1988), propone que “Es de vital importancia que los docentes se apropien de las metodologías que le brinden mejores resultados a los niños para que puedan mejorar sus conocimientos y lograr mejores resultados” (p.857).

Analizando el paso anterior que se realizó, me puedo dar cuenta que los niños y las niñas necesitan cariño y atención por parte de los padres, ya que muchas veces en casa le hace falta un poco de cariño, atención y amor, ya que ven en los docentes un refugio para llenar ese vacío que tienen, en el desarrollo de este proyecto de profundización: practica e investigación pedagógica, he adquirido a lo largo de este proceso de formación como maestra y las actividades diseñadas en el aula de clases con los alumnos, me han servido para fortalecer su concentración y atención en el salón de clases, también por medio de esta se busca obtener un aprendizaje significativo en los niños del grado primero .

El juego es una técnica muy facilitadora para el aprendizaje, porque se usa como método de estrategia y salimos un poco de lo tradición y así mismo, fomentar nuevas técnicas de enseñanza. Una de las acciones que se pueden mejorar son las ganas de realizar nuevas actividades, que sientan el apoyo y la confianza en los alumnos, alcanzar los objetivos trazados, considero que la postura de cada estudiantes debe ser positiva, los niños muchas veces necesitan ver una figura de apoyo y que los ayude en su proceso estudiantil, para ellos es necesario crear una buena relación, generarle confianza para que puedan darse a conocer y que conozcan a sus compañeros, esto se logró a través de nuevas técnicas de enseñanza, fomentar el juego a través de trabajos colaborativos, que permite mejorar las atención, concentración y el rendimiento académico de los niños.

Tener claro que todos los saberes de aprendizaje se van obteniendo a lo largo de un proceso de enseñanza, para que los niños puedan mejorar su atención, concentración y su rendimiento académico. Algunas de las fortalezas encontradas fue que los alumnos les gusta jugar, el cual cuando realizan actividades de forma eficiente, se dejan guiar por las orientaciones brindadas. Referido a ello, Morales (2001) menciona lo siguiente:

Integrar el juego con el aprendizaje, fomentando el desarrollo integral de los estudiantes mediante actividades que estimulan habilidades cognitivas, emocionales y sociales. La relaciona con la idea de que el aprendizaje se optimiza cuando los estudiantes participan activamente en experiencias atractivas y significativas.

El juego facilita y fortalece los procesos de aprendizaje en los niños y niñas, buscando mejorar y lograr unos objetivos trazados dentro del proceso educacional. Se mejorar porque es importante un aprendizaje por medio del juego.

El juego en este proceso facilito construir en los saberes previos de los niños y las niñas ya que hoy en día se necesita una educación de calidad, para mejorar la concentración, atención y

el rendimiento académico. La investigación que se ha desarrollado va respaldada con todo lo que se ha estado haciendo, ya que con la pregunta con la que se está trabajando va de la mano con todo lo que se ha planteado en este proceso de investigación y así obtener unas buenas interpretaciones con el juego. El autor Bravo, (2006) señaló que:

Todos los saberes previos nos sirven como insumos valiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de igual manera los saberes específicos, los estudiantes adquieren una vida cotidiana y lo aplican en el desarrollo de las actividades propuestas en las diferentes áreas (p.113).

Desde el rol docente considero que las competencias son importantes para motivar al estudiante a hacer más competitivo y a la vez le ayuda a tener más atención, concentración y habilidades. La propuesta pedagógica integra el saber, cuando busco integrar nuevas técnicas que ayuden a la atención y al proceso pedagógico propio de cada alumno, todo esto se puede consolidar en una técnica que ayude al buen rendimiento académico porque el juego permite construir los saberes, la expresión de actitudes, desarrollar la creatividad, hábitos y comportamientos que potencializan las destrezas.

El aprendizaje que alcance en este proyecto fue fortalecer mi formación como docente ya que me enseñaron a conocer y saber manejar cada situación, crear actividades innovadoras, atender a los niños, apoyarlos en sus dificultades, conocer sus intereses, necesidades y sobre todo escuchar lo que ellos quieren expresar, todas estas experiencias me enseñaron a mejorar y siempre estar atenta a los diversos obstáculos.

No obstante, la cuidadosa planificación didáctica, siguiendo los principios de autores como Ausubel (1983) y Coll (1986), facilitó la comprensión y retención de los contenidos por parte de los estudiantes, al diseñar actividades adaptadas a sus necesidades e intereses.

Este proyecto pedagógico ha sido muy significativo, por los cambios y situaciones que he vivido en la institución, el saber manejar las diferentes herramientas que me brindaron en cada momento, buscar una solución y dialogar en cada conflicto que se presentó con algunas alumnas, tener varias alternativas para cada clase planeada. Siempre me he imaginado dando clases, con mis estudiantes, enseñándoles los diferentes conocimientos de la vida, responder a los interrogantes que traen y crear respuesta entre todos, crear cosas nuevas, aprender todo lo que nos puede ofrecer.

Todas las actividades de aprendizaje se basan en los intereses y necesidades de los estudiantes, en mis prácticas como docente refleja la relación entre las teorías de diferentes autores, y en relación con las cuales se realiza un trabajo práctico por parte de los estudiantes en base a los resultados del aprendizaje. El autor Piaget J. (1936) habla de las etapas del desarrollo y de su teoría del aprendizaje. Aunque el aprendizaje se da desde el nacimiento y evoluciona con la complejidad de cada momento que pasa.

La planeación es la acción y el efecto de diseñar, planear o planificar, para obtener un resultado que es obtenido por un proceso que es organizado por actividades complejas que son diseñadas teniendo en cuenta las dificultades de los alumnos. También se utilizan otros conceptos similares como planteamientos que por ende busca mejorar el nivel académico y se realiza a través de un proceso de enseñanza con los niños. Según Abreu et al. (2018), dice lo siguiente:

La formación integral en los estudiantes es fundamental porque no solo se debe adquirir conocimientos específicos que se obtienen en cada área; al tiempo se deben formar valores, porque la sociedad requiere de personal profesional que posean valores y principios humanos (p.2).

La planeación es indispensable en las practicas pedagógicas, ya que permite desarrollar nuevas estrategias didácticas que generan nuevos conocimientos y permiten la implementación de actividades que se llevaran a cabo con los alumnos, donde obtendremos excelentes resultados para favorecer a los alumnos.

Finalmente, los resultados en la implementación de la secuencia didáctica fueron positivos, logrando motivar y favorecer el aprendizaje de los alumnos mediante estrategias pedagógicas y divertidas. La planeación didáctica es una herramienta clave en este proceso, ya que permite diseñar intervenciones efectivas y evaluar su impacto en el aprendizaje de los niños. También, se considera que es fundamental seguir trabajando en el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan un aprendizaje significativo.

Conclusiones

El desarrollo de este proyecto de investigación construye nuevos conocimientos, que han sido adquiridos en el desarrollo del diplomado, abordando planeaciones a través del juego que fueron diseñadas de acuerdo con la población escogida, logrando cada uno de los objetivos, que se realizaron durante todo el proceso, apoyándonos en autores y construyendo nuevos saberes y conocimientos.

La pregunta de investigación fue abordada por algunos fundamentos teóricos, donde la investigación pedagógica es una actividad que se realiza a través de un proceso que es la participación de un profesional para orientar y fomentar una mejor educación. La problemática o dificultades son uno de los principales retos que hay en el día a día, que enfrenta cada uno de los docentes a la hora de brindar una mejor educación, en este caso se trabaja la atención, concentración y la confianza en los alumnos.

El diplomado ha realizado un cambio muy grandioso en las prácticas pedagógicas porque he adquirido nuevos conocimientos, he aprendido demasiado, he desarrollado nuevos saberes que me permiten desarrollar habilidades a lo largo del proceso de formación y la ejecución de mis saberes, todo esto ha permitido desenvolverme en el ámbito de la docencia. Estas experiencias adquiridas han provocado nuevos conocimientos, permitiendo me formar en el ámbito educacional y social, para así brindarle apoyo y seguridad a los niños y niñas.

Este proyecto de acción pedagógica tiene como proyección que los alumnos puedan concentrarse y atender en el aula de clases, permitiéndole mejorar su rendimiento académico, que a través de estas estrategias basadas en el juego puedan desenvolver nuevos conocimientos y saberes.

El fortalecimiento de la atención y concentración contribuye al desarrollo de las funciones ejecutivas, como la memoria de trabajo y el control inhibitorio, que son fundamentales para la autorregulación y la resolución de conflictos, habilidades esenciales para el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes.

Diversos estudios también sugieren que los juegos y actividades específicas pueden mejorar la atención y concentración, lo cual se traduce en un aprendizaje más significativo y una mejor adaptación a entornos de aprendizaje estructurados.

Con todo puede alcanzar varios objetivos en los alumnos, como mejorar sus habilidades, la atención, la concentración y mejorar su desempeño académico, entre otras. En todo esto incluyo los saberes precios y el trabajo en equipo.

El trabajo de profundización de practica e investigación a lo largo de este proceso me permitió obtener nuevas habilidades y competencias, permitiendo ampliar las oportunidades en la educación y en la pedagogía.

La finalidad de esta investigación encontrar soluciones viables que aporten al aprendizaje de los alumnos. Nosotros como maestros estamos en la responsabilidad y obligación de implementar e implementar nuevas estrategias de aprendizaje que sean de construcción e innovadoras para nuevos conocimientos, saberes en la población escogida, que la práctica permita desenvolverse en el desarrollo pedagógico dentro del salón de clases.

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 Iberoamericana de Estudios Em Educación, 15(esp4).
- 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>
- Hargreaves, D. J. (1991). *Infancia y educación artística* (Vol. 20). Ediciones Morata.
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo,
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74.<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- 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>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Practica Pedagógica 1

<https://drive.google.com/drive/folders/1B-->

[0uKFnWIsRgSQL5hwGE6Y2R1O9Hs1D?usp=drive_link](https://drive.google.com/drive/folders/1B--0uKFnWIsRgSQL5hwGE6Y2R1O9Hs1D?usp=drive_link)