

**Fortalecimiento de las Competencias Matemáticas en Cuarto de Primaria a través del
Juego con el fin de Mejorar los Resultados en las Pruebas Internas y Externas en la
Institución Educativa Parroquial de San José de Fragua-Caquetá**

Maria Yadira Becerra Sarria

Director

Karen Lorena Lucuara

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

La propuesta de investigación planteada busca el fortalecimiento de las competencias matemáticas en los estudiantes del grado 4° de educación básica primaria de la institución educativa parroquial del municipio de San José de Fragua-Caquetá, a través del juego, así como también la utilización de objetos del medio, fichas, y herramientas TIC para el aprendizaje de las tablas de multiplicar y solución de problemas matemáticos de acuerdo a situaciones de la cotidianidad. Esta investigación evidencia estrategias innovadoras con las que se desarrollan las actividades, las cuales a su vez motivan y permiten la participación asertiva de los estudiantes generando un aprendizaje significativo y que contribuye con el mejoramiento de las competencias matemáticas y ciudadanas de cada uno de los estudiantes dando solución a las dificultades que presentan los mismos.

Palabras claves: Juego, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aprendizaje, significativo, competencias, multiplicar, estudiante.

Abstract

The proposed research aims to strengthen the mathematical competencies of 4th-grade primary school students at the Parochial Educational Institution in the municipality of San José de Fragua, Caquetá, through the use of games, as well as the use of environmental objects, flashcards, and ICT tools for learning multiplication tables and solving mathematical problems based on everyday situations. This research demonstrates innovative strategies for developing activities that, in turn, motivate and encourage assertive student participation, leading to meaningful learning that contributes to the improvement of each student's mathematical and civic competencies, thereby addressing the difficulties they encounter.

Keywords: Game, Information and Communication Technologies (ICT), learning, meaningful, skills, multiply, student.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica	18
Actividades	19
Actividad Número 2	19
Actividad Número 3	20
Enfoque Didáctico	22
Implementación	25
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	28
Conclusiones.....	31
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	38

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Practica Pedagógica</i>	38
--	----

Introducción

La presente investigación está enfocada en la búsqueda y diseño de actividades, las cuales serán aplicadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del grado 4° de primaria de la Institución Educativa Parroquial del municipio de San José del Fragua, actividades que se desarrollan a través del juego y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) contribuyendo de manera directa en el desarrollo de competencias matemáticas, con las que se pretende fortalecer y mejorar el desempeño y los resultados en las pruebas internas y externas, posicionando en niveles de excelencia académica a la institución tanto a nivel local como nacional.

El arte de investigar no solo enriquece el conocimiento del docente, sino que también le permite identificar de manera precisa las dificultades que enfrentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esta habilidad es crucial para aplicar de manera efectiva correctivos pedagógicos que estén alineados con las necesidades específicas de cada estudiante. A través de la investigación, el docente puede diseñar estrategias pedagógicas personalizadas que no solo aborden las áreas de dificultad, sino que también potencien el aprendizaje significativo. De esta manera, partiendo del conocimiento previo de los estudiantes, el docente tiene la oportunidad de re aplicar el conocimiento científico de manera que este sea accesible y relevante para los alumnos.

Todo el desarrollo de este trabajo sigue los lineamientos de la investigación cualitativa ya que permite dar respuesta a la problemática que se presenta en este grado y en muchos otros de la institución, además se tiene en cuenta el ambiente natural de los participantes; en este caso los estudiantes, en el marco del contexto y situaciones de su cotidianidad.

Desde el punto de vista investigativo, es necesario referir que en la Institución Educativa Parroquial es la primera vez que se realiza este tipo de ejercicios en procura de aplicar las estrategias y actividades desarrolladas a lo largo de esta investigación, esperando de este modo la participación activa de todos los involucrados como se ha planeado para el logro de los objetivos propuestos.

En conclusión, esta investigación busca mejorar las competencias matemáticas para el fortalecimiento del desempeño en las pruebas internas y externas, a su vez permite a los docentes explorar y hallar respuesta a diversos interrogantes y situaciones que surgen en el aula y que merecen ser estudiadas en aras de generar cambios en los procesos, las estrategias, contribuir con el conocimiento científico y el perfeccionamiento de la calidad de la educación, así como también de las competencias laborales como futuro educador, rompiendo el paradigma dentro de la sociedad actual.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La investigación se lleva a cabo en la I.E. Parroquial del municipio de San José de Fragua Caquetá población urbana, en su gran mayoría mestizos y unos pocos afrodescendientes. La población participante es del grado cuarto (4°) de básica primaria, integrado por 24 estudiantes entre los 9 y 12 años de edad, en promedio de estrato 1.

En cuanto al grupo o núcleo familiar el 40% vive con la madre, hermanos y abuelos, el 35% vive con ambos padres y hermanos, el 15% vive solo con abuelos y un 10% con tíos y abuelos, lo que evidencia que en su mayoría crecen y desarrollan sus habilidades dentro del entorno familiar (mamá, abuelos, entre otros).

En relación con el sustento, el 40% de las familias lo obtienen del comercio, manifiestan poseer negocios, pero, la mayoría de ellos ejercen el comercio informal o de reventa, con una escasa y limitada inversión cuya producción es baja y por ende la utilidad mínima; el 30% derivan el sustento del trabajo en las fincas, algunos como dueños y otros como jornaleros o mayordomos; el porcentaje restante devenga ingresos como empleados, circunstancias que se reflejan igualmente en el resto de la población de la institución. Así las cosas, en relación con el 30% de las familias, que cuentan con un salario mensual fijo, la mayoría no alcanzan el salario mínimo legal, su ingreso es más bajo.

El ambiente y el entorno en el que han vivido la mayoría de los educandos y sus familias ha sido influenciado por el conflicto armado, la violencia que de ahí se deriva, de la mano con el uso y aprovechamiento de los cultivos ilícitos como ha ocurrido en muchos lugares de nuestro país, acentuado en las zonas donde la educación y la proyección es precaria.

En cuanto al aspecto pedagógico se puede evidenciar que al 90% de los estudiantes les gusta las matemáticas, manifiestan que les cautivan los números, las operaciones, el hecho de

poder medir, además indican que las clases son buenas, fáciles y divertidas; el 10% al que no les gusta, argumentan que su desagrado es porque les parece difícil y no entienden. Estos indicadores permiten el desarrollo en debida forma del proyecto de investigación, generando una mayor aceptación.

Del mismo modo, se puede observar que, en el aspecto cognitivo, donde presentan mayor dificultad, es en la resolución de problemas y la aplicación de las operaciones matemáticas, ya que al colocarle un problema sencillo no encuentran los elementos que tienen a la mano para hallar la respuesta y darle solución al mismo.

Aclarando que el aprendizaje de los estudiantes no es igual para todos, debido a diversos factores como, las dificultades económicas y familiares que presentan en su núcleo, como; la poca de escolaridad de los padres, la falta de herramientas y dotación del material necesario para el desarrollo de las actividades académicas, al igual que la escasa atención de algunos estudiantes a los procesos educativos y explicaciones, falencias y vacíos que traen desde años escolares anteriores, acentuados con la pandemia del Covid-19.

Pregunta de Investigación

¿Es posible mejorar las competencias matemáticas de los estudiantes del grado 4 de primaria a través del juego y el uso de las TIC?

Actualmente la educación se debe desarrollar por competencias según los estándares y lineamientos del ministerio de educación, pero este criterio solo se queda plasmado en el papel, a la hora de aplicarlo o de implementarlo en el entorno escolar, no se cumple. Básicamente, los procesos que actualmente se llevan a cabo en las instituciones educativas no están adecuados a las exigencias y estándares de competencias y demás referentes de calidad de la educación, de modo, que se hace necesario crear un currículo por competencias principalmente para el área de matemáticas con un mejor enfoque.

La tendencia que ha seguido la educación en el último siglo ha sido el otorgarle cada vez mayor protagonismo al estudiante en su proceso de formación; para el caso de Colombia, en las últimas dos décadas se han presentado cambios sustanciales para la evaluación de los contenidos en los diseños curriculares de acuerdo con los marcos legales, en el año 1994 con la Ley 115, se introdujo el concepto de logro; dos años más tarde la resolución 2343 propuso los indicadores de logro; luego, los lineamientos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación (MEN) (2018) con ello abriendo el camino hacia la enseñanza basada en competencias (Floriano y Otros, p.2).

Al evaluar los documentos oficiales, se encontró que en los lineamientos curriculares del MEN se hace referencia a las competencias como procesos generales, en cierta forma, haciendo una transición a lo propuesto en los estándares básicos de competencias matemáticas. Los estándares, establecen competencias matemáticas para todos los niveles del sistema educativo,

cuyas características fundamentales son la contextualización de los problemas matemáticos y la coherencia horizontal y vertical para los contenidos a desarrollar.

En síntesis, el MEN en cuanto al diseño de pruebas censales como las Saber de los grados 3° y 5° también introduce el concepto de evaluación por competencias, lo que conlleva a plantear un nuevo interrogante ¿los documentos institucionales ajustan sus currículos a este nuevo modelo de evaluación? Aunque se encuentran planteado en los componentes del currículo en la práctica diaria se tienen falencias principalmente en los procesos de enseñanza y valuación (Floriano y otros, p.2).

En Colombia como en gran parte de Latinoamérica, los modelos pedagógicos predominantes en la educación oficial en un momento histórico obedecen tanto a las realidades socioeconómicas como al contexto político de ese tiempo, pero muchas veces son implementados por medio de lineamientos y directrices ministeriales, que de un gobierno a otro cambian sus prioridades tanto como sus enfoques, en consecuencia, se presenta una muy baja apropiación de estos modelos. Otra razón es que muchos docentes en ejercicio fueron formados en el modelo tradicional en su bachillerato y en sus estudios de pregrado, aunque los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional MEN de la época se inclinaron por otro totalmente diferente, en la práctica fueron formados en una disonancia entre lo que se debería hacer y lo que realmente se hace en el salón de clases (Ariza y Rojas, 2021, p.26).

De acuerdo con Floriano, et al (s.f) muchos profesores sienten que no disponen de suficientes herramientas para fomentar competencias en el aula. Según este estudio, en España, el marco curricular establece las pautas para el desarrollo de las competencias matemáticas, pero corresponde a los centros escolares concretar ese currículo mediante la planificación de unidades didácticas que promuevan dichas competencias. Entonces, a pesar de la diferencia entre los

países, se comparten retos similares en la implementación efectiva de competencias educativas debido a la falta de herramientas adecuadas y la influencia de factores externos como las directrices cambiantes y la formación previa de los docentes.

Por lo tanto, en el desarrollo de esta investigación lo que se busca plantear es un proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación por competencias en el área de matemáticas con lo que se contribuiría a mejorar todos estos criterios, en procura de fortalecer las competencias y aptitudes de los estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa Parroquial de San José del Fragua Caquetá.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La propuesta de investigación planteada busca el mejoramiento de competencias matemáticas en los estudiantes del grado 4° de educación básica primaria de la Institución Educativa Parroquial del municipio de San José de Fragua-Caquetá, con la utilización del juego para el aprendizaje de las tablas de multiplicar, debido a que los alumnos presentan dificultades en la resolución de problemas con la utilización de las operaciones, principalmente en la multiplicación y división, como también en otras competencias básicas, por la falta de comprensión y memorización de las tablas de multiplicar. La delimitación de estas situaciones surge del análisis de las pruebas externas “evaluar para avanzar”, las internas, de la observación y análisis de las actividades que implican operaciones básicas y procesos educativos propuestos por la docente encargada del aula.

Revisando la aplicación de varios proyectos y algunos solo en fase teórica, es dable afirmar que esta investigación puede contribuir a la solución de los problemas que se presentan en esta institución y como se expone Pérez (2003), la investigación que se realiza en torno a la práctica pedagógica supone una relación de diálogo con el saber existente y con expertos de la investigación y con las indagaciones en educación las cuales permiten confrontar, inquirir, averiguar y explorar pero, no con una relación de dependencia.

Esta propuesta es bastante innovadora, partiendo de la postura académica de Perez (2003) en donde se hace mención en que todos los proyectos o investigaciones deben fundarse desde la innovación y constituirse como medio generar cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula o entorno escolar, sin embargo, estos se sugieren ser desarrollados por el docente después de reflexionar sobre su práctica en compañía de los estudiantes, tanto así

que se convierta en una motivación y se despierte en los estudiantes el interés por las matemáticas, lo que se traduciría en perder el temor que le tienen a las matemáticas.

En consecuencia, otros autores relevantes del área argumentan que el juego y el uso de los medios audiovisuales son estrategias que además de innovar con relación a los métodos tradicionales para la enseñanza de las diversas asignaturas también permiten llamar la atención de los estudiantes, llevándolos al aprendizaje de las operaciones de matemáticas de una manera significativa y dinámica rompiendo con el miedo aprenderla y aplicarla (Cardona, 2016). En este sentido, un aprendizaje significativo se da cuando el estudiante aprende para la vida, en búsqueda de que ese aprendizaje le sirva en su desempeño como ser humano, siempre en armonía con una mejor convivencia (Muñoz, 2011).

Así mismo, esta propuesta investigativa tiene en cuenta las características de la investigación sobre la práctica, destacando el carácter político de la misma como un compromiso claro hacia el cambio, influenciado por la interpretación política e ideológica de las personas involucradas, sin dejar de reconocer la complejidad de los factores que determinan la transformación de la realidad, la creación de significado, y el desarrollo de soluciones. Según Pérez (2003) la investigación sobre la práctica debe contar con un contexto claro, en el cual se pueda proponer una transformación de los modelos, comunicaciones y de los rituales escolares, que son necesarios como objetos de reflexión crítica.

Además, la investigación sobre la práctica permite un análisis de los objetos y mediaciones utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje como son los libros, las secuencias didácticas entre otras herramientas, todos estos elementos dados en esta propuesta de investigación, como docente debo ser crítico tanto de los procesos que realizo, como los procesos

de los estudiantes, para poder mejorar o proponer alternativas que puedan fortalecer mi ejercicio profesional cada día.

La investigación sobre la práctica debe generar procesos investigativos que permitan innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje como está planteado en el texto no es posible innovar sin investigar, tal como dice Freire “no hay enseñanza sin investigación, ni investigación sin enseñanza” (1996, p. 32); es decir que, todos los procesos investigativos deben generar procesos de enseñanza tanto en el educador y como en los implicados en este proceso.

En conclusión la investigación sobre la propia práctica debe permitir una reflexión que conduzca a plantearse un proyecto investigativo donde se involucre a los implicados en la situación surgida, la cual permita generar cambios sostenidos en la cultura escolar teniendo en cuenta otras investigaciones ya sean dentro o fuera del aula es decir producto del accionar del docente u otras entidades o profesionales que no están involucradas en el que hacer pedagógico pero las realizan para generar conocimientos aplicables por los que si estamos implicados en el proceso educativos como somos los futuros licenciados en las diversas áreas obligatorias y fundamentales de la educación básica, media y técnica para innovar en los procesos de enseñanza y aprendizaje logrando que sea significativo y motivador para los educandos.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Una educación por competencia debe llevar a integrar el conocimiento con el uso de las TIC, la forma como el individuo aprende y aplica en su diario vivir es determinante y sirve de base y prepara al estudiante para las exigencias de la academia en las distintas etapas que se desarrolle. Aunque en el plano de la practica resulta difícil aplicar la educación por competencias, debido a la estructura y diseño de los currículos escolares, esto en el marco de todas asignaturas, no solo en la matemática, no obstante, debemos buscar las herramientas para estructurar el currículo fundamentándose en las verdaderas necesidades de los estudiantes, de la mano con la didáctica y el uso de la TIC con el propósito de generar cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje y contribuir con las exigencias y avances del mundo actual.

Al elaborar la propuesta del aprendizaje de las tablas de multiplicar a través de juegos o actividades lúdicas como actividad pedagógica, me permite contribuir en la enseñanza y en la adquisición de conocimiento por competencias, debido a que se logra una formación significativa de los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades y aptitudes no solo para procesos matemáticos, sino en muchas situaciones de la vida cotidiana, incluso en el ámbito laboral, en interés de proporcionar soluciones a problemas del día a día.

A su vez, el desarrollo las actividades propuestas permite el fortalecimiento de principios y valores, como: la perseverancia, resiliencia, el trabajo en equipo, la capacidad de autoevaluarse, de coevaluar y heteroevaluar; estas técnicas que hacen parte de los componentes de la evaluación por competencias. Siendo relevante mencionar que la educación por competencias en la educación, sino un medio, pero no una panacea para solucionar los problemas de la educación, dando de manera sucinta un diagnóstico de la educación (Medina y Tobón, 2010). Sin embargo, es necesario ejecutar acciones con el fin de cambiar el paradigma de la

educación actual y con ello poder contribuir al perfeccionamiento de los procesos de enseñanza/aprendizaje de los estudiantes y de los docentes, logrando que los alumnos se apropien del conocimiento, sean más activos y participativos en las clases pasando, de una clase magistral a una por proyecto con lo que preparamos a el estudiante para los distintos escenarios que le proporcione la vida.

Por otro lado, el proceso de enseñanza de las tablas de multiplicar a través del juego parte del conocimiento del estudiante, de la misma forma que se construye conocimiento a partir de conceptos científicos y este se debe aplicar para desarrollar las actividades de aprendizaje y aplicar lo aprendido a la solución de problemas matemáticos, tanto a nivel académico como de la vida diaria y su entorno. Durante el desarrollo del proyecto se planean actividades ya sea, individuales, en pareja, en equipos, con unas reglas establecidas previamente con las que se pueden verificar las fortalezas, debilidades y los avances en el aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuentas las capacidades y habilidades individuales como también la flexibilidad para el logro de los objetivos propuestos cuando se trabaja en equipo.

Siguiendo estos argumentos y partiendo de la perspectiva de la metacognición en la educación, es relevante indicar que esta pretende la comprensión y regulación de los procesos que realizan los docentes durante la enseñanza, de la mano con el aprendizaje en aras de formar y fortalecer determinadas habilidades en los estudiantes, de modo que el objetivo de esta práctica es desarrollar competencias en la resolución de problemas matemáticos (una de las mayores dificultades de los estudiantes), con el desarrollo del proyecto de aula se contribuye a la solución de los mismos, fortaleciendo las capacidades y destrezas de mis alumnos, preparándolos para un buen desenvolvimiento de acuerdo a los avances y competencias necesarias en el del mundo, y a

su vez mis habilidades y métodos de enseñanza como futura docente en procura de contar con las exigencias de la actualidad en ámbito de la formación .

Por último, y no menos importante esta propuesta surge de la reflexión personal, y de la práctica anterior, lo que me permitió mejorar los procesos de planeación, ejecución y aprendizaje en el aula, ligado a las habilidades y capacidades como futuro profesional y docente del área de matemáticas en una institución pública o privada favoreciendo el logro y afianzamiento de competencias laborales.

En consecuencia, aunque el enfoque actual de la educación es por competencias, a la hora de materializar y desarrollar los currículos que establecen los lineamientos, no se han aplicado en debida forma, ni tampoco se ha llevado a cabo de manera correcta los procesos evaluativos. Aclarando que, esta forma de educación es acorde y cada vez más la implementan diversos países, no obstante, los docentes no contamos con las herramientas idóneas para aplicar estos currículos, aspecto que se precisa abordar con carácter urgente, con esto mejoramos la calidad de la educación y se logra que el aprendizaje sea realmente significativo, cambiando el paradigma actual de la enseñanza, pasando de una clase magistral a una por proyectos, afianzando a que los estudiantes se apropien del conocimiento, que las clases sean más activas, participativas, y dinámicas, claro está implementando y articulando las TIC, las cuales son un recurso valioso en la educación que han mejorado y dinamizado los procesos; básicamente todo gira en torno a la tecnología, realidad que no podemos cambiar sino fortalecer en la educación y aprovechar las herramientas que nos proporciona.

Planeación Didáctica

Para el desarrollo del proyecto se estructura una secuencia didáctica que tiene 3 actividades, en las que en el momento de inicio se tiene en cuenta los conocimientos previos de

los estudiantes, luego se aplican las actividades lúdicas a través de juegos, se exponen diversos objetos manipulables, lo que permite por último la estructuración y formación del conocimiento científico, aplicando diversas estrategias y finalmente se evalúan los procesos en forma de autoevaluación y reflexión personal.

En este sentido, se proporcionará a continuación las actividades realizadas durante la investigación junto con la respectiva descripción y desarrollo vivenciado.

Actividades

Jugando y aprendiendo las tablas de multiplicar en la asignatura de Matemáticas.

Actividad Número 1

Saberes previos sobre las secuencias numéricas y las tablas a realizar.

1. Reconociendo mis saberes (Prueba diagnóstica del tema).
2. Tablas de multiplicar del 2 al 5.

Aprendizajes Esperados

- ✓ Sabe el proceso de construcción de las tablas de multiplicar del 2 al 5.
- ✓ Soluciona problemas matemáticos y del entorno con su aplicabilidad.

Explicación

Juego de saltos en grupos de 7 parejas, para formar 4 grupos del total del aula, donde cada pareja de cada grupo debe realizar 12 saltos con valores diferentes, la del primer grupo cada salto vale 2, el segundo grupo 3 y el tercer grupo 4 y el cuarto grupo 5.

Actividad Número 2

Se Juega con figuras geométricas de diferentes formas y cantidad de lados (polígonos).

1. Repasando mis saberes para afianzar mi aprendizaje.
2. Tablas de multiplicar del 6 al 10.

Aprendizajes Esperados

- ✓ Sabe el proceso de construcción de las tablas del 6 al 9.
- ✓ Plantea y soluciona problemas matemáticos y del entorno con su aplicabilidad.

Explicación

Se muestran figuras se plantea el problema se resuelve a medida que se muestran o elaboran figuras. Luego se realizan las operaciones adecuadas para dar respuesta al problema. De esta manera, cada problema planteado corresponde a la construcción de cada una de las tablas.

Actividad Número 3

1. Repasando mis saberes para afianzar mis aprendizajes.
2. Tablas de multiplicar del 10 al 12

Aprendizajes Esperados

- ✓ Sabe el proceso de construcción de las tablas del 1 al 12.
- ✓ Plantea y soluciona problemas matemáticos y del entorno con su aplicabilidad.

Competencia (s)

1. Planteamiento y Resolución de problemas.
2. Razonar, representar y comunicar situaciones matemáticas.

Explicación

Juego de saltos con obstáculos y con lazo fuera del aula, en 4 grupos de 7 parejas cada salto equivale al número de la tabla que estamos realizando, es decir el primer salto equivale a 10 cada pareja debe realizarlo 12 veces. En la segunda ronda saltos con lazos donde cada pareja debe realizar 12 saltos con el lazo de norte a sur y luego de oriente a occidente, pasar por encima y al lado del cono donde vamos sumando cada valor del salto en cada salto hasta completar los

12 saltos. Y así sucesivamente hasta realizar las cuatro secuencias para la estructuración de las 4 tablas.

Momento de Desarrollo de la Actividad

I. Se gestiona el conocimiento y se empieza con la elaboración de las secuencias producto del juego, a través de la utilización de conos y lazos en los que se realizan escaleras, movimientos en zig zag en diversas direcciones y fichas con figuras geométricas. Se muestra la figura se plantea el problema se resuelve a medida que se muestran o elaboran las tablas.

II. Luego se realizan las operaciones adecuadas para dar respuesta al problema, cada problema planteado corresponde a la construcción de cada una de las tablas.

III. Finalmente se proyectan vídeos sobre las tablas de multiplicar y temática a desarrollar donde se aplican multiplicaciones o el uso de las tablas con el fin de mejorar y profundizar los conocimientos.

IV. Todas las actividades se realizan en grupo y sus procesos evaluativos son individuales.

Momento de Cierre

En esta etapa de materialización de las actividades pedagógicas se realizan varias actividades como:

1. Socialización
2. Exposición de sus actividades desarrolladas
3. Resumen y preguntas sobre lo visto durante el desarrollo de la temática.
4. Construcción de conceptos a través de fichas y vídeos
5. Autoevaluación sobre lo aprendido y reflexión personal.

Estrategia Pedagógica

- I. Realización de sumas en cada salto que se realiza en los juegos para luego aplicarlos contestando los interrogantes planteados.
- II. Representar gráfica y matemáticamente la situación del juego en el cuaderno utilizando colores para cada grupo.

Recursos Didácticos

Talento humano, cono, pantalla, Lapicero o lápiz; colores. Internet, Figuras en cartulina, computador, fichas. Cancha, hoja; tablero, marcador.

Enfoque Didáctico

Las actividades diseñadas para los aprendizajes esperados de acuerdo a mi propuesta de proyecto de aula permiten mejorar las competencias matemáticas ya que a través del juego se pueden generar aprendizajes significativos y, además, fundamentan otros aspectos y valores del ser humano como lo es el trabajo en equipo, el respeto, la colaboración para el logro de los objetivos y metas necesarias para vivir y convivir dentro de una sociedad.

Con la práctica del juego se estimulan diversas habilidades y destrezas de los educandos que posibilitan el aprendizaje y la adquisición del conocimiento y en la niñez aún mejor, importantes investigaciones destacan que el juego dinámico es una parte fundamental en la vida de los niños, ya que juega un papel crucial en su desarrollo físico y en el fomento de su bienestar cognitivo, social y emocional (Ginsburg, 2007), por tanto resulta imprescindible para garantizar un correcto desarrollo y formación en la primera etapa de la vida (García y Llul, 2009).

De acuerdo a las condiciones sociales y las capacidades que tienen los estudiantes de la Institución Educativa Parroquial y en correlación a sus características lo planeado en esta unidad didáctica contribuye a que los estudiantes aprendan y desarrollen competencias, ya que se tuvo

en cuenta el enfoque pedagógico, la misión y la visión la cual busca crear seres integrales, capaces de vivir y convivir con los demás dotados de valores éticos, sociales, laborales y personales que contribuyan adecuadamente en la solución de problemas de su entorno.

En la planeación de la unidad didáctica se tiene actividades grupales e individuales, por su parte, las actividades grupales permiten la colaboración, la ayuda y la empatía entre los participantes donde cada uno con su aporte permite lograr el aprendizaje esperado y los demuestra de forma individual de acuerdo a su comprensión, desempeño y facilidad de aplicarlos. Por otro lado, esta es una forma flexible de impartir y generar conocimiento tanto para el estudiante como para el docente porque a través del desarrollo paso a paso de cada una de las actividades puede ir evaluando el progreso de cada uno de los estudiantes y reflexionar sobre lo aplicado pudiendo ver las fortalezas y debilidades para que este aprendizaje sea significativo.

Así pues, la metodología y el desarrollo de la unidad didáctica siempre parte de los conocimientos previos de los estudiantes ya que cada uno de ellos tienen ideas, solo necesitan el conocimiento científico para moldearlas y aplicarlas, en aras de obtener el fortalecimiento del aprendizaje logrando una conceptualización adecuada y con mayores fundamentos para lograr aplicarlo en el entorno (Solís, 2019). Desde mi apreciación, todo lo planeado con relación a las actividades de la unidad didáctica son muy transversales para el desarrollo y puesta en escena de diversas habilidades y competencias de los niños en cuanto al área de las matemáticas.

Si bien tener experiencias de primera mano es importante, especialmente para los niños más pequeños, todos los estudiantes necesitan desarrollar las habilidades que se usan en los procesos de construcción del saber, que rescatan la indagación como la resolución de problemas tales como preguntar, predecir, observar, interpretar, comunicar y reflexionar. Es así como estas secuencias didácticas de matemáticas colocan las competencias comunicativas como un

componente transversal necesario para la construcción y perfeccionamiento de las competencias matemáticas “[...] De esta manera, las secuencias dan a los estudiantes la oportunidad de expresarse en sus propias palabras, de escribir sus propias opiniones, hipótesis y conclusiones, a través de un proceso colaborativo y libre que les aumente la confianza en sí mismos y su autonomía como aprendices” (MEN, 2013, p. 09).

Las secuencias didácticas deben ser base del desarrollo del conocimiento y la generación de otros, ya que a través de ella se forma una cadena, donde cada tema que se da depende el otro, pudiendo tener continuidad de procesos de forma lógica y coherente con objetivos y propósitos claros, planeación acorde, verificación de procesos, evaluación, producción textual, reflexión personal en la construcción del conocimiento para un aprendizaje significativo. Así la investigación, todas las actividades expuestas proporcionan información que ayuda a evaluar el rendimiento de los estudiantes, sus habilidades y las áreas en las que requieren asistencia. Por lo tanto, se sugiere que, además de considerar el dominio conceptual y las producciones de los estudiantes durante la evaluación, también se tomen en cuenta aspectos como las actitudes, las habilidades y las evidencias observables a lo largo del proceso, como las representaciones gráficas, el registro de datos, la participación y el trabajo colaborativo, entre otros.

Como lo plantea el MEN (2013) a lo largo de esta investigación las secuencias didácticas evidencian y fortalecen muchos aspectos en los estudiantes y en los educadores, permitiendo que se proponga la ejecución de mi secuencia didáctica, con el fin de desarrollar el proyecto, visualizar y proponer una forma diferente de impartir conocimiento que pueda ser considerada como ejemplo para otras temáticas y áreas del conocimiento ya que, a partir del juego se puede aprender muchos otros temas, enseñar procesos, practicar valores, conocer los ritmos de aprendizajes de los estudiantes, el progreso con cada actividad y evaluar lo hecho de forma

individual, grupal y personal pudiendo reconocer fortalezas y debilidades como también lo significativo que pueden ser.

En conclusión, las actividades didácticas deben considerarse las bases para la generación de conocimientos de forma lógica, coherente y secuencial con las que se produzcan otros, teniendo en cuenta que, en los procesos de enseñanzas se debe partir del conocimiento del educando para luego generar uno nuevo producto científico acomodándolo con lo el que se tiene. Así pues, el juego permite el desarrollo de habilidades que propician la interacción con las que ya se tenían y desenvuelve la aplicación de competencias para la vida, de igual modo, genera un conocimiento significativo porque, permite la movilidad de muchas estructuras mentales, el trabajo en equipo, la colaboración y aplicación de reglas para el logro de los objetivos. Finalmente, a través de las actividades lúdicas se puede observar el progreso y avances en los procesos de enseñanza y aprendizajes como su evaluación.

Implementación

Para la ejecución durante la investigación en la fase de implementación realicé las actividades 1 y 2 en 6 secciones, de las cuales pude aplicar la prueba diagnóstica, las actividades lúdicas y la construcción de las tablas de multiplicar del 1 al 5 con actividades prácticas que contienen problemas sencillos donde aplica la multiplicación. En este orden de ideas, las actividades propuestas en esta unidad se diseñaron debido a que los estudiantes no se saben las tablas y en la solución de los problemas donde se aplica la multiplicación los resultados no son los esperados. Las actividades lúdicas permiten un aprendizaje significativo y además se muestran más activos y participes del proceso educativo los estudiantes.

Durante este proceso se aplicó una prueba diagnóstica con 5 problemas de la cotidianidad donde para su solución se hace uso de las tablas de multiplicar, en ella se puede verificar los

conocimientos que tienen y cómo solucionan los problemas, como también las dificultades que presentan para poder aplicar las estrategias que contribuyan en la solución del problema planteado.

Al realizar serie en pareja y en grupo de 3 estudiantes dando saltos, empezando de 2 en 2 hasta llegar a 9, esta es una forma flexible de aprendizaje porque permite que cada estudiante lo realice teniendo en cuenta sus capacidades cognitivas y su propio ritmo, para las actividades prácticas se elaboran guías donde los estudiantes aplican lo que se hizo, jugando, dando saltos con el fin de construir las tablas de 2 hasta la del 9, éstas se desarrollan de forma individual teniendo en cuenta lo que cada estudiante aprendió, con este proceso se busca comprobar los aprendizajes adquiridos como también la falencia, además verificar si lo aplicado fue adecuado para el logro de los objetivos propuestos.

Para la realización de las actividades utilicé conos distribuidos en el aula de manera que se pudieran realizar saltos en diversas direcciones con valores del 2 al 9 y se complementa con las guías impresas las cuales se explican a través del uso del computador y pantalla para una mejor comprensión de los estudiantes. El espacio fue cambiado por seguridad y menor riesgo para los estudiantes.

La aplicación de las actividades me llevó a considerar que estos materiales fueron adecuados para la edad de los estudiantes y sus intereses de aprendizajes porque en el desarrollo del juego ellos se dispusieron, lo disfrutaron, participaron activamente y se notó el aprendizaje al realizar las guías y además contribuyen con las temáticas que están desarrollando los docentes en el aula. Por su parte, el tiempo empleado para la realización de las actividades, aunque fue muy corto para todo lo planeado, se pudo aplicar, y sacar las respectivas conclusiones, verificar aprendizajes, comprobar el logro de los objetivos y las expectativas planteadas.

Las estrategias de evaluación que utilice fue la observación en el desarrollo de las secuencias, la participación de cada estudiante en cada serie, como también la prueba escrita la cual es la construcción de cada tabla que hacen los estudiantes de forma individual y las respuestas a los problemas, todo este proceso me dan las evidencias para emitir un concepto sobre el desarrollo del proyecto y el logro de lo propuesto, al mismo tiempo es una experiencia enriquecedora porque al comprobar las teorías planteadas se fortalece y motiva la práctica como futuro licenciado de matemáticas.

En conclusión, las actividades ejecutadas, las estrategias y la evaluación permitieron la aplicación y desarrollo del proyecto en búsqueda de verificar el aprendizaje adquirido por los estudiantes, comprobar teorías expuestas por varios autores, fortalecer procesos cognitivos y confirmar las expectativas que se plantearon como resultado del proyecto para contribuir con la solución del problema propuesto.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

En la implementación de las actividades 1 y 2 de la secuencia didáctica planeada y diseñadas para el desarrollo del proyecto fueron muy benéficas porque, logré los resultados esperados, los cuales se plantearon en los objetivos; principalmente el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar para fortalecer las competencias matemáticas y su aplicación en la resolución de problemas de la cotidianidad como también, contribuir con un mejor desempeño en las temáticas que están llevando a cabo en el periodo académico del grado cuarto (4°).

Es necesario mencionar que, en el futuro dónde se planee este tipo de actividades, es importante mejorar la descripción de las actividades, y así lograr una mejor comprensión de parte de los estudiantes, haciendo más efectivo su desarrollo; no obstante, a pesar de esta falencia, se pudieron alcanzar los objetivos de manera significativa, más del 95% de los estudiantes participaron activamente logrando aprendizajes demostrativos que luego aplicaron de manera asertiva en las temáticas del curso como es el caso de la multiplicación de fraccionarios, decimales, conversión de unidades de volumen, entre otros.

Una sugerencia o aspecto relevante a contemplar para aplicación de estas actividades es escoger un grupo más pequeño, manejar mejor los tiempos, como también diversificar los materiales a utilizar, aunque los que utilicé fueron adecuados de acuerdo a las características del lugar, las habilidades de los estudiantes y las herramientas que se tienen a la mano.

En todo el proceso de aplicación de las actividades pude observar mucho entusiasmo y motivación de los estudiantes, disfrutaron de cada una de ellas, lo que induce a un cambio de su apreciación hacia las matemáticas, estas estrategias lúdicas y las guías aplicadas hacen cambiar y dinamizar las clases y la enseñanza de las matemáticas basada solo en el tablero y cuaderno a una más participativa y divertida, además mediada por las TICS esto es favorable para un mejor

desempeño en las competencias de resolución de problemas de la cotidianidad con el uso de las tablas de multiplicar finalidad de este proyecto.

En el desarrollo de las actividades de esta investigación lo más relevante para que el aprendizaje fuera significativo, fue el juego, a través del cual se formaron series y luego las tablas y en sus repeticiones de cada grupo lograba causar ese impacto positivo en los estudiantes haciéndolos los protagonistas hecho que favoreció la comprensión de las temáticas y los ejercicios de las guías constructoras del saber hacer con las que se puede verificar lo enseñanza y aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Todo el proceso de planeación de las actividades para la ejecución del proyecto es necesario para un buen desempeño en el aula demostrando un manejo y dominio de lo que se enseña. Los docentes o en cualquier profesión para realizar las funciones asignadas debe basarse en una planeación porque esta facilita la realización y el cumplimiento de objetivos dándole una ruta de lo que va a hacer en un determinado tiempo. Si esto no se realiza es improvisación, esta no es una forma adecuada para impartir los conocimientos los docentes en el aula y por lo tanto no va a generar aprendizajes significativos.

Cómo futuro docente de matemáticas me parece adecuado planear secuencias didácticas utilizando diversas estrategias, materiales y mediados por herramientas como las TIC hace clases más inspiradoras y motivan más a la participación activa de los educandos en el aula siendo ellos protagonistas y constructores de sus conocimientos siempre partiendo de los conocimientos previos para luego generar uno nuevo el cual permita el fortalecimiento de las competencias aplicables a la vida diaria.

En suma, en la aplicación de las actividades 1 y 2 primero pude lograr los objetivos propuestos a pesar de no realizarse todo lo planeado, ya que las actividades fueron adecuadas de

a acuerdo a las características del lugar porque permite la participación activa de los estudiantes y la apropiación del conocimiento.

Con las actividades lúdicas pude observar el disfrute y la emoción positiva de los educandos porque se cambia de las clases de tablero y cuaderno a aprender mientras se juega como también resolver problemas producto del juego fue algo muy creativo y enriquecedor para mi experiencia como futura docente. Todo este trabajo fue posible gracias a la planeación como método de planificación y definición de opciones frente al trabajo a realizar, esto da la ruta a seguir, como también genera confianza en el desempeño dentro del aula y puede contribuir con mejores procesos de enseñanza pudiendo ser más significativos.

Conclusiones

La propuesta de investigación ha consistido en el diseño y aplicación de una prueba diagnóstica, así como en la implementación de diversas actividades evaluadas por competencias. Este enfoque ha permitido identificar con mayor precisión tanto las dificultades como los avances de los estudiantes en relación con sus competencias matemáticas, particularmente en áreas clave como la resolución de problemas y la comunicación. La implementación de estas herramientas evaluativas ha proporcionado una visión integral del desempeño académico de los educandos, facilitando un análisis detallado de las áreas en las que se requiere intervención y aquellas en las que se han logrado progresos significativos. Este proceso de diagnóstico y evaluación no solo ha revelado las competencias actuales de los estudiantes, sino que también ha permitido ajustar las estrategias pedagógicas para atender de manera más efectiva las necesidades individuales y colectivas en el aula.

El diseño y la aplicación de una unidad didáctica enfocada en la resolución de problemas y otras competencias matemáticas han demostrado ser efectivas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Al desarrollar y aplicar actividades basadas en situaciones del entorno y de la cotidianidad de los estudiantes, se ha facilitado una conexión más profunda entre los conceptos matemáticos y su aplicación práctica. Este enfoque contextualizado ha permitido que los estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos, sino que también desarrollen habilidades prácticas que pueden transferir a situaciones reales. La unidad didáctica ha promovido un aprendizaje más significativo al situar los conceptos matemáticos en un contexto relevante para los estudiantes, contribuyendo así a un mejor entendimiento y una mayor retención del contenido.

La adecuación de las actividades, estrategias y metodología aplicada al contexto y a las edades de los estudiantes ha sido un factor crucial en el éxito del proyecto. La participación activa de los estudiantes, su alegría y el disfrute mientras aprendían han sido indicativos de una metodología que ha sabido captar su interés y motivación. La capacidad de los estudiantes para apropiarse del proceso educativo y desempeñar un papel protagónico en su propio aprendizaje es un testimonio de la efectividad de las estrategias implementadas. La metodología aplicada ha fomentado un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo, en el que los estudiantes se han sentido motivados para involucrarse plenamente en las actividades y en el proceso educativo en general.

La implementación de las actividades 1 y 2 ha alcanzado aproximadamente un 80% de los objetivos propuestos, evidenciado por los avances en la solución y estructuración de las tablas de multiplicar, así como en la resolución de problemas y la participación activa en las actividades lúdicas. Este grado de éxito refleja la eficacia de las actividades en promover un aprendizaje efectivo y en involucrar a los estudiantes en el proceso educativo. La capacidad para lograr estos objetivos, a pesar de los desafíos encontrados, demuestra la solidez de la propuesta y su capacidad para generar resultados positivos en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes.

El desarrollo del proyecto ha demostrado que el uso del juego como herramienta pedagógica puede mejorar significativamente las competencias en la resolución de problemas y el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar. El juego ha sido un medio efectivo para despertar el interés, la motivación y el entusiasmo de los niños, fomentando también la colaboración, el fortalecimiento de valores y el seguimiento de reglas. Estos elementos son esenciales para la convivencia en sociedad y para el desarrollo de habilidades sociales y

académicas. La integración del juego en el proceso educativo ha facilitado un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, en el que los estudiantes han podido aprender de manera activa y significativa.

Las principales dificultades encontradas durante el desarrollo del proyecto incluyeron ajustes necesarios en las actividades y el material propuesto, la disposición variable de algunos estudiantes y la cantidad de estudiantes en relación con el tiempo disponible. Estos factores han limitado las proyecciones originales del proyecto, pero se han implementado estrategias alternativas para superar estos desafíos y completar el proceso de manera efectiva. La flexibilidad y adaptabilidad en la ejecución del proyecto han sido clave para abordar estos problemas y asegurar la continuidad del proceso educativo.

A pesar de los desafíos, el proyecto ha logrado ajustarse a las circunstancias cambiantes, incluyendo variaciones en el espacio, el tiempo para la aplicación y la rapidez en la implementación según el cronograma del curso. Estos ajustes han permitido que la planificación inicial se adapte a las necesidades reales del contexto, garantizando la finalización exitosa de las actividades. La capacidad para realizar estos ajustes demuestra la robustez de la planificación y la capacidad para manejar imprevistos de manera efectiva.

La propuesta de investigación tiene el potencial de ser aplicada en otras áreas del conocimiento y en diferentes contextos temáticos y materiales. Esta capacidad para adaptarse y transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje resalta su valor como herramienta para el fortalecimiento del ejercicio docente. La propuesta ofrece un modelo de cambio que puede ser beneficioso tanto para futuros como para actuales docentes, alineándose con las exigencias y desafíos de la educación contemporánea. La implementación de estrategias innovadoras y

contextualmente relevantes puede contribuir a la mejora continua de los procesos educativos y al desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

Las actividades lúdicas, así como las evidencias de participación en las mismas, como fotos y videos, han sido fundamentales para evaluar el impacto del proyecto. La documentación del desarrollo de las guías por parte de los estudiantes y la exposición de las actividades del curso han proporcionado una visión clara de la efectividad de la propuesta. Estos elementos han sido esenciales para evidenciar el éxito de la implementación y para reflejar el compromiso y la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo.

Referencias Bibliográficas

- Cardona, M. (2006). Trabajo de grado: *Aprendamos las tablas de multiplicar y la multiplicación a través de la lúdica y las TICS*. Repositorio Universidad Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/819/CardonaCarvajalMarjehore.pdf?sequence=2>
- Floriano, L. G., Floriano, E., & Tovar, B. A. (n.d.). *Competencia matemática plantear y resolver problemas: El caso de la mediana como medida de tendencia central*. Universidad de la Amazonía. <https://funes.uniandes.edu.co/wp-content/uploads/tainacan-items/32454/1181717/CompertenciaFlorianoAsocolme2012.pdf>
- Freire, P. (1996). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI Editores.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- García, J. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Voces de la Educación. <https://hal.science/hal-02516612/document>
- Ginsburg, K. R. (2007). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds*. *Pediatrics*, 119(1), 182–191.
<https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación (3a ed.)*. Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2013). *Secuencias didácticas en matemáticas para educación básica primaria. Programa fortalecimiento de la cobertura con calidad para*

el sector educativo rural PER II. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_matematicas_primaria.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2018). *Lineamientos curriculares.*

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Direccion-de-Calidad/Referentes-de-Calidad/339975:Lineamientos-curriculares>

Mora, L. I. (2018). *Diseño e implementación de estrategias pedagógicas para fortalecimiento de las competencias lectoras para mejorar la capacidad de resolución de problemas de los estudiantes del grado tercero del colegio Talento Tuluá Valle.* [Proyecto de investigación]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/22273/1/69055507.pdf>

Moreno, S. (2020). *Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y secuencia didáctica.* [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>

Moreno, S. (2020). *El diario de campo como instrumento de reflexión e investigación.* OVI. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>

Muñoz, C. L. (2010). *Estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar en niños del grado tercero.* Repositorio Universidad de La Sabana. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/1453/Carmen%20Lucy%20Mu%C3%B1oz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar.* *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi.org/10.17227/01212494.18pys70.74>

Pimienta, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes.* Pearson Educación.

https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta1

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>

Solís, P. (2018). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil.*

Voces de la Educación. Dialnet. Universidad Internacional de La Rioja.

Tobón, S. (2018a). *Formación basada en competencias. Las Voces del Saber*, 5, 19–28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tobón, S. (2018b). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza.* Centro Universitario

CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Practica Pedagógica

https://drive.google.com/drive/folders/1VMhxnC_5PditmXFOLIV2NSa-13bMX8-E?usp=sharing