

Como a partir del uso de herramientas digitales se fortalecen las habilidades cognitivas en niños de 6 a 8 años.

Adriana Pilar Martínez Quintana

Trabajo para optar al título de Licenciado en Inglés como Lengua Extranjera

Director:

Natalia Olave Gómez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Inglés como Lengua Extranjera

2023

Resumen

La investigación tuvo como objetivo adoptar las herramientas digitales como parte fundamental de la educación para fortalecer, el aprendizaje cognitivo de manera colaborativa. Gros, (2013, p.63-64) como método y objetivo de mejorar el aprendizaje. Las herramientas digitales se han convertido el mejor aliado para la educación porque permiten que los estudiantes produzcan conocimientos de forma individual y colaborativa.

El uso de herramientas digitales en niños se aplicó con el fin que los estudiantes generen conocimientos y esto significa que hay una responsabilidad de estudiante Pérez, (2014, p. 2).

Los resultados obtenidos fueron significativos por que los estudiantes mostraron su interés por el método implementado siguiendo las indicaciones dadas para el desarrollo de las actividades, así podemos decir que el objetivo de motivar y enseñar para obtener un resultado fue alcanzado.

Esta investigación también me dio un aporte significativo como estudiante y futura docente, permitiéndome explorar métodos de educación que no son muy comunes por la gran responsabilidad que conlleva el desarrollo y su aplicación.

Palabras claves: Educación cognitiva, herramientas digitales, investigación pedagógica, metodología, aprendizaje.

Abstract

The objective of the research was to adopt digital tools as a fundamental part of education to strengthen cognitive learning collaboratively. Gros, (2013, p. 63-64) as a method and objective to improve learning. Digital tools have become the best ally for education because they allow students to produce knowledge individually and collaboratively.

The use of digital tools in children was applied for students to generate knowledge and this means that there is a student responsibility Perez, (2014, p. 2).

The results obtained were significant because the students showed their interest in the method implemented following the indications given for the development of the activities, so we can say that the objective of motivating and teaching to obtain a result was achieved.

This research also gave me a significant contribution as a student and future teacher, allowing me to explore methods of education that are not very common because of the great responsibility involved in the development and implementation.

Keywords: Cognitive education, digital tools, pedagogical research, methodology, learning.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica _____	6
Pregunta de investigación _____	7
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica _____	8
Marco de referencia planeación didáctica _____	10
Planeación didáctica _____	12
Enfoque didáctico _____	17
Implementación _____	19
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica _____	22
Conclusiones _____	25
Referencias _____	27
Apéndices _____	29

Introducción

El presente documento de investigación hace referencia a una situación que es muy frecuente en la educación primaria, que no permite que los niños avancen de la forma esperada en todas las áreas o materias educativas, para analizar esta problemática se realizó una investigación con un grupo determinado de estudiantes.

La característica de esta problemática es que estamos viendo como un problema a las herramientas digitales porque les tenemos el estigma de que no son buenas, cuando son estas las que nos brindan una oportunidad de utilizarlas de manera más asertivas de manera individual y grupal, para mencionar esta problemática es necesario mencionar el problema la educación cognitiva a través de herramientas hace un tiempo atrás sería toda una locura difícil de combinar, pero ahora es una necesidad que se puede lograr.

Esta investigación se realizó con el interés académico como estudiante y profesional como futura licenciada donde pueda convertir una falencia en una oportunidad para salir adelante lograr una educación de mejor calidad, es muy importante resaltar que, con las TIC encontramos más herramientas, pero de la misma forma encontramos muchos más desafíos los cuales con habilidad e inteligencia se le puede sacar el máximo.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

La educación desde sus inicios siempre se ha impartido de manera tradicional, sin presentar ninguna alteración en sus formas y contenidos la educación tradicional sufrió un fraccionamiento a raíz de la pandemia, antes de esto los estudiantes de educación en bachillerato y superior ya hacía uso de herramientas digitales, creando estigma del mal uso de ellas por estas causas la educación con herramientas digitales en básica primaria era algo que no se podía implementar.

El problema radica en que la educación tradicional ya no es suficiente para que los niños alcancen sus objetivos de aprendizaje, para ello se necesita implementar nuevos métodos o modelos de educación que complementen la educación tradicional permitiéndole a los estudiantes adquirir más conocimiento, nuevas habilidades.

Las causas que causan el problema es que estamos viendo o estigmatizando a las herramientas digitales como una mala práctica, porque se cree que la llegada de estas herramientas nos convierte en personas dependientes de ellas y olvidamos que no es así que para usar estas herramientas se requiere de responsabilidad, autonomía (Pérez, 2014, p. 2). Esto permite los estudiantes puedan aprender a su ritmo y en el orden que más se les facilite. Adquirir nuevas habilidades que les permita forjar un aprendizaje más amplio en todos los aspectos, con esto podemos convertir una debilidad en una oportunidad, de abordar más campos de aprendizaje en diferentes zonas como lo es la rural y urbana, teniendo en cuenta las necesidades de cada una de ellas.

Pregunta de investigación

El uso de herramientas digitales ya no es privilegio de los colegios privados ahora es una necesidad de todos los colegios, en especial de los colegios de primaria donde el uso de herramientas tecnológicas es muy limitado, desde este punto de vista se puede ver que es una gran oportunidad para iniciar a implementar herramientas digitales de manera más frecuente, dándole la oportunidad a los niños de aprender nuevas herramientas, de esta forma también los niños pueden aprender y organizar la información de forma que les sea más útil y práctico, los niños son pequeños mundos que aprenden de distintas formas es por esta razón es que cada uno tiene necesidades diferentes a la hora de aprender, en términos generales debemos aprovechar cada debilidad para convertirla en una fortaleza con las herramientas adecuadas.

Las herramientas cognitivas se refieren a aprender con la tecnología (Jonassen, 2000, p.38-39). Así podemos decir ¿Como a partir del uso de herramientas digitales se fortalecen las habilidades cognitivas en niños de 6 a 8 años?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

La investigación realizada está abordando dos puntos de vistas uno es externo y el otro desde la realidad educativa, esta realidad va más allá de estar en un aula de clases y obtener un resultado cuando se plantean interrogantes sobre educación siempre tenemos que tener varios puntos de vista para poder hallar una respuesta, la única forma de obtener una respuesta es asumiendo un rol para poder obtener las respuestas que estamos buscando, para obtener estas respuestas necesitamos de un dialogo entre teoría y la propuesta pedagógica que son las dos en una sola.

Para identificar que existe entre las dos es necesario identificar el problema o situación que puede ser contante o intermitente en un grupo determinado de estudiantes con características específicas o muy similares entre sí, es desde aquí donde nacen las preguntas desde el espacio escolar o de cultura escolar, en la actualidad existen más preguntas que respuestas debido a los cambios tan dramáticos de los últimos años hemos podido presenciar que adaptarnos a nuevos espacios o entornos no ha sido nada fácil, por el contrario a estado lleno de incertidumbre, dudas las mismas que nos han abierto las puertas a nuevos métodos de educación, con grandes temores hemos tenido que avanzar e implementar abrazando con miedo y temor el uso de herramientas digitales, Para Jonassen (2000), “cada tipo de herramienta implica combinaciones distintas de pensamiento crítico, creativo y complejo”(p. 38-39). Con la llegada de las nuevas herramientas digitales también se ha puesto en apuros la hora de evaluar los conocimientos obtenidos por cada estudiante, llevándonos también a tener nuevas fórmulas y métodos para evaluar que no se queden cortos, en este punto sin retorno del uso de las TIC, ya estando aquí solo tenemos que seguir dando lo mejor de nosotros como estudiantes y docentes para poder explotar al máximo

todos los contenidos educativos, desarrollando métodos de evaluación que estén acordes a las actividades y necesidades de los estudiantes que puedan reflejar todos los conocimientos aprendidos, la evaluación no es solo para evaluar a los niños, es también una forma de evaluarnos para mejorar cada día, porque la evaluación no es un tema exclusivo para calificar es para aprender, mejorar cada habilidad con autonomía y responsabilidad, en este momento los padres también juegan un papel o rol importante.

Nosotros como docentes tenemos una responsabilidad de fomentar la educación transparente sin ningún tipo de preferencia, el dialogo y la propuesta pedagógica son una sola, pero la teoría y la practica son diferentes siendo la teoría la más sencilla de entender y la practica más compleja, aprender a identificar las situaciones, entender el entorno, captar las necesidades de cada niño, llegar con el material indicado, crear el vínculo de maestro alumno forjar el criterio, la autonomía, la responsabilidad. “Igualmente, los entornos de aprendizaje interactivos” (Hannafin, 1992, pp. 49-63). Estas últimas traen grandes desafíos por que requieren de una implementación responsable, con materiales, actividades que brinden interés, curiosidad que les permitan reorganizar las informaciones para obtener un aprendizaje, algunos autores como Jonnasen, Campbell y Davidson (1994) argumentan que el proceso de aprendizaje es holístico. (pp. 31-39). Esta afirmación permite revisar desde este enfoque, el uso de la tecnología como herramienta de aprendizaje, más que como un medio instruccional.

Educación de calidad siempre hemos escuchado esta frase, esta es la mejor oportunidad para hacerle un mejor énfasis a la educación de calidad, el día a día siempre es un desafío que trae con él una enseñanza para toda la vida. Con el uso de las herramientas digitales siempre vamos a tener mejores oportunidades de aprender y de repasar contenidos en cualquier lugar, hora, espacio sin ningún tipo de presión por maestros, padres.

Marco de referencia planeación didáctica

La educación basada en competencias es un campo muy amplio porque es una educación basada en las competencias que adquieren los alumnos durante el tiempo de estudios, y cada niño tiene habilidades diferentes que las manifiestan de distintas formas, ya sean por palabras o en acciones, según (Engels,1895-1896) “a través de la historia, el ser humano ha desarrollado herramientas para facilitar y optimizar el trabajo físico y mental. Las herramientas han sido determinantes para la evolución humana” (p.44). Las herramientas digitales son la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos, de manera autónoma porque permiten un aprendizaje y organización de información según las necesidades de cada estudiante.

Las competencias de aprendizaje son para expresar lo aprendido por el estudiante y que puedan exponer o usar ese aprendizaje como una herramienta que les permita alcanzar un mayor desarrollo cognitivo de manera grupal e individual, así ir mejorando su aprendizaje basados en resultados o competencias, de esta forma también pueden desarrollar actividades de una forma más asertiva y humana, recordemos que el uso de herramientas digitales no la cubierta en máquinas por el contrario forja un camino de responsabilidad y humanidad. De acuerdo a mi planteamiento el juego es la base focal de esta propuesta, buscando un entorno más tranquilo, relajado dándole la opción a los estudiantes de crear y organizar la información en su memoria de una forma que les permita aprender más fácil y rápido, ya que esto se sale de todo lo tradicional o común. La extensión de la inteligencia humana a través de instrumentos ha permitido considerar las herramientas cognitivas como amplificadoras de a la mente (Pea, 1985, pp. 167-182.). Y las herramientas cognitivas se refiere a aprender con la tecnología (Jonassen,2000, p. 38-39).

Uno de los grandes beneficios que pueden obtener los estudiantes es el desarrollo de su motricidad, esta como las otras habilidades que se adquieren con el uso de herramientas digitales son uno de los principales objetivos, como todo proceso se debe tener presente que no vamos a aprender de la tecnología sino con programas de enseñanza, como dice Salomon (1993) "las herramientas son cognitivas siempre y cuando sirvan para ayudar a los estudiantes en la construcción de su propio pensamiento".(pp. 179-198). El uso de estas herramientas nos permite un aprendizaje mutuo, el desarrollo de estrategias siendo estas mismas las que nos llevan a plantear situaciones, soluciones e implementaciones, que requieren de un proceso de autovaloración, covaloracion y heteroevaluacion, son las que nos permiten enfocar el camino a seguir. La educación tradicional tiene el privilegio de ser acompañada por las herramientas digitales no sé si se podría decir que ahora es una educación mixta, en mi caso voy a usar de todo un poco como lo dice la propuesta de Tobón (2010, pp. 90-95) dejando claro que no todo es malo ni todo es bueno que podemos alcanzar un balance que nos ayude con el desarrollo de nuestras actividades,

Las herramientas digitales tienen características que se deben tener en cuenta para no caer en la mal interpretación y decir que son buenas o malas, son herramientas no inteligentes, promueven la colaboración cognitiva, son herramientas de procesamientos cognitivo. Para Jonassen (2000) cada tipo de herramienta implica combinaciones distintas de pensamiento crítico, creativo, y complejo. (p. 38-39)

Planeación didáctica

En esta planeación didáctica se diseñó un plan de trabajo que complemente las actividades y procesos de aprendizaje, de manera que faciliten el desarrollo cognitivo, adquiriendo habilidades y modificando conductas educativas, esta planeación está enfocada en niños de 6 a 8 años, de cualquier institución educativa de zona rural o urbana, con una fecha un poco justa que comprendía del 17 al 30 de abril, antes de iniciar a realizar la planeación didáctica realice una investigación previa en la institución educativa donde implemente mi propuesta, solo fueron dos días donde pude observar las necesidades, el comportamiento de los estudiantes frente ciertas situaciones que se presentan durante una clase en un día ordinario, su desempeño de manera individual y grupal, esta actividad se diseñó pensando en cumplir una serie de objetivos.

La planeación didáctica o programación docente se diseñó para cumplir con tres etapas inicial, media y evaluación: la etapa inicial se planeó de la siguiente manera, momento inicial o primera sesión la cual lleva como nombre Socialización y presentación de plan de mejoramiento de habilidades cognitivas, de estas sesiones se espera que los estudiantes mejoren sus habilidades cognitivas a través de ejercicios o actividades en plataformas digitales, que cumplan con una serie de instrucciones, como seguir comandos, trabajo en equipo e individual.

Momento inicial: para este primer pasos inicio haciendo una presentación personal, describo el motivo de mi visita, por qué mi interés de implementar la actividad con ellos y la importancia que tiene para mí y que resultado quiero obtener, puede que para muchos no tenga importancia este pequeño paso, pero es la mejor forma para obtener y mantener las expectativas sobre las actividades, logrando este pequeño vinculo alumno y profesor y así poder obtener un aprendizaje mutuo por que en estas sesiones ni intención es aprender para ir mejorando en cada

una de mis actividades. Para este inicio de sesión ya tenía el conocimiento de que temas estaban tratando en clases, ya que había realizado tres visitas la semana anterior a la institución y con cada grupo, en mi planeación establecí un tiempo determinado para realizar cada una de las actividades, momento inicial de veinte a veinticinco minutos, en este momento inicio retomando el tema de la clase anterior, repasando el tema desde inicio a fin para ello hago uso de las herramientas convencionales de una aula de clases como lo es tablero marcador, hago uso del Videobeam, como un herramienta de ayuda para la explicación del tema y así poder mantener la atención del grupo, para este segundo momento inicio con unos ejercicios para indagar sobre el rendimiento de cada alumno, es en este momento donde inicio a explicar que vamos a trabajar en una plataforma digital sobre el tema que estamos abordando este día, les explico que se trata de un juego donde van a encontrar una columna con imágenes de animales y una segunda columna con los nombres de los animales en inglés, las cuales deben relacionar de manera correcta es decir el dibujo con la palabra o nombre correcto, para esta actividad cuentan con un tiempo con un límite de tiempo de tres minutos, por cada alumno para esta actividad se hicieron grupos de tres niños, los cuales deben seguir una serie de instrucciones y de intentos. Como son niños que no han trabajado con este tipo plataformas y como también es nuestra primera actividad les permito que se familiaricen con la plataforma que exploren otras opciones que hay como juegos y actividades de rellenar, como sé que para en este momento existen dudas y ellos necesitan explicaciones, les facilito las explicaciones necesarias.

Como es natural cuando trabajamos con herramientas diferentes a las convencionales siempre tenemos que tener presente que van a existir dudas, demora, miedo a equivocarse. Para nuestra segunda sesión llamada Juego me divierto y mejoro mis habilidades, también tenemos un cronograma de actividades para esta actividad trabaje el verbo to-be, afirmativo,

negativo y Personal pronouns (singular) iniciamos con un repaso de los temas para los que tomamos un promedio de veinte minutos, como la idea inicial es el uso de herramientas digitales hago uso de videos y pizarrón para ir analizando y despejando dudas, como los alumnos ya tienen un poco de confianza iniciamos con una actividad donde les presento una imagen determinada de un lugar específico donde cada persona tiene un nombre y está realizando una actividad determinada y diferente, les indico que tiene 10 minutos para observar cada una de las imágenes y las actividades que están realizando para después de esta observación, realizar las actividades correspondientes en la primera actividad hay oraciones relacionadas con las actividades y una opción de múltiple respuesta por ejemplo: Mia (is, isn't, are, aren't) watching TV.

Esta actividad permite que ellos hagan un trabajo de memoria, que les permita recordar las imágenes en un corto y mediano plazo para poder desarrollar las actividades, también les permite trabajar de manera individual y grupal, porque tienen que debatir las opciones según lo que recuerdan, mi planeación didáctica también está enfocada en ser flexible sin que se pase ya a un extremo de desorden, nuestra segunda actividad se enfocó en una actividad de selección y múltiple respuesta ejemplo: A businesswoman __ (HE, SHE, IT). En esta actividad se puso a prueba el tema de la explicación inicial de la clase poniendo a prueba nuevamente su memoria y su reacción de manera individual y grupal, cada actividad realizada tomo entre quince y veinte minutos me hubiera gustado tener más tiempo para realizar más actividades.

En mi tercera sesión llamada, Me evaluó y exploro nuevas formas de aprendizaje por medio de plataformas digitales, inicie con un breve repaso de los temas vistos haciendo preguntas, observando cómo se desempeñan, cuáles son sus reacciones su comportamiento, para esta última sesión también les comparto actividades similares a las que desarrollaron en clases,

esta última sesión fue muy importante porque estuvo bajo la supervisión de la rectora de la institución educativa y como en las otras sesiones de la profesora titular, donde se pudo dejar una puerta abierta para que otros estudiantes realicen sus prácticas, algo que en esta institución no se hace. Una de las partes más importantes de estas actividades es la evaluación, porque pude evidenciar que los niños tienen un aprendizaje asertivo, que las actividades les fueron muy útiles porque les permitieron hacer un trabajo de memoria, recordación e interacción esta evaluación confirmo que el usos de herramientas digitales es buenos siempre que se use de manera responsable, también demostró que se puede aprender de otras formas no solo de la manera tradicional, que llegando a un punto determinado se torna aburrida, repetitiva en el casos de las lenguas extranjeras hace los niños lleguen a odiar el idioma porque no les ofrece algo diferente, solo teoría. Las empresas que se enfocan a la enseñanza de otros idiomas ofrecen o venden sus cursos o programas con llamativas campañas donde prometen el uso de herramientas digitales, porque saben que este método es más eficiente a la hora de aprender y no llevando a sus potenciales aprendices a aulas y llenarlos de teoría, la cual va a caer en el mismo problema de las aulas de clases, las herramientas digitales se enfocan en la innovación y generan que cada uno de nosotros desarrollemos un grado de responsabilidad más alto, algo que pude observar en esta implementación es que si se adquiere más responsabilidad y un grado de curiosidad más amplio, de igual forma motivo a los estudiantes a querer estudiar, aprender a estar más activos estas clases despertaron un mayor interés por aprender un idioma nuevo.

Puedo decir que los resultados fueron muy satisfactorios que el aprendizaje fue mutuo que se fortalecieron, lazos de aprendizaje y enseñanza que pude entender que lo más importante de enseñar es aprender. Los resultados obtenidos de esta implementación son el resultado de una

ardua investigación del uso de las herramientas digitales verificando sus pros y sus contras, si eran acorde a las necesidades que ya había observado.

Al realizar la socialización de los temas tratados durante las sesiones, se pudo observar que los alumnos mostraron un mayor gesto de satisfacción sobre lo aprendido, sintieron menos miedo a la hora de interactuar, se sentían y se podían percibir más confiados, llenos de seguridad con la claridad y la satisfacción de que si habían aprendido, algo muy interesante es ver que cada uno de ellos tomo un ritmo de aprendizaje diferente que cada uno interpreto y puso en práctica lo aprendido de una manera muy diferente.

Se realizó esta implementación en esta población en específico penando en la necesidad que tiene de aprender más e ir a la par con las nuevas tecnologías y métodos de educación, es muy importante entender y aprender que los más pequeños son los más vulnerables y por esta razón deben ser los primeros en conocer y aprender de las tecnologías.

Enfoque didáctico

Las actividades que he diseñado responde de manera asertiva, porque las actividades están diseñadas para que los estudiantes tengan una secuencia o paso a paso, de esta manera el aprendizaje es más productivo o asertivo, ya que los alumnos pueden aprender a un ritmo moderado pero eficiente, al desarrollar la ficha de caracterización me enfoque en los problemas de aprendizaje que pueden presentar los alumnos dentro y fuera del aula, así pude crear un material fuera practico y al mismo tiempo muy didáctico. Los ritmos de aprendizaje no son los mismos para todos, ya que no aprendemos de la misma manera y tampoco de la misma forma todos somos seres diferentes con distintas cualidades y capacidades de aprendizaje con personalidades únicas he irrepetibles, en mi experiencia como alumna y como practicante de licenciatura he podido ver que estas son las características que enmarcan el aprendizaje en la educación actual que existen diversas herramientas que nos permiten desarrollar y mejorar la labor de educar o enseñar.

Cada población cuenta con necesidades diferentes o específicas de acuerdo al entorno en el que se desarrolla, no es lo mismo enseñar idiomas a enseñar matemáticas se pueden combinar a la hora de enseñar, ya que es un nuevo método que se está implementando en muchos colegios la mayoría privados donde enseñan cocina u otras actividades que les permitan hacer estas combinaciones también tiene un plus adicional, los grupos de estudiantes no son tan grandes.

Como primera medida se debe identificar qué interés tienen los estudiantes y que causa más dificultad a la hora de aprender, algunos alumnos son más visuales otros son más escritos, por esta razón mi planeación la enfoque para que sea útil en estos dos casos, en la actualidad existen diversas herramientas que son muy útiles a la hora de enseñar y al mismo tiempo son

muy prácticas y de gran utilidad. En mi planeación busque que la mayoría de las necesidades e intereses de la población sean cubiertas, por una misma herramienta los estudiantes de todas las edades tienen necesidades de aprendizaje en todas las áreas de aprendizaje, por esta razón es muy importante diseñar actividades que llenen esas necesidades y faciliten el aprendizaje de los saberes previos, en muchos casos, la mayoría de los estudiantes no aprenden en la primera clase, sino que necesitan un poco más de tiempo y un método diferente, que facilite el aprendizaje. con mis actividades busco que el aprendizaje sea más práctico, e interactivo así el estudiante pueda experimentar otra experiencia educativa aparte de la tradicional, en mi secuencia didáctica busco que cada actividad sea llamativa e interactiva que brinde una experiencia única y llena de aprendizaje y de esta manera favorezca el aprendizaje de una manera más didáctica. Es más que importante conocer los saberes previos de la población o estudiantes con los que se va a trabajar para no generar problemas de aprendizaje, estos problemas desencadenan un retroceso de aprendizaje porque cada profesor tiene un estilo único o diferente a la hora de enseñar, esto desencadena que el proceso se torne más difícil, lento y complicado por esta razón es muy importante conocer los saberes previos, de nuestros estudiante así les vamos a poder ayudar de la manera más adecuada y no causarles un daño más grande que pueda ser irreparable, si quiero seguir trabajando con la secuencia didáctica, debo tener una secuencia didáctica llena de coherencia, poniendo en práctica lo aprendido durante todos mis estudios. Este proceso ha estado lleno de muchos aprendizajes, donde los altibajos no han faltado, donde la planeación de una secuencia didáctica tomo un valor muy grande porque es donde entendemos el porqué de las cosas, siempre me pregunte por qué siempre había una agenda escolar con tema en un orden específico, no es una casualidad es una necesidad que se desarrolle de esta manera y así tener un mejor aprendizaje.

Implementación

Este trabajo se diseñó para desarrollarlo en dos sesiones, de esta manera en la sesión uno se desarrolló la actividad inicial se implementó en forma de presentación para que los niños se familiarizaran con las herramientas que iban a trabajar para que no fueran algo desconocido y les causara algún tipo de temor, siempre es bueno tener este momento inicial que es el que permite romper el hielo o miedo a lo nuevo o desconocido. Para el momento inicial o primera sesión, inicie con una pequeña observación a los grupos, esta observación la realice una semana antes de la implementación para conocer las necesidades educativas de los estudiantes y los factores que los llevan a presentar dichas necesidades, en base a ello se basan las actividades.

Las actividades al igual que los materiales utilizados fueron pensados y diseñados para facilitar el desarrollo de cada actividad, con estas actividades busque que los niños puedan mejorar su habilidades cognitivas al desarrollar su motricidad, base fundamental para la educación de los estudiantes, al igual que los espacios y el tiempo así como la ejecución se diseñaron para que todo estuviera acorde con la explicación inicial, tener una coherencia en la teoría como en la ejecución, no es fácil es muy fácil perder esta pequeña conexión pero gracias a la herramientas tecnológicas o digitales podemos hacer un mejor uso del tiempo, el lápiz y el papel necesitan más de nuestra intervención horaria.

La verdad mi verdadero aliado a la hora de llevar a cabo mi ejecución fue la coherencia entre lo dicho y la ejecución, cuando las palabras y las acciones coinciden todo fluye de la manera esperada. Siempre el tiempo va hacer muy corto cuando enseñamos por esta razón siempre tenemos que optimizar el corto tiempo que nos dan, en mi caso me causo mucha curiosidad que la materia o área Ingles en la que implemente mi secuencia didáctica cuenta con

muy pocas horas de clases a la semana, me enfoqué en el poco tiempo que me facilitaron para optimizarlo de la mejor manera posible, cumpliendo los tiempos de ejecución o desarrollo de las actividades busque que este corto espacio fuera muy productivo y lleno de aprendizaje.

Cuando es el mejor momento de evaluar nunca lo vamos a saber porque como todos tenemos un proceso de aprendizaje diferente, se puede decir que un porcentaje o grupo ya está listo pero el otro no tan listo y tenemos el que necesita un poco más de tiempo y atención porque tiene una condición especial o sencillamente no se le facilita aprender a un ritmo más acelerado, mi estrategia de evaluación la aplique de manera grupal, de esta manera siento que pudieron aprender un poco más ya que crean puntos de referencia memorizando y mejorando el aprendizaje, así se van llenando vacíos y responden de mejor manera a sus necesidades educativas.

A la hora de evaluar busque y adapte la mejor estrategia posible no seguí la planeada porque es muy diferente plasmar un papel, a ejecutar lo planeado es imposible que lleves a cabo un proceso de evaluación en un grupo determinado, si estas observando que no va a funcionar y tienes a disposición otros métodos que son más eficientes y productivos, y de esto se trata la educación de ser eficiente y productiva y también que nosotros como docentes tengamos la capacidad de reacción para mejorar y sortear cualquier situación, a favor de nuestros niños suena a extraño pero los escritos no nos hacen docente nos hacemos docentes en la práctica cuando aplicamos lo que aprendimos de los libros y tenemos la capacidad de aplicar y moldear a las necesidades.

La implementación de estas actividades respondieron a los aprendizajes esperados porque fueron diseñadas y pensadas en ellos, porque como lo dije en un principio antes de diseñar me tome el tiempo de ir a hacer unas pequeñas observaciones previas fueron muy pocas pero llenas de mucho aprendizaje, en estos momentos ellos fueron los que me enseñaron a mí, si me auto

evaluó aprendí más de lo que esperaba por esta razón la evaluación es uno de los medios eficientes para identificar que logros fueron o no fueron alcanzados, aunque no son los únicos siempre hay otras señales de alerta que nos pueden indicar que algo les está costando un poco más, desde mi perspectiva si podemos ayudar desde cuando notamos estas señales es mucho más productivo porque no estamos esperando a quemar nuestro último recurso que es la evolución para saber si todo va bien o mal, porque en la educación no hay un intermedio solo existen dos lados.

Considero que una intervención a tiempo la hora de enseñar siempre nos va a llevar a obtener mejores resultados de aprendizaje porque se tiene la capacidad de reacción y más cuando llegas con algo que es novedoso llamativo y estos siempre captan la atención, enseñar es como comprar así te venden siempre lo mismo no lo vas a querer, pero si te venden lo mismo de siempre en otro empaque lo vas a comprar, porque es algo novedoso es lo mismo con la educación solo tenemos que mejorar lo que ya tenemos, y así podemos mejorar la educación y alcanzar los objetivos propuestos, en la actualidad tenemos una diversidad de recursos que podemos utilizar solo tenemos que llevar la creatividad a un nivel superior, hoy más que nunca educar es muy complejo porque lo tradicional no es llamativo, lo novedoso si pero es aquí donde podemos perder el hilo conductor, la constancia y la disciplina son nuestro mejor aliado. Cuando propones un recurso didáctico lo haces pensando en un grupo determinado no solo en un grupo minoritario, es por esta razón que enfoque mi poco tiempo en un recurso que estuviera acorde a las necesidades presentadas por el grupo, es acá donde toda la teoría que aprendimos en los años de estudio universitarios se debe poner en práctica. En este caso mis recursos fueron acorde al tiempo, y así llenar ese pequeño espacio en blanco, que quedo y que con el paso del tiempo se convierte en una brecha que quizás no se pueda llenar.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

Los resultados que se obtuvieron al desarrollar la secuencia didáctica fueron muy importantes, porque se puede entender la importancia de la disciplina y la constancia a la hora de enseñar para obtener excelentes resultados, la disciplina, constancia y la organización hacen que la educación sea óptima y de excelente calidad y que los resultados sean buenos, al aplicar la secuencia didáctica se puede notar que se fortalece la parte teórica y práctica ya que a partir de la observación se puede identificar los problemas que más estaban teniendo los niños a la hora de recibir sus clases, con esta observación se puede encontrar e implementar métodos más asertivos en los estudiantes utilizando herramientas digitales acordes a sus necesidades.

Por esta razón los resultados obtenidos fueron buenos, donde creo que hace falta un poco más de dominio es a la hora de evaluar porque cuesta un poco decirle a un niño que su desempeño no es el esperado al igual que el resultado, es en este punto donde se debería tener más autoridad y ser más exigente porque no se están haciendo las cosas bien al ser amable, condescendiente o buena gente con ellos se les está causando un daño que puede ser irreparable, porque se van generando vacíos, lo que conlleva a una educación de mala calidad.

En los grupos que se desarrolló la implementación se encontró dos casos de inclusión, se debería mejorar en este aspecto ya que no se es muy inclusivo cuando implemente la secuencia didáctica porque no se tiene la oportunidad de ayudarlos un poco más y conocer más sus necesidades y diseñar un recurso que sea más favorable a sus necesidades y acá se puede dar cuenta que se nos prepara para enseñar a niños y jóvenes que no necesitan una educación especial, pero no se nos prepara para enseñar a estos estudiantes que necesitan más atención a la hora de aprender porque son niños con cualidades especiales, se puede ver que se necesita un

poquito más, todos los docentes necesitan ese poquito más de preparación desde las aulas para tener la desperdicia y saber qué hacer.

Cuando se aplican contenidos con novedosos métodos se puede alcanzar un aprendizaje optimo, que se ve reflejado en los resultados obtenidos y que los docentes tomaron para mejorar la calidad de la educación en sus aulas, cuando enseñas el área que sea siempre tienes que ir a la par con lo novedoso, ser creativo tener una actitud abierta a los cambios, porque ellos son los que garantizan que la educación sea productiva con excelentes resultados.

Una de las dificultades que se encontró en la implementación fue un caso de traslado de un estudiante de la costa caribe del país, este niño llego por traslado a la institución y él no se encontraba al nivel de sus compañeros ya que el expresa que él no había visto los temas tratados, y que su conocimiento en la materia era muy pocos, este tipo de casos se dan cuando los estudiantes viene de traslado de instituciones de diferentes regiones del país ya que no es ningún secreto que la educación de algunas regiones no es la mejor.

Para futuras implementaciones es importante conocer los grupos de trabajo para conocer si existe algún estudiante con una necesidad especial para diseñar o trabajar un poco más con él y que estas minorías sientan que son incluidos dentro de las actividades sin hacer ninguna diferencia, es muy importante resaltar que los estudiantes respondieron de manera satisfactoria al material presentado, siguiendo el paso a paso de las actividades, las indicaciones dadas, para la implementación de estas actividades fue muy importante la planeación didáctica ya que esto permite, que cuando se dicten las clases no se vea improvisado desde la experiencia los niños son radares para detectar este tipo de cosas y es cuando se pierde la disciplina y a la atención, la planeación se convirtió en una herramienta indispensable para todos ya que es el eje de la educación día a día para su ejecución y evaluación.

La planeación puede ser algo abrumadora cuando se inicia con la labor de enseñar por falta de práctica y ejecución, pero con el paso del tiempo y la práctica se convierte en una herramienta, o en el mejor compañero ya que brinda certeza, confianza no permite que del lunes pases al miércoles, sino que es la guía del día a día, desde la experiencia cuando se realizó la practicas se sentía que planear era una pérdida de tiempo que hacia la labor más difícil que no era necesario hacer este tipo de cosas pero con el paso de los días nos damos cuenta que era fundamental, porque no trasmite el sentimiento de improvisación al contrario con esto se le puede demostrar a los estudiantes que ellos son importantes de esta manera, se puede decir que la planeación es la columna vertebral de la labor del docente por eso es indispensable planear luego ejecutar, la planeación es un proceso que lleva tiempo este es el mismo tiempo que permite analizar que necesidades tienen los grupos y a donde se quiere llegar con los temas propuestos, que se debe hacer en caso de y por un sinfín de cosas, es más que importante diseñar y ejecutar la planeación didáctica.

Conclusiones

El análisis de resultados pretende responder a los objetivos que se plantearon en un inicio, motivados por una metodología de la enseñanza en herramientas digitales en un grupo determinado de estudiantes donde uno de los objetivos es mejorar las habilidades cognitivas, donde se requiere reflexionar y cuestionar situaciones y problemas.

La planeación que se diseñó para la propuesta fue adecuada o acorde para la población que se escogió, pues esta misma presenta necesidad educativa de manejo de herramientas digitales y con ellas se viene presentando el mismo problema que aqueja a la mayoría de estudiantes que memorizar y guardar información que es útil para toda la vida, en este diseño me faltó diseñar una herramienta que cubriera las necesidades de dos estudiantes con condiciones especiales de educación, se dice que incluir no es tratar diferente pero si facilitar herramientas que sean más útiles y les permita llevar un ritmo igual al de sus compañeros.

Se alcanzaron los objetivos planteados desde el inicio y es Como a partir del uso de herramientas digitales se fortalecen las habilidades cognitivas en niños de 6 a 8 años, la implementación de estas herramientas apporto a los estudiantes una experiencia llena de aprendizaje, logrando que algunos temas que estaban causando ciertos problemas, llegaran ser resueltos.

Para realizar esta implementación primero que todo, se presentó una propuesta bien planteada a las directivas de la institución, ya que en esta institución el uso de celulares u otros aparatos tecnológicos no está permitido para los niños de primaria, porque para ellos este tipo de herramientas hace que los pequeños pierdan los objetivos o enfoque dentro de las aulas de clases.

Este tipo de situaciones nos hace reflexionar que muchas veces queremos salvar a algo a alguien de algo que ya está y que su presencia es inminente y lo único que podemos hacer

enfrentar la realidad con más claridad y mejores argumentos, en este proceso me llevo grandes aprendizajes y una gran evolución educativa este proceso fue un aprendizaje mutuo, donde me llevo la mejor parte los momentos compartidos, las sonrisas de los niños, la gratitud de los docentes, y una experiencia que nadie va poder sustituir.

Cuando se diseñó esta propuesta se hizo pensando en las necesidades de todos los estudiantes, con la llegada de la pandemia la educación fue la primera afecta, pues la mayoría de maestros no sabía cómo hacer una clase virtual, puedo decir no tenían conocimiento de que son las herramientas digitales, esto me dejo una gran interrogante que es qué tipo de educación estamos recibiendo y le estamos brindando a los estudiantes, recuerdo ver a padre y profesores sufrir solo por tener que conectarse a una clase, la educación sufrió una gran factura que es un antes y un después de una pandemia, este después es el futuro el que debemos cambiar y tomar como propias las oportunidades que nos brinde para mejorar.

No es suficiente hacer una implementación de una propuesta con esta en solo un par de semanas, para ver si hay cambios este tipo de iniciativas se tienen que hacer más frecuentes o de forma definitiva para lograr un éxito y veredero cambio en la educación de los niños, necesitamos educación de calidad no en cantidad, sin tenerle miedo a la tecnología a nuevos métodos.

Referencias

- Engels, F. (1895-1896). El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre. *Die Neue Zeit*, 2 (44). Recuperado de: <https://www.marxists.org/espanol/me/1870s/1876trab.htm>.
- Gros, B. (2013). La educación más allá de la escuela: del espacio-lugar al espacio-nodo. En Rodríguez Illera, J. L. (Comp.) (2013). *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. Barcelona: Universitat de Barcelona. DOI: 10.1344/106.000002060.
- Hannafin, M. J. (1992). Emerging technologies, ISD, and learning environments: Critical perspectives. *Educational Technology Research and Development*, 40(1), 49-63.
- Jonassen, D. H. (2000). Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking (2nd ed.). *Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall*. (2), 38-39
- Jonassen, D., Campbell, J., y Davidson, M. (1994). Learning with media: Restructuring the debate. *Educational Technology Research and Development* 42(2). 31-39.
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. *Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed.*, Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Pea, R. (1985). Beyond amplification: Using the computer to reorganize mental functioning. *Educational Psychologist*, 20(4), 167-182.
- Pérez, T. H. (2014). Colombia: de la educación en emergencia hacia una educación para el posconflicto y la paz. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, RIIEP, 7(2). DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2014.0002.06>.

Salomon, G. (1993). On the nature of pedagogic computer tools. *The case of the writing partner*.

En Lajoie, S. P. y Derry, S. J. (Eds.). Computers as cognitive tools (pp. 179-198).

Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Apéndices

Implementación Actividad 1 y 2. <https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/apmartinezq_unadvirtual_edu_co/EgHaENnyDr9Ej7H](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/apmartinezq_unadvirtual_edu_co/EgHaENnyDr9Ej7H)

[OeYGnC9wBPeGe-_LIak-nvqPA5MQEyg?e=2G07ex](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/apmartinezq_unadvirtual_edu_co/EgHaENnyDr9Ej7H)