

**LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES PSICOLINGÜÍSTICAS  
COMUNICATIVAS: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA EN 4º DE  
PRIMARIA DE LA IE ESCUELA NORMAL SUPERIOR FABIO LOZANO TORRIJOS**

Aldivier Cuartas Quintero, Danna Sofía Gonzalez Duque, Duván Sebastián Castaño Bohórquez,  
Irma Madrigal Chilatra, Jorge Andrés Guzmán García, Juan David Rubio Florez, Leidy Yiscela  
Valencia Martínez, Luisa Fernanda Guzmán García, María Isabella Morales Guacaneme,  
Mariana Calle Ramírez, Michelle Alexandra Quiroga Londoño, Sara Dayelis Casas Gómez,  
Sharit Alexa Ríos Basto, Shirley Jimena Contreras Rodríguez, Wendy Vanesa Quintero Carvajal  
y Yised Valentina Ramírez Martínez

Área de Investigación  
Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos  
Falan-Tolima  
2025

**LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES PSICOLINGÜÍSTICAS  
COMUNICATIVAS: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA EN 4º DE  
PRIMARIA DE LA IE ESCUELA NORMAL SUPERIOR FABIO LOZANO TORRIJOS**

Aldivier Cuartas Quintero, Danna Sofía Gonzalez Duque, Duván Sebastián Castaño Bohórquez,  
Irma Madrigal Chilatra, Jorge Andrés Guzmán García, Juan David Rubio Florez, Leidy Yiscela  
Valencia Martínez, Luisa Fernanda Guzmán García, María Isabella Morales Guacaneme,  
Mariana Calle Ramírez, Michelle Alexandra Quiroga Londoño, Sara Dayelis Casas Gómez,  
Sharit Alexa Ríos Basto, Shirley Jimena Contreras Rodríguez, Wendy Vanesa Quintero Carvajal  
y Yised Valentina Ramírez Martínez

Trabajo de grado como requisito para optar el título de Normalista Superior

Asesora

Mg. Gigiola del Pilar Sánchez Guzmán

Área de Investigación

Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos

Falan-Tolima

2025

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecemos primeramente a Dios, nuestro creador, fuente de virtudes y valores, quien guía a cada uno de nosotros en este proyecto de investigación, dándonos consuelo, amor y salud como oportunidades para poder formarnos como docentes.

Agradecemos a nuestros familiares, quienes nos han brindado su apoyo incondicional y aliento ante este proceso de formación; su presencia ha contribuido a ser fuertes y a alcanzar las metas propuestas desde el inicio de esta formación, sin su valiosa compañía no habría sido posible culminar el presente proyecto.

Agradecemos fraternalmente a nuestra institución educativa, la Normal Superior Fabio Lozano Torrijos y a todo su equipo de trabajo de administrativos, docentes de la sede principal y docentes de las escuelas, quienes nos abrieron sus puertas para ofrecernos conocimientos, vocación y principios éticos que destacan y son esencia de ser de un Normalista Superior.

Agradecemos a nuestros asesores, que, a lo largo de este proceso de investigación, se han destacado por su apoyo incondicional: El Magister Jordy Steven Sandoval y la Magister Gigiola del Pilar Sánchez Guzmán; su dedicación, guía, paciencia y consejos valiosos han ayudado a fomentar el amor por la profesión docente y por la investigación. Sin su acompañamiento no habría sido posible culminar esta maravillosa meta.

De igual manera, agradecemos de corazón a cada uno de los estudiantes por permitirnos ser parte de su vida académica y contribuir con su curiosidad, espontaneidad y energía en las clases, fue para nosotros de gran gusto haberles acompañado y brindado conocimientos, a donde la vida nos lleve, siempre les recordaremos como nuestras principales semillitas de conocimiento.

## RESUMEN

Atendiendo a la necesidad de transformar el lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual se presenta el siguiente trabajo de investigación que apunta al fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas. Por tanto, esta investigación tiene como objetivo estructurar una propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística y está pensado para desarrollarse en tres momentos, un primer momento para la identificación de las habilidades psicolingüísticas comunicativas en estudiantes de grado 4° de primaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Fabio Lozano Torrijos con una guía de observación.

Luego, para el segundo momento se diseña la propuesta de intervención didáctica mediante el aprendizaje basado en problemas y la gamificación, la cual será evaluada y validada mediante el método de experto único, para ello se contará con la validación de cinco expertos. Finalmente, en el tercer momento se aplicó la propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística en algunas sedes de la IEENSFLT en estudiantes de grado cuarto de primaria, ya que, presenta un tipo de investigación acción participación y se revisará su implementación a través de una rubrica de evaluación.

**Palabras Clave:** habilidades psicolingüísticas, currículo, aprendizaje basado en problemas, gamificación, didáctica.

## ABSTRACT

Attending to the necessity to transform verbal, written and gestural communicative language, the following research is presented, which aims at strengthening psycholinguistic skills. Therefore, this research aims to structure a didactic intervention proposal in mathematics, language and art subjects and it is thinking to be developed in three moments, a first moment for the identification of psycholinguistic communicative skills in students in grade 4 of primary school of the Institución Educativa Normal Escuela Superior Fabio Lozano Torrijos with an observation guide.

Then, for the second moment, the didactic intervention proposal is designed through problem-based learning and gamification, which will be evaluated and validated through single expert method, for which five expert people validated it. Finally, in the third moment, the didactic intervention proposal was applied in mathematics, language, and art subjects in some IEENSFLT primary schools, in fourth-grade students, because it presents a type of participatory action research, and its implementation was reviewed through an evaluation rubric.

**Keywords:** psycholinguistic skills, curriculum, problem-based learning, gamification, didactic.

## TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	3
RESUMEN	4
ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES	11
1.1. Planteamiento del problema	11
1.2. Objetivos	24
1.2.1. Objetivo General	24
1.2.2. Objetivos Específicos	24
1.3. Justificación	25
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL, CONCEPTUAL Y LEGAL	28
2.1. Antecedentes	28
2.2. Marco conceptual (referentes teóricos)	35
2.3. Marco Legal	44
CAPÍTULO III: ASPECTOS METODOLÓGICOS	47
3.1. Enfoque / Tipo de Investigación	47
3.2. Variables y Categorías	49
3.3. Población y muestra	51
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de la información	53
3.5. Propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística, mediante gamificación y aprendizaje basado en problemas en grado 4° de la IEENSFLT	

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS	123
4.1. Primer momento: identificación de habilidades psicolingüísticas comunicativas	123
4.2. Segundo momento: Juicio de Expertos	125
4.3. Tercer momento: aplicación de propuesta de intervención didáctica	130
4.3.1 Sesión 1: Minecraft: el mundo de los creadores	131
4.3.2. Sesión 2: La escalera: una aventura entre historias	132
4.3.3. Sesión 3: Títeres	134
4.3.4. Sesión 4: Start	135
4.3.5 Sesión 5: Circuito de relevos: viajeros de mundos	136
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	138
CAPÍTULO VI: A MANERA DE REFLEXIÓN	143
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	146
ANEXOS	155
Anexo 1. Guía de observación	155
Anexo 2. Formulario Juicio de Experto	198
Anexo 3. Rúbrica de evaluación	206

### **LISTA DE ILUSTRACIONES**

<b>Ilustración 1</b> Categorías.	53
----------------------------------	----

## **INTRODUCCIÓN**

El siguiente proyecto de investigación pretende contribuir en la transformación de los procesos del lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual en los estudiantes de grado 4° de la básica primaria en la Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos, a través del fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas en los estudiantes, que les permita el pleno desarrollo en su formación y se les facilite la adquisición de conocimiento en cada una de las áreas.

De esta manera, el trabajo investigativo se lleva a cabo a partir de tres momentos, estableciendo acciones específicas en cada uno de estos. Para el primer momento, se utiliza una guía de observación construida mediante la revisión del Proyecto Educativo Institucional (P.E.I.) en la clase de investigación del programa de formación complementaria semestre III del año 2024, que a través de la implementación práctica y teórica en 7 sedes de la IEENSFLT en el grado 4° de primaria, las cuales son: Piedra Negra, Refugio, Hoyo Negro, Anexa, Lajas, Cumba y Mondeco, se logra identificar la necesidad de abordar y fortalecer el lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual, ya que, se presentan dificultades en las habilidades psicolingüísticas comunicativas que los estudiantes debieron adquirir durante su desarrollo y crecimiento.

Después de una amplia búsqueda de antecedentes y referentes teóricos, se planteó un segundo momento en el que se evalúan distintas metodologías de aprendizaje que ayuden al fortalecimiento del lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual; y para ello, se realiza una revisión de mallas curriculares, Sistema Institucional de Evaluación de Estudiantes (S.I.E.E) y poder proponer ajustes que complementen el currículo en la IEENSFLT, para luego, poder llevar estrategias pedagógicas al aula, que apunten al desarrollo de habilidades psicolingüísticas y de esta forma encontrar diferentes metodologías de aprendizaje que contribuyan a fortalecer el lenguaje comunicativo.

En este orden de ideas, se diseña una propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística mediante la gamificación y el aprendizaje basado en problemas, la cual fue validada por expertos. Esta propuesta de intervención didáctica pretende contribuir al fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas del lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual en los estudiantes de grado 4° de la IEENSFLT.

Finalmente, durante el tercer momento se lleva a cabo la implementación de la propuesta de intervención didáctica, nuevamente en 7 sedes de la IEENSFLT escogidas a conveniencia, las cuales son: Piedra Negra, Mondeco, Cumba, La Lajosa, Cucharó, Anexa y Hoyo Negro, esta aplicación se realiza durante cinco sesiones planificadas y desarrolladas en su totalidad según los objetivos establecidos. Así mismo, se realiza un seguimiento reflexivo y evaluativo mediante la observación directa y el uso de una rúbrica para valorar cada sesión e identificar si la intervención de la propuesta permitió avances significativos en el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas comunicativas.

## **CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES**

### **1.1. Planteamiento del problema**

La educación ha vivido desde su génesis estrictas situaciones y cambios mientras se ha ido adaptando a la velocidad de las crecientes tecnologías, organizaciones sociales y económicas. En Colombia, la educación ha luchado por establecer metodologías más acordes para suprimir las tradicionales y reflejarlas en algunas de las nueve áreas fundamentales establecidas por el Ministerio de Educación Nacional - MEN. Para que pueda existir una educación más

significativa y un mejor desarrollo institucional, dentro de las metodologías es importante contemplar cómo el estudiantado está adquiriendo los aprendizajes y cómo suele comunicarse para predecir, adquirir y dar conclusiones sobre las diferentes temáticas de las áreas a tratar. De acuerdo con Piaget (1954) el desarrollo del lenguaje está intrínsecamente ligado al desarrollo cognitivo, siendo ambos procesos interdependientes. Por lo tanto, las habilidades psicolingüísticas son esenciales para reconocer las capacidades de los estudiantes en las diferentes competencias.

Dentro de las principales habilidades psicolingüísticas se encontrar el desarrollo del pensamiento, lenguaje verbal, escrito, gestual y corporal que para Gardner (2011) “son esenciales fomentar en los estudiantes y deben verse reflejadas comúnmente, pero a la vez, se desarrollan de manera desigual en el estudiantado”(p. 45) .Teniendo en cuenta lo anterior es importante que los estudiantes logren desarrollar estas habilidades psicolingüísticas, para que a largo plazo logren desarrollar un mejor lenguaje comunicativo.

Tener un seguimiento en los procesos del desarrollo psicosocial de los niños es esencial para la identificación de fortalezas y debilidades en su interacción social en los diferentes entornos, este proceso es fundamental para promover una comunicación eficaz y un desenvolvimiento pertinente en la sociedad, capacitándolos para una expresión libre, por lo que.

El desarrollo de identidad de los niños y niñas surge gracias a que se nutre constantemente a la interacción social, generando de manera simbólica la construcción de experiencias subjetivas, es decir, vivencias personales y emocionales, implicando una construcción activa de sí mismo a través de la organización de conocimientos y pensamientos. (Laino, 2020, p.17).

De este modo, mediante una guía de observación propuesta en la clase de investigación semestre III del programa de formación complementaria en la IEENSFLT, se identificaron las diferentes dificultades que existen en el desarrollo de habilidades psicolingüísticas de los estudiantes de grado 4° de básica primaria.

### **Revisión de habilidades psicolingüísticas comunicativas en los documentos institucionales de la IEENSFLT**

En este orden de ideas, la IEENSFLT pretende consolidar elementos teóricos y prácticos que contemplan aspectos educativos, de administración, organización y proyección de la institución. Tiene como proyecto educativo “Educando para educar” incluyendo la participación de la comunidad, identificación de los contextos, reflexión frente a la vida institucional, análisis DOFA y proyección de metas. Su objetivo es formar maestros íntegros (con principios de educabilidad, ensañabilidad, pedagogía y contextos para trabajar y proyectar en una sociedad), interesados por la investigación y con gran conocimiento pedagógico. También, tiene en cuenta al ser humano como sujeto social esencial del universo, quien tiene la oportunidad de proyectarse hacia el conocimiento y desarrollo de valores, a formarse íntegramente a través de su inteligencia, sentido crítico, liderazgo y posición investigativa. Además de formarse para el fortalecimiento de conocimientos y saberes que fomentan el saber hacer, aprender a conocer, aprender a ser y a convivir.

Además, las finalidades de la IEENSFLT tienen como propósito mejorar la calidad de la formación inicial y la pedagogía como disciplina fundante, así como la educación como proceso de construcción del conocimiento y de la cultura a futuras generaciones. También, pretenden mejorar el desarrollo social, educativo y ético de las comunidades. De esta manera, los principios

pedagógicos que fundamentan el enfoque curricular de las habilidades psicolingüísticas juegan un papel crucial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Estos principios se centran en la importancia de desarrollar las habilidades lingüísticas y cognitivas de manera integral, promoviendo un enfoque equilibrado en el currículo educativo.

### **Revisión plan de área de educación artística**

Así mismo, se tomó en cuenta el plan de área de educación artística, siendo el punto de partida los lineamientos curriculares propuestos por el MEN y de esta manera identificar el desarrollo integral en el grado 4° de la básica primaria. Por tanto, se logra evidenciar en el documento institucional del área de artística, que las competencias propuestas en las mallas curriculares cumplen con el objetivo de desarrollar habilidades psicolingüísticas en los estudiantes, ya que, cuenta con la información suficiente y recurrente al grado 4°, atendiendo de manera adecuada a las necesidades vitales dentro de la educación primaria.

También, se reconoce una planeación adecuada respecto a lo que deben aprender los estudiantes de este grado y otros factores relevantes que conllevan a una organización excelente para un desarrollo de competencias eficientes. Teniendo en cuenta esto, se logra revisar este documento institucional de manera efectiva, aplicando un análisis comparativo para determinar el funcionamiento de las competencias que los estudiantes de la básica primaria deben estar empleando.

En el campo educativo, el Ministerio de Educación Nacional establece muchas normas y propuestas para que las instituciones logren realizar las actividades de matemáticas de la mejor manera posible, en la que se tenga en cuenta las nuevas tecnologías y los reglamentos de ley. Por lo tanto, las instituciones educativas de Colombia deben realizar un plan de área específico que

cumpla con las expectativas del horizonte institucional y el modelo educacional, además de ser lo suficientemente bien estructurado para un funcionamiento eficiente. Este plan de área, debe estar dirigido al desarrollo cognitivo y comportamental de la comunidad y el estudiante, es por ello que es de gran responsabilidad para los que deben estructurarlo y actualizarlo.

### **Revisión plan de área de matemáticas**

Luego, se realizó una revisión del plan de área de matemáticas del grado 4° de básica primaria de la IEENSFLT en busca de identificar aspectos o criterios que se conecten con las siguientes habilidades psicolingüísticas: desarrollo del pensamiento, lenguaje gestual, lenguaje corporal, lenguaje verbal y lenguaje escrito. Se pudo encontrar algunos criterios que se identificaron con estas habilidades psicolingüísticas, las cuales, algunas son planteadas para su ejecución dentro del plan de área y se encuentran actividades para su desarrollo dentro de los contenidos y temáticas por periodo establecidos por el MEN; sin embargo, algunos de estos criterios encontrados no se cumplen de una forma adecuada dentro de las mallas curriculares del grado en estudio en las sedes de la institución.

Siguiendo la idea anterior, un claro ejemplo de los aspectos que no se cumplen dentro del plan de área de matemáticas es la congruencia entre la finalidad y lo que contienen sus mallas curriculares, puesto que, una de las finalidades es: “desarrollar en los miembros de la comunidad educativa, estudiantes, docentes y padres de familia, capacidades y competencias necesarias para el razonamiento lógico”, que aunque, se pretende desarrollar un proceso fructífero para la comunidad, en los contenidos y temáticas no se logran evidenciar con claridad actividades en la que se vinculen a otros agentes activos en el proceso de formación, como padres de familia. En este aspecto, el desarrollo del pensamiento como habilidad psicolingüística, no logra

evidenciarse en la planeación propuesta por el plan de área, lo que genera un mal desenvolvimiento de los procesos académicos referente a las habilidades psicolingüísticas, con lo que genera una deficiencia institucional.

Otros casos particulares suelen pasar con algunas habilidades psicolingüísticas anteriormente mencionadas; una de ellas es el lenguaje corporal, que dentro del plan de área se propone lo siguiente: “desarrollar la capacidad de interactuar adecuadamente, en un marco de respeto y responsabilidad ciudadana con los diferentes actores de su comunidad”, criterio que después de un análisis muy detallado de las mallas curriculares no se logra establecer una actividad realmente contundente que vaya dirigida a este fin.

Del mismo modo, para esta habilidad psicolingüística comunicativa específicamente para el lenguaje corporal, el plan de área propone lo siguiente: “el conocimiento matemático como una actividad social que debe tener en cuenta los intereses y la afectividad del niño y del joven”, dando a entender que el plan de área está un poco desenfocado hacia este aspecto. De acuerdo con lo antes mencionado sobre las emociones y el lenguaje no verbal, incluyendo el lenguaje corporal, sus investigaciones sobre la comunicación no verbal pueden ser aplicadas para entender cómo el lenguaje corporal influye en la interacción social y, por ende, en el aprendizaje. (Ekman, 2003, p. 78)

En todo caso, el plan de área de matemáticas de la IEENSFLT muestra fines para el desarrollo de algunas habilidades psicolingüísticas de manera explícita e implícita, pero aun así se siente la necesidad dar claridad en algunos procesos para proponer el desarrollo de habilidades y que se encuentren inmersas en las mallas curriculares. De esta manera, se podrá tener una herramienta actualizada, que permita a los entes encargados el desarrollo de estas temáticas, y de

forma paralela el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas y así puedan dirigir con más eficiencia las matemáticas.

### **Revisión plan de área de lenguaje**

Así mismo, en los documentos institucionales para el área de lenguaje, se cumple con la habilidad psicolingüística relacionada con el desarrollo del pensamiento, ya que, la comprensión de textos y el uso de imágenes sirve para estimular el desarrollo del pensamiento, contribuyen al desarrollo de habilidades psicolingüísticas relacionadas con la comprensión e interpretación textual, así como al desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. Estas prácticas ayudan a fortalecer la capacidad de comprensión lectora y la habilidad para expresarse de manera efectiva tanto verbal como de forma escrita. Destaca que el lenguaje y las imágenes son herramientas culturales que permiten a los estudiantes organizar y dar sentido a la información. La narrativa y la representación simbólica (como las imágenes) son esenciales para la comprensión lectora y el desarrollo del pensamiento crítico. (Bruner, 1990, p. 11)

De manera complementaria, Lipman (2003) sostiene que, al comprender y analizar diferentes tipos de textos, los estudiantes ejercitan su capacidad para interpretar y reflexionar sobre la información presentada, lo que estimula el desarrollo del pensamiento crítico como una habilidad esencial. Cuando los estudiantes comprenden y analizan los diferentes tipos de textos, fortalecen su habilidad para interpretar y reflexionar sobre la información que se les presenta, lo cual fomenta en ellos un mejor desarrollo del pensamiento crítico como una competencia fundamental. (p. 10)

Además, al producir textos escritos en respuesta a diversas necesidades comunicativas, los estudiantes aplican sus habilidades psicolingüísticas para organizar sus ideas y expresarlas de

manera coherente, lo que también contribuye al desarrollo del pensamiento. (Montealegre y Forero, 2006, p. 25)

También, se cumple con la habilidad psicolingüística relacionada con el lenguaje gestual al incorporar actividades como obras de teatro, mímicas, representaciones y lengua de señas en el proceso de enseñanza, se está promoviendo la comprensión y expresión a través de un canal no verbal, lo que fortalece las habilidades psicolingüísticas en este ámbito específico.

Como ya se indicó, esto tiene una gran relación ya que:

Estas prácticas no solo fomentan la comunicación efectiva, sino que también enriquecen la comprensión de los elementos y roles de la comunicación, contribuyendo así al desarrollo.

En cuanto al lenguaje verbal, se pudo evidenciar que, en los documentos institucionales para el área del lenguaje, se cumple con la habilidad psicolingüística relacionada con el lenguaje verbal, ya que, según Daza y Villanueva (2020):

Al realizar actividades de producción de textos orales y escritos, utilizando imágenes como estímulo para la creación de cuentos orales, es una excelente manera de fortalecer el lenguaje verbal en los estudiantes ya que se promueve el desarrollo de habilidades verbales, la creatividad y expresión oral (p. 1).

Este enfoque no solo les brinda la oportunidad de practicar la narración oral, sino que también les permite desarrollar su capacidad para organizar ideas, utilizando un lenguaje adecuado y así expresarse con claridad. Además, vinculando esta actividad con el estándar de Ética de la Comunicación, se fomenta una comprensión más profunda de los elementos y roles

implicados en la comunicación auténtica, ya que los estudiantes estarán participando activamente en el proceso comunicativo al compartir sus creaciones con sus compañeros.

Por último, para el lenguaje escrito, en los documentos institucionales para el área de lenguaje, se cumple con la habilidad psicolingüística relacionada con el lenguaje escrito, ya que, "la producción textual y la comprensión de textos literarios busca mejorar las habilidades psicolingüísticas de los niños a través del lenguaje escrito" (Montealegre y Forero, 2006, p. 26).

Al permitir a los niños producir textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas, se promueve el desarrollo de su expresión escrita, su capacidad para organizar ideas y su habilidad para transmitir mensajes de manera efectiva a través del lenguaje escrito. Además, al trabajar con la comprensión de textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica de los niños, "fomenta su comprensión lectora, su imaginación y su capacidad para interpretar y disfrutar de la literatura; esto no solo enriquece su experiencia literaria, sino que también fortalece su comprensión del lenguaje escrito y su habilidad para utilizarlo de manera efectiva" (Calles, 2005, p. 144).

### **Revisión de habilidades psicolingüísticas comunicativas en la práctica**

En la primera habilidad psicolingüística observada en el grado, relacionada con el desarrollo del pensamiento lógico, se logra ver que se presenta de forma parcial en cada sede en el grado 4° objeto de estudio, ya que los estudiantes logran resolver actividades sobre las operaciones básicas como suma, resta y multiplicación, pero no cuentan con un pensamiento lógico y crítico. Esto se evidencia en el hecho de que, al momento de argumentar y responder preguntas sobre diferentes textos, solo hacen de manera literal; es decir, el sentido analítico de los estudiantes se encuentra parcialmente desarrollado. Así mismo, no logran comprender

diferentes situaciones, problemas en las que deben aplicar un pensamiento lógico matemático, lo que indica dificultades en el establecimiento de relaciones causales, inferencias o generalizaciones a partir de la información presentada. Esta limitación impacta no solo en el área de matemáticas, sino también en lenguaje y en otras asignaturas, donde el razonamiento abstracto, la comparación de ideas y la solución de problemas requieren una comprensión más profunda y estructurada. Es necesario, por tanto, fortalecer estrategias pedagógicas que estimulen el pensamiento crítico y lógico.

En cuanto al lenguaje comunicativo gestual no se encuentra presente en los estudiantes del grado 4º, por lo que se observa en unas sedes de la Institución, mientras que en otras se encuentra parcialmente, siendo así, los estudiantes no logran darse a entender mediante sus expresiones, ni manifiestan sus emociones o sentimientos. Según Piaget (1964):

La intelectualidad y las expresiones corporales y gestuales del niño, están fuertemente ligadas a la afectividad y el manejo de emociones, el niño no es un adulto, por lo que la manera de razonar, entender y relacionarse se encuentra ligado a las expresiones auténticas que tiene a través de las emociones. (p. 12)

Ahora bien, a través de prácticas de observación con actividades planeadas y aplicadas en cada una de las sedes, se logra identificar que la habilidad del lenguaje corporal se cumple en su totalidad en algunas sedes, y en otras se presencia parcialidad en esta habilidad. Por tanto, se considera que algunos estudiantes manifestaron esta habilidad, ya que, trabajaban en un ambiente en el que el respeto fue base fundamental para la adquisición de conocimientos, además de presentar responsabilidad social con los diferentes agentes de su comunidad, comprendiendo factores culturales y sociales que influyen y determinan el lenguaje no verbal. También, se

explica que en algunas sedes los estudiantes manifestaron el lenguaje corporal con parcialidad porque presentaban confusión, timidez, negativismo y agresividad en las acciones de sus compañeros; siendo esto una posible causa de que los estudiantes no manifiestan de forma adecuada la habilidad psicolingüística.

En el lenguaje escrito, se logró observar en los estudiantes de 4° de básica primaria algunas dificultades para responder de manera coherente, crítica y con argumentos a preguntas escritas sobre textos que leían con anterioridad, como también para la organización, composición y ejecución ortográfica de palabras y textos. Por ende, se detectaron algunas falencias al realizar redacciones o al dar solución a problemas de manera escrita. Por ejemplo, ante la pregunta, ¿Cómo te pareció la clase?, algunos responden de manera muy puntual, como “Buena” o “Bien”.

En el lenguaje verbal, se logran identificar mayores dificultades tales como explicación e interpretación de dibujos, noticias, lecturas de textos y resolución de problemas generando limitación en su imaginación y creatividad como también la falta de autonomía y motivación al dirigirse o responder entre un grupo de personas ya sea grande o pequeño porque algunos estudiantes se atrevían a hablar, pero lo hacían de manera enredada e insegura. Por ejemplo, a la hora de leer un texto en voz alta, los estudiantes debían pedir ayuda constante al docente, ya que, no comprendían lo que leían. De esta manera, se observa una dificultad en el desarrollo de habilidades psicolingüísticas tanto en el lenguaje verbal como en el escrito, lo cual afectó la interpretación, argumentación y resolución de problemas en las tres áreas objeto de estudio.

### **Revisión del lenguaje comunicativo, verbal, escrito y gestual**

En los grados 4° de las sedes de IEENSFLT que se lograron visitar se identifican varias dificultades en cuanto a la lectura y escritura, algunos manifiestan que no es una actividad que

les interese mucho, pero sin embargo, la realizan así tengan dificultades. Algunos estudiantes son muy expresivos, activos, no presentan temor al expresarse en público, sus gestos se manifiestan en ocasiones positivamente, especialmente cuando se trabaja con proyectos pedagógicos de aula (PPA), como por ejemplo el PPA “Piensa verde, piensa como lo hace Guadalupe Lato”.

Logrando identificar que los estudiantes les genera más interés en trabajar con actividades que requieran dramatización, arte, música, entre otras.

Así mismo, se presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas por la falta de atención y estímulo en los niños de los grados 4º, que posiblemente presentará consecuencias a largo plazo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, Según Chomsky (1971), "la contribución fundamental es haber desarrollado por primera vez una teoría del lenguaje incardinada en el sistema cognitivo de los seres humanos, un enfoque que permite abordar el lenguaje como parte del mundo natural" (p. 139).

En cuanto al reconocimiento del uso del lenguaje gestual en el contexto de las matemáticas, mejorar la creatividad y la capacidad de imaginación de los estudiantes. Actualmente, los estudiantes tienden a depender en gran medida de las instrucciones directas del profesor en lugar de explorar y desarrollar sus propias estrategias para abordar problemas matemáticos. "Igualmente, el lenguaje gestual puede ofrecer una representación visual de conceptos abstractos, lo que facilita la comprensión de los estudiantes y les permite explorar diferentes enfoques para resolver problemas matemáticos. Además, al fomentar el uso del lenguaje gestual, se promueve una forma de aprendizaje más activa y participativa, donde los estudiantes no solo siguen instrucciones, sino que también desarrollan su propio lenguaje visual para expresar ideas matemáticas de manera más creativa." (Troncoso & Ledezma, 2021, p. 1)

También, se tuvo en cuenta de algunas sedes de la IEENSFLT el grado 4° en los cuales se ha visto la participación y socialización con los estudiantes en un alto porcentaje; sin embargo, se observó dificultades en la habilidad del lenguaje escrito, dificultad para la escritura, ortografía, los signos de puntuación y las tildes, esto se identificó en la mitad de los estudiantes y se reconoció a una estudiante con dislexia, a los estudiantes con estas dificultades se les recordaba y se les pedía corregir sus errores y que los identifiquen cuando los cometen, se trabajó mucho la parte de reflexión en temas de los recursos naturales, los estudiantes que participaban compartían sus opiniones de manera argumentativa y razonable.

Por otro lado, en la sede de Piedecuesta de la IEENSFLT del 4°, se logra evidenciar un mayor desarrollo en el lenguaje gestual en comparación con otras sedes. En esta sede, los estudiantes no solo siguen instrucciones a través de gestos, sino que también desarrollan su propio lenguaje visual para expresar ideas de manera más creativa. Se comunicaban de forma efectiva mediante expresiones gestuales, mostrando conformidad o inconformidad en la clase, y daban respuestas a problemas utilizando gestos como levantar la mano, asentir o señalar si el trabajo de un compañero estaba bien o mal. Esta observación contrasta con lo registrado en otras sedes de la institución, donde el uso del lenguaje gestual era limitado o inexistente.

De esta misma forma se observa las habilidades psicolingüísticas del lenguaje verbal y escrito en el que logró identificar que de siete estudiantes cuatro de ellos presentaron dificultades al momento de escribir, no sabían escribir algunas palabras y preguntaban, no dejaban espacio entre las palabras, incluso no sabían dejar punto aparte, este lo tomaban como punto seguido, también se presentó la dificultad al momento de leer para lo cual no podían leer de corrido, leían y no entendían lo que leyeron; también al momento de redactar respuestas se les complicaba mucho, por otra parte, tres niños de los siete estudiantes también tenían estas dificultades, pero

menos marcada, es decir, no se equivocaban tanto al escribir, redactar y leía un poco mejor, igualmente esta habilidad está muy poco presente en los estudiantes.

Por lo tanto, ¿Cómo la gamificación y el aprendizaje basado en problemas fortalecen las habilidades psicolingüísticas comunicativas verbal, escrita y gestual en los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Fabio Lozano Torrijos?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

Fortalecer las habilidades psicolingüísticas del lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual en estudiantes de grado 4° de la básica primaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Fabio Lozano Torrijos de Falan, Tolima, a través de una propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística mediante la gamificación y el aprendizaje basado en problemas.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Identificar en las prácticas de enseñanza/aprendizaje las diferentes habilidades psicolingüísticas del lenguaje comunicativo que muestran los estudiantes de grado 4° de la básica primaria de la IEENSFLT de Falan, Tolima.
- Diseñar una propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística, mediante la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en estudiantes de grado 4° de básica primaria de la IEENSFLT de Falan, Tolima.
- Evaluar la propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística, mediante la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en estudiantes de grado 4° de la básica primaria de la IEENSFLT, a través de la validación de un juicio de expertos.
- Aplicar la propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística que ayude a fortalecer algunas habilidades psicolingüísticas del lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual de los estudiantes de grado 4° de la básica primaria de la IEENSFLT.

### **1.3. Justificación**

El fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas constituye un pilar fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que estas capacidades están intrínsecamente relacionadas con la adquisición de conocimiento, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico, por tal razón, este proyecto de investigación busca transformar los procesos de lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual en los estudiantes de grado 4° en la IEENSFLT, a través de una propuesta de intervención didáctica basada en estrategias pedagógicas innovadoras, con

las cuales, se pretenden superar las dificultades observadas en dichas habilidades y favorecer una formación educativa más significativa.

El desarrollo del lenguaje comunicativo es un proceso complejo que integra múltiples habilidades psicolingüísticas, esenciales para el aprendizaje y la interacción social, teniendo en cuenta lo establecido por Vygotsky (1978), quien afirma que, el lenguaje desempeña un papel mediador en el desarrollo cognitivo y social, ya que es el principal vehículo para la construcción del pensamiento y la resolución de problemas, en este sentido, la implementación de estrategias que fortalezcan estas capacidades en los estudiantes, no solo mejoran su desempeño académico, sino que también promueven su autonomía y creatividad en la construcción del conocimiento. (p. 18)

Las observaciones realizadas en el grado 4° de la IEENSFLT revelaron deficiencias significativas en las habilidades psicolingüísticas comunicativas, como el lenguaje verbal, escrito y gestual, evidenciando que estas carencias dificultan la capacidad de los estudiantes para comprender, interpretar y expresar ideas de manera adecuada, lo que repercute directamente en su desempeño académico en diversas áreas. Como lo señala Montealegre y Forero (2006), “el desarrollo de habilidades comunicativas permite a los estudiantes organizar sus ideas y expresarlas de manera coherente, potenciando su pensamiento crítico y creativo”. (p. 45)

El diseño de la propuesta de intervención se fundamenta en una revisión exhaustiva de los documentos institucionales, como el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el Sistema Institucional de Evaluación (SIE), pues esta revisión permitió identificar inconsistencias entre los objetivos curriculares y su implementación en las aulas, especialmente en las áreas de matemáticas y lenguaje, Según Freire (1996), la educación debe ser un proceso dinámico y

transformador que conecte las experiencias de los estudiantes con los contenidos académicos para generar aprendizajes significativos, y se pudo observar, que, en este caso, la falta de estrategias pedagógicas centradas en el desarrollo integral del lenguaje comunicativo limita la capacidad de los estudiantes para interactuar y aprender de manera efectiva. (p. 13)

De acuerdo con los hallazgos, la intervención propuesta incorpora enfoques innovadores como el aprendizaje basado en problemas (ABP) y la gamificación, metodologías que han demostrado ser efectivas para mejorar las habilidades psicolingüísticas, ya que ofrecen a los estudiantes un entorno de aprendizaje participativo y motivador. Daza y Villanueva (2020) destacan que “la integración de actividades creativas, como la narración oral y la dramatización, fomenta el desarrollo del lenguaje verbal y gestual, además de fortalecer la confianza y autonomía en los estudiantes” (p. 123).

El objetivo principal de este proyecto es contribuir en el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas del lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual en estudiantes de grado 4° de la básica primaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Fabio Lozano Torrijos de Falan, Tolima, a través de una propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística mediante el aprendizaje basado en problemas y la gamificación.

Este proyecto, responde a la necesidad de transformar las prácticas educativas en la IEENSFLT para garantizar una formación integral y de calidad dentro y fuera del plantel, teniendo en cuenta que como señala Farkas (2007), “la promoción de habilidades psicolingüísticas en los estudiantes no solo mejora su desempeño académico, sino que también contribuye al desarrollo de su identidad y su capacidad para interactuar con el mundo que los

rodea” (p. 89). Por lo tanto, la implementación de esta propuesta de intervención representa una oportunidad invaluable para impactar positivamente en el desarrollo personal y académico de los estudiantes de grado 4° y ampliar su impacto a toda la institución educativa.

## **CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL, CONCEPTUAL Y LEGAL**

### **2.1. Antecedentes**

En primer lugar, uno de los estudios más relevantes es el de (Buenaños (2021), p. 265) quien explora la "incidencia del modelo teórico interactivo psicolingüístico de Kenneth Goodman en el desarrollo de la competencia lectora en los estudiantes de básica primaria”; se eligieron como informantes, los niños que cursaron el grado primero en la Institución Educativa san Fernando, en el Municipio de Cimitarra, Departamento de Santander, en el año 2020. El

objetivo de esta investigación fue evaluar cómo la aplicación del modelo teórico interactivo de Goodman, a través de estrategias y metodologías específicas, puede fortalecer la competencia lectora en los estudiantes. El estudio se centró en la comprensión lectora, una habilidad clave dentro de las habilidades psicolingüísticas, y evidenció la falta de destreza en esta área, lo que afecta el rendimiento académico en diversas asignaturas.

En este orden de ideas, la investigación de (Buenaños (2021), p. 263) resalta la importancia de enseñar a los estudiantes a comprender textos de manera efectiva, reconociendo qué factores externos pueden influir en la adquisición de habilidades lectoras. Este estudio subraya la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la comprensión lectora, que es un aspecto fundamental del desarrollo de habilidades psicolingüísticas.

Así mismo, es relevante citar el estudio de (Núñez (2022), p. 50) quien analizó las habilidades psicolingüísticas y su relación con el rendimiento académico en 35 estudiantes de grado 4° básico en Chile. En este se utilizó un diseño cuantitativo no experimental, en donde Núñez identificó una correlación positiva, significativa entre las habilidades psicolingüísticas y el rendimiento en asignaturas como Lenguaje y Ciencias. Esta investigación subraya la importancia de desarrollar habilidades psicolingüísticas en áreas fundamentales para el rendimiento académico, lo que justifica la necesidad de intervenciones educativas centradas en mejorar estas competencias en los estudiantes. Además, señala la influencia de factores externos, como la metodología de enseñanza y el contexto familiar, en el desarrollo de estas habilidades.

También, se pudo encontrar el trabajo de (Sánchez, et al. (2002), estudio titulado “Influencia de un programa de desarrollo de las habilidades psicolingüísticas en el acceso a la lecto-escritura” La muestra estuvo compuesta por 39 sujetos del segundo ciclo de Educación

Infantil, pertenecientes a dos centros públicos de diferentes pueblos de la Región de Murcia, la muestra escogida tenía características tales como: estar ubicados en un medio sociocultural de nivel medio; acoger a niños de zonas de transporte escolar; integrar a niños de minorías étnicas y niños con necesidades educativas especiales y pertenecer a un ambiente sociocultural medio-bajo.

Así mismo, el estudio muestra los beneficios de un programa de habilidades psicolingüísticas aplicado a estudiantes de Educación Infantil. Los resultados indicaron mejoras tanto en las habilidades psicolingüísticas como en el acceso a la lecto-escritura. Este estudio refuerza la idea de que las actividades diseñadas para desarrollar habilidades como la comprensión auditiva y visual, la expresión verbal y motora, y la asociación auditiva y visual son esenciales para el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes. La medición de estas habilidades a través del Test de Illinois de Aptitudes Psicolingüísticas (I.T.P.A.) proporcionó herramientas útiles para evaluar las fortalezas y debilidades de los estudiantes. (p.1)

Ahora bien, otra investigación es la de Alegre y (Angulo (2020), proyecto investigativo titulado: “CALIDAD DE VIDA, HABILIDADES PSICOLINGÜÍSTICAS Y PROBLEMAS EMOCIONALES EN NIÑOS Y ADOLESCENTES CON DIFICULTADES AUDITIVAS”, con una muestra de 300 niños y adolescentes con dificultades auditivas, 187 (62,3%) con implantes cocleares (IC) y 113 (37,7%) con audífonos (AU). Se pudo evidenciar y determinar que el uso de diferentes formas de evaluar (cuestionario KINDL, la prueba ITPA y el cuestionario SDQ) pueden arrojar resultados diferentes, demostrando ser herramientas valiosa para desarrollar programas de prevención que son dirigidos a los diferentes grupos diversos de los centros educativos, volviéndose importante para identificar estudiantes que enfrenta dificultades a la hora de su proceso de aprendizaje. (p. 9)

De esta manera, luego de referenciar algunos antecedentes internacionales, resulta fundamental mencionar algunos antecedentes nacionales que nos permiten seguir sustentando el presente proyecto de investigación.

En el ámbito nacional se puede resaltar el artículo de (Gómez (2011), p. 1) titulado “El lenguaje oculto un enfoque psicolingüístico”, el cual, desde las escuelas, los maestros deben enfocar su aprendizaje a los estudiantes, ya que el lenguaje es algo que se encuentra oculto, un campo que se vuelve inexplorado y deja de tomar importancia para ellos. Este campo puede llegar a ser muy importante para la vida de los estudiantes, porque de alguna forma se potencializa y se dinamiza las habilidades del alumno haciéndolo más competente a la hora de utilizar ese lenguaje oculto.

También, se hace referencia al estudio titulado “Problemas socioemocionales y habilidades lingüísticas en preescolares”. (García et al, 2000), estudio titulado “Problemas socioemocionales y habilidades lingüísticas en preescolares” Componen la muestra un total de 82 —43 niñas y 39 niños— preescolares, de edades comprendidas entre 55 y 76 meses, heterogéneos en cuanto a nivel socio-educativo y tipo de centro en que cursan sus estudios. Resalta la importancia que le dan a las evaluaciones del lenguaje porque de esta forma se puede lograr identificar y prevenir problemas socioemocionales, esto se puede evidenciar, ya que, se encontró que los niños con síntomas de ansiedad o depresión y con problemas de atención, llegaban a tener un mayor déficit en el desarrollo de sus habilidades psicolingüísticas, causando problemas de comunicación, socialización y expresión de parte de estos niños. (p. 412)

De igual forma, (Quintero et al., 2017, p. 35) en su estudio de diseño mixto demuestran cómo se caracteriza la escritura de un texto académico y los procesos cognitivos involucrados en

su producción antes y después de la ejecución de un programa de intervención pedagógica. El estudio presentó dos etapas, la primera etapa fue un diseño preprueba y posprueba con un solo grupo incorporando las TICS y con el acompañamiento pedagógico del docente para la escritura de un artículo académico en el marco de un curso universitario sobre escritura académica y su segunda etapa fue un estudio de caso. Luego, se aplicó la intervención pedagógica y al culminar el curso realizó de nuevo una evaluación para el nivel de escritura académica y de uso de las TICS; teniendo como resultado que los estudiantes al finalizar el curso se perciben como personas que manejan adecuadamente las TICS y logran usar algunas herramientas tecnológicas para optimizar el proceso de escritura.

Teniendo en cuenta los antecedentes mencionados anteriormente, en los cuales se habla y específica sobre la importancia de desarrollar las habilidades psicolingüísticas comunicativas en los estudiantes, especialmente en básica primaria, se debe buscar diferentes metodologías de aprendizaje que permitan aportar al proceso de desarrollo de estas; Según Pinenla, et al. (2024) (p. 61) las metodologías activas permiten promover e incentivar en los estudiantes aprendizajes significativos en aulas diversas, entre ellas está la gamificación y el aprendizaje basado en problemas (ABP) como las metodologías activas de aprendizaje, mediadoras para la estructuración de la propuesta de intervención didáctica.

Es por ello que, se aborda la gamificación con el proyecto investigativo titulado “El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación”, realizado por Alonso (2021), es un trabajo investigativo donde se elabora un desplazamiento histórico de la presencia e introducción de actividades relacionadas con el juego en instituciones educativas desde sus orígenes. En este proyecto se buscó la perspectiva de varios autores pioneros de la educación y desarrollo del niño como lo son: Piaget, Vygotsky, Steiner, Montessori y Freinet en la que se determinaron los

aportes más considerables hacia la educación, el pensamiento que ellos tienen sobre el juego y su vinculación como herramienta educativa, los beneficios que estos han traído a la educación y la clasificación de distintas metodologías.

El proyecto presenta como conclusiones una serie de posturas de distintos autores que ofrecen sus pensamientos hacia el concepto del juego en la educación; se logra definir como parte de los resultados del estudio, el pensamiento compartido sobre la necesidad del juego en los estudiantes para generar confianza y desarrollo integral en el contexto en el que se desenvuelven.

En efecto, otro trabajo que tiene que ver con el método de gamificación es el de Ortiz y Díaz (2024) donde utiliza el juego desde la educación en básica primaria como un potenciador en procesos de aprendizaje durante los años 2020 hasta el año 2024. Este trabajo investigativo se realizó bajo el enfoque cualitativo para poder analizar los cambios comportamentales de los niños con un diseño documental. Durante los procedimientos, los investigadores lograron algunos hallazgos donde muestran que la metodología aplicada fue efectiva en el área de matemáticas por el avance considerable desde las competencias numéricas y resolución de problemas; además de eso se logró evidenciar una mejor lectura numérica en los estudiantes y esto ayudó a fortalecer su comprensión.

Por otro lado, esta metodología aplicada ofreció mejores resultados al incrementar la participación y la motivación en estudiantes. Además, la combinación de las tecnologías de la información (TIC) con la gamificación facilitó la personalización del aprendizaje y el seguimiento del progreso de los estudiantes, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo.

Ahora bien, el trabajo de tesis titulado "Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la Gamificación" presentado por Fonseca (2019), se toma la Institución Educativa Distrital Silvestre Arenas, en la sede principal como en la rural (sede Vanegas) p); el estudio pretende evidenciar que el uso de tecnologías dentro del aula de clases es una gran ayuda en el desenvolvimiento académico de los estudiantes, como docentes en muchas ocasiones es más fácil recurrir a métodos tradicionales de enseñanza en donde se tiene los enfoques de memorizar, esto no es beneficioso para los estudiantes puesto que, la mayor problemática que se presenta con los alumnos es la desmotivación por recibir una clase y justamente estos modelos tradicionales hacen que esto continúe; El mundo se encuentra inmerso en una era plenamente tecnológica, en la cual los estudiantes se enfrentan diariamente a nuevos desafíos. Esta realidad tecnológica es la que hoy en día marca y define a la juventud. Desde este punto de vista actual se pretende que la gamificación sea una estrategia de innovación en las prácticas de aula, y que a su vez sea de agrado para los estudiantes y así despertar su motivación por aprender. (p.10).

En relación a esto, se tiene en cuenta el siguiente proyecto investigativo realizado por (Velasco, 2024) "La gamificación como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de operaciones con números racionales a estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Isidro Parra de Líbano - Tolima", sugiere que la tecnología es una herramienta muy efectiva para la enseñanza y aprendizaje de cualquier proceso, en el presente proyecto se quiso fortalecer la operación de números racionales, para esto se utiliza la gamificación como estrategia metodológica teniendo unos resultados satisfactorios en estudiantes de básica primaria en el área de matemáticas. (p. 11)

Por otro lado, se presenta la metodología efectiva ABP, con la investigación de Rodríguez (2025), una investigación en España titulada "Metacognición, resolución de

problemas y enseñanza de las matemáticas". Este estudio tuvo como objetivo identificar las dificultades que presentan los estudiantes para resolver problemas matemáticos y la importancia de fomentar las habilidades metacognitivas. Los autores concluyeron que las propuestas pedagógicas actuales deben formar estudiantes competentes para resolver problemas, especialmente en matemáticas, y que el desarrollo de habilidades metacognitivas es fundamental para mejorar la capacidad resolutoria de los estudiantes. (p. 1).

Similarmente, en la tesis realizada por Rojas (2023), titulada: "¿Cómo formar el pensamiento crítico en programas centrados en el diseño y organización de un modelo ONU?, tomando como contexto un colegio privado de la ciudad de Bogotá con participantes de entre 12 y 18 años de edad. Este es un trabajo de investigación-acción direccionado hacia una innovación educativa." Haciendo hincapié en los modelos ONU y el aprendizaje basado en problemas (ABP) donde se tiene como finalidad el incremento del pensamiento crítico y lógico en los estudiantes. Por lo cual, se infiere que el pensamiento crítico concentra mucha importancia en un país como Colombia, ya que, para las pruebas estandarizadas tipo (ICFES) se necesita de un desarrollo del pensamiento crítico bastante avanzado desde el punto de ser un ser social para la resolución de conflictos, es por ello que el modelo propone trabajar con el aprendizaje basado en problemas (ABP) ya que se considera como una estrategia viable, donde se concentra en debates de interés propio en los estudiantes con temas mundiales, nacionales y locales. Con esto, buscan que los estudiantes apliquen y mejoren el pensamiento crítico, a través de la resolución de un problema mediante debates que se consideran de interés grupal. (p. 3).

Por último, (Rodríguez, 2019, p. 11). en su trabajo de grado que tiene como nombre "Enseñanza del razonamiento proporcional a través de una secuencia didáctica con el uso de un entorno virtual en el marco del aprendizaje basado en problemas", desarrollado en el municipio

de Santa Isabel-Tolima, con un grupo de 33 estudiantes, pertenecientes al curso de séptimo A y séptimo B. Sugiere que el aprendizaje basado en problemas (ABP) es un método muy eficaz para incrementar el interés en los estudiantes, ya que establece una brecha y derriba el modelo de enseñanza tradicional, con el fin de mejorar el aprendizaje en el tema de razonamiento proporcional para el área de matemáticas. En esto, se implementó una secuencia didáctica en donde se utiliza un medio virtual como herramienta "Moodle", en este espacio virtual se precisan actividades con la metodología ABP, esto para que el estudiante se sienta motivado a aprender de una manera más didáctica y creativa dejando a un lado el modelo tradicional, favoreciendo el aprendizaje y poniendo en práctica situaciones problema.

Por lo tanto, se resalta la amplitud que estos antecedentes brindan al proceso investigativo, teniendo en cuenta que, para llegar a un concepto concreto, se centraron en investigar y recolectar datos relevantes que utilizaron para plantear sus diversas teorías, lo cual garantiza que los aspectos antes descritos evidencien gran efectividad con los objetivos planteados del proyecto de investigación.

Además, los anteriores autores brindan un sustento teórico eficiente a el desarrollo de la presente investigación, ya que parten de opiniones y conceptos que se relacionan directamente con el sentido de la investigación, lo cual comunica la amplitud y la diversidad que abarca la gamificación y el (ABP) aprendizaje basado en problemas para el correcto desarrollo de la investigación.

## **2.2. Marco conceptual (referentes teóricos)**

El marco conceptual aporta a nuestro proyecto de investigación como una herramienta estratégica que nos facilita la claridad y la comprensión, además de la validez de nuestro proyecto;

en este sentido de ideas, facilita una mejor organización de los conceptos importantes de nuestra investigación y que facilita la interpretación de la información. Los conceptos que se trabajan son la gamificación, aprendizajes basados en problemas, las habilidades psicolingüísticas, el currículo y la intervención didáctica, junto con los fundamentos de algunos teóricos nos brindan diferentes conceptos de cada término, con lo cual contribuye a hacer más concreto la investigación y en lo que queremos enfocarnos.

### **Las habilidades psicolingüísticas como precursoras del aprendizaje**

Es fundamental iniciar con la definición de habilidad, por esto, según la Real Academia Española, se entiende la habilidad como la capacidad de alguien para desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada. También resulta fundamental definir la psicolingüística, por ende, es una rama de la psicología encargada de estudiar cómo el ser humano adquiere, comprende, y produce el lenguaje. En otras palabras, se enfoca en los procesos directamente implicados con el uso del lenguaje (Harris y Coltheart, 1986, como se citó en Valle, 1992, p. 12).

Según Cassany et al. (2007) las habilidades psicolingüísticas se refieren a las capacidades cognitivas y lingüísticas que permiten a los individuos comprender, producir y usar el lenguaje de manera efectiva. Estas habilidades incluyen la percepción y producción del habla, la comprensión de palabras y frases, la construcción de oraciones, el uso adecuado de reglas gramaticales, y la capacidad para interactuar social y comunicativamente. Están profundamente conectadas con procesos cognitivos como la memoria, la atención y el razonamiento (p.83-89).

Ahora bien, para Gardner, (1983) en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner indica la participación constante de la psicolingüística en el desarrollo del lenguaje del

estudiante durante el proceso de enseñanza aprendizaje y abarca todos los aspectos psicológicos importantes que permite la flexibilidad para la aplicación de múltiples temáticas a través de varios modelos pedagógicos. Además, que desde la óptica del desarrollo infantil se debe considerar la visión humanista y participativa que contribuye a la alimentación contextual y comportamental que a la vez ayuda al desarrollar habilidades psicolingüísticas y por lo tanto la comunicación comunicativa. (p. 1)

De manera que para Lisina, (2006) en la primeras etapas del desarrollo del niño y en los primeros 2 a 5 meses de vida, se puede constatar en los lactantes la existencia de la comunicación, ya que es una etapa de importancia para el desarrollo emocional del bebé, incidiendo en los procesos emocionales entre el niño y el adulto, logrando una comunicación de tipo asertiva, incidiendo en el desarrollo cognoscitivo, adentrándose en las experiencias que manejan a través de la vida, teniendo en cuenta los sentidos e interpretaciones que genera por medio de la lactancia. (p. 126)

Así mismo, Piaget citado por Equipo pedagógico de la asociación Mundial de Educadores Infantiles AMEI-WAECE p.1 (2019) propone que el crecimiento y desarrollo mental están influenciados desde su génesis, es decir, por cómo crecemos y maduramos físicamente, sin embargo, la educación tiene gran importancia y no se debe solamente enseñar a las personas a repetir conocimientos, sino que se debe ayudarles a ser creativas y capaces de hacer cosas innovadoras.

**La Gamificación y el Aprendizaje basado en problemas como metodologías activas para la adecuación del currículo**

Como se ha mencionado anteriormente, la implementación de metodologías estratégicas representa un factor innovador para la educación primaria, siendo crucial en el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas de los estudiantes, relacionándose radicalmente en el proceso cognitivo. En este contexto, la implementación de juegos como una metodología didáctica, surge como una estrategia pedagógica para la enseñanza; no muy lejos de la realidad. La gamificación se caracteriza por ser una metodología de aprendizaje para la propuesta de intervención didáctica, es por ello que, se presenta la definición de Pérez y Navarro (2022), quienes definen la gamificación como "el uso de elementos de los juegos en entornos no lúdicos" ellos destacan la gamificación como medio transformador de los estudiantes a volverlos seres activos y creativos mediante la motivación. (p. 1)

Por lo tanto, Teixes, (2014) es importante decir que la gamificación no se debe confundir con hacer cualquier cosa al azar o sin sentido, se trata de usar los principales elementos que hacen parte de los modelos conceptuales del juego y la interacción que tiene el niño en sistemas destinados a cambiar principalmente conductas y comportamientos. (p. 26)

Como lo indica Piaget, (1966) en su libro psicología del niño, en el apartado el juego simbólico considera que el juego es uno de los procesos que más predomina en la infancia del niño, debido a que le permite acoplarse a la realidad de forma instantánea y poder explorar el entorno que le rodea de forma creativa y con eficacia, siendo este un proceso de desarrollo fundamental para entender el mundo y relacionarse con él, partiendo desde sus perspectivas y necesidades donde le permite analizar sus ideas, emociones, conductas y perspectivas de la vida. Además, explica que el juego simbólico es la disposición de representar acciones, objetos y situaciones a través de símbolos como el lenguaje, formas de imitación y algo de suma relevancia que es la imaginación. Por consiguiente, Piaget destaca al juego simbólico como el

punto primordial para el alcance y el éxito del juego infantil, a comparación de los adultos que al pasar de los años adquieren conciencia crítica que perjudica el desarrollo armónico del juego simbólico. (p. 65)

En este sentido, Piaget menciona una metodología que potencia la creatividad de los niños afirmando que "deberían ser capaces de hacer sus propios experimentos y su propia investigación", revelando que por naturaleza los niños tienen la capacidad para explorar, cuestionar y descubrir al proporcionarles oportunidades para experimentar, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades cruciales para el pensamiento creativo. (Piaget, como se cita en Erikson et al., 1982)

De esta manera, Erikson (1982) pretende generar espacios de aprendizaje prósperos en recursos y oportunidades para la exploración, la experimentación, el juego y la interacción fomentando la construcción activa del conocimiento. (Erikson et al., 1982).

Por otra parte, Piaget y Inhelder, (2015) los niños desde su nacimiento están bajo la responsabilidad de una persona lo suficientemente capacitada para ofrecer al infante la crianza y herramientas mínimas para el desarrollo óptimo de su vida, de lo contrario este no podría sobrevivir. Por lo tanto, durante las primeras etapas de desarrollo del niño, los adultos que acompañan su proceso de crecimiento son su imagen a seguir, lo que ocasiona en los infantes la responsabilidad moral y se convierte en una fuente de deberes que irá moldeando su vida. Es así que las emociones del niño están inmersas en la vida y su desarrollo progresivo, que, en muchas ocasiones al ver a sus padres como modelos, pueden llegar a sufrir remordimientos y posibles autocastigos. Teniendo en cuenta que los niños en su etapa de exploración al observar acciones actitudinales, movimientos corporales, responsabilidades de los adultos y demás

modalidades que las personas realizan, por naturaleza sus emociones sueltan riendas hacia la imitación impredecible, porque consideran que estas acciones abren puertas hacia nuevas experiencias lo que esta emoción se convierte en una obligación moral. (p.106).

Ahora bien, Gómez, (2005) teniendo en cuenta que el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) ha emergido como una metodología innovadora y eficaz en el ámbito educativo y se presta para contribuir al desarrollo emocional y el aprendizaje significativo, especialmente dentro del paradigma constructivista del aprendizaje, ya que este enfoque se centra en la participación activa de los estudiantes, quienes asumen un rol central en su proceso de aprendizaje al resolver problemas significativos, los cuales hacen parte de su contexto en la realidad inmediata. (p. 9)

Según Gómez y Espinoza (2022), el ABP es una técnica que promueve el aprendizaje significativo mediante la contradicción entre los saberes previos de los estudiantes y las necesidades cognitivas surgidas al enfrentar problemas específicos, lo que hace relevante su aplicabilidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. (p. 1).

No obstante, Díaz, (2006) el ABP tiene sus raíces filosóficas en el enfoque experiencial de John Dewey, quien enfatizó la importancia de aprender a través de experiencias relevantes y contextualizadas. Este enfoque se consolidó en los años sesenta con la sistematización realizada por las universidades de McMaster en Canadá y Harvard en Estados Unidos, particularmente en las disciplinas de medicina y negocios; sin embargo, actualmente el ABP se encuentra profundamente influenciado por teorías constructivistas y enfoques como la cognición situada y la psicología sociocultural, los cuales subrayan la importancia del contexto y la colaboración en el aprendizaje. (p. 1).

Por lo tanto, Guamán Gómez y Espinoza (2022) destacan que el ABP no solo facilita la adquisición de conocimientos disciplinares, sino también promueve habilidades complejas como la reflexión crítica, el pensamiento complejo y la toma de decisiones, con respecto a esto, el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo y la actividad investigativa son aspectos relevantes y permanentes de esta metodología. (p. 1).

Ahora bien, para Gómez & Espinoza (2022) El ABP se caracteriza por ser un enfoque integrador y centrado en el estudiante, que trabaja en torno a la resolución de problemas auténticos, significativos y colaborativos con un entorno lleno de confianza. Para lograr que los estudiantes logren tener un aprendizaje efectivo y puedan emplearlo en su cotidianidad optando por las características del ABP, primero, es importante abordar problemas y contextualizados en el ámbito profesional del estudiante, promoviendo la aplicación práctica del conocimiento adquirido. Además, el aprendizaje autónomo y colaborativo es un concepto clave ya que el estudiante es responsable de su propio aprendizaje, trabajando en pequeños equipos para fomentar el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento. Todo esto se logra en un ambiente de confianza, donde la práctica activa y el aprendizaje significativo es de gran importancia para el éxito de estas metodologías, como lo señala (p. 1).

En este mismo sentido, Díaz (2006) señala que la aplicación del ABP en el contexto universitario permite preparar a los estudiantes para enfrentar retos profesionales con competencia y compromiso, este enfoque es especialmente valioso en disciplinas que demandan la resolución de problemas complejos y la toma de decisiones fundamentadas, sin embargo, es aplicable a cualquier etapa de formación, pues se presenta como una herramienta útil para el desarrollo de habilidades blandas, como la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.

Díaz, (2006) No obstante, implementar el ABP también conlleva ciertos desafíos a tener en cuenta, entre los cuales se pueden destacar la necesidad de capacitación docente, el diseño adecuado de problemas y la evaluación del aprendizaje; el éxito de esta metodología depende de un equilibrio entre la teoría y la práctica, así como de un abordaje reflexivo y ético en su implementación. (p. 1).

Así mismo, el ABP representa una metodología activa que no solo transforma la dinámica tradicional del aula, sino que también desafía a los estudiantes y docentes a asumir roles más proactivos en el proceso educativo, convirtiéndose en un proceso transformador gracias a su énfasis en el aprendizaje significativo, la colaboración y el pensamiento crítico cristianizar en un enfoque pedagógico acorde a las demandas del siglo XXI. Sin embargo, su éxito depende de una implementación cuidadosa y contextualizada, que contemple los recursos disponibles y las necesidades específicas de los estudiantes y docentes.

### **El currículo y la didáctica en calidad del qué, cómo, cuándo y a quién enseñar**

En primer lugar, se encuentra el postulado de Stenhouse (1987), “se entiende que un currículo es la formulación escrita de un proyecto que debe cumplir, ante todo, dos condiciones: incorporar la lógica de su desarrollo en la práctica y justificar sus decisiones de una manera que permita el examen crítico”. Como mencionaba Stenhouse el currículo debe incorporar la lógica de su desarrollo en la práctica, esto quiere decir que se debe tener en cuenta cómo se va a poner en desarrollo en la práctica. Así mismo, el menciona que el currículo debe ser transparente para poder reflexionar y dar sugerencias del mismo.

Además, el pedagogo mexicano Arnaz (1989) es uno de los teóricos que fundamenta nuestra investigación con su definición de currículo como un plan que norma y conduce un

proceso determinado de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en un contexto educativo. Si bien, el currículo es un plan que interrelaciona conceptos, normas y proposiciones que pretenden conducir acciones anticipadas teniendo este currículo que estar adaptado según la formación educativa. Según Arnaz, el currículo es un sistema que organiza un todo y ese todo debe estar organizado dependientemente. (p. 9-12).

Así mismo, Arnaz (1989) menciona que el currículo tiene cuatro componentes para que se logre el propósito central de todo currículo el cual es guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como se mencionaba, estos cuatro componentes son en primer lugar, los objetivos curriculares que son los propósitos educativos generales que se persigue con un sistema específico, también, el currículo debe contener un plan de estudios que es el conjunto de contenidos seleccionados para lograr los objetivos propuestos, además, debe contener cartas descriptivas o en el contexto actual las guías que permiten saber cómo abordar los contenidos seleccionados en el currículo, y por último, debe tener un sistema de evaluación que mediante este sistema regula el ingreso, tránsito y egreso de los estudiantes en función de los objetivos curriculares. (p. 9-12).

Así mismo para Piaget, (1997) Acto seguido, se deben considerar cuatro etapas que fortalecen la adecuación de un currículo; estas etapas explican el desarrollo de la conciencia prestada a las cosas por los infantes donde se cree que los objetos que no tienen vida como las rocas, los juguetes, seres de la naturaleza como el sol, las nubes y la luna, tienen vida, pensamientos y perciben sentimientos. En la primera etapa, los niños en la edad de 0 a 4 años todo lo que ven y perciben, tiene vida y conciencia, por lo tanto, ellos pueden pensar que sus juguetes sienten daño si se les rompe alguna parte de su cuerpo. (p. 156-166).

Seguidamente para Piaget, (1997) en la segunda etapa los niños de 4 a 6 años empiezan a cambiar su perspectiva, pues consideran que solo los objetos que se mueven cuentan con vida, ejemplo las nubes, el sol y la luna. Además, en la tercera etapa los niños de 6 a 8 años reducen aún más la creencia planteada en la primera etapa, puesto que solo consideran que los objetos que se mueven y realizan algunas acciones de manera propia como los animales, tienen vida. (p. 156-166).

Para Piaget (1997) En la última etapa, los niños comprenden que la vida está relacionada con procesos biológicos, pues reconocen que no todo tiene vida, excepto los seres vivos. Estas cuatro etapas presentan una guía para organizar contenido de acuerdo a la conciencia de los educandos, teniendo en cuenta sus intereses en cada una de las fases de su crecimiento, dándole importancia a sus prioridades, por lo tanto, el contenido que se le presente a los niños según las cuatro etapas debe ser simbólico, contextualizado, práctico y atractivo (p. 156-166).

Considerando que el currículo es la base y dirección que guía las acciones educativas; la didáctica complementa y facilita el aprendizaje de los estudiantes. Teniendo en cuenta lo anterior, la didáctica es importante dentro del campo educacional, López M. (2020) dice que la didáctica se ha ido modificando desde el siglo XX a numerosas unidades didácticas que han sido uno de los elementos de la programación de la enseñanza en un espacio temporal. Por lo que, una unidad didáctica se refiere a ese seguimiento singular del logro escolar durante su desarrollo hasta el punto de su cumplimiento, por lo que la unidad didáctica es una buena propuesta para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje. Además, las unidades didácticas están ligadas a los procesos pedagógicos constructivistas y fueron aplicadas durante mucho tiempo para la planificación de clases en educación infantil y educación primaria en un tiempo determinado,

aunque las unidades didácticas pueden ser aplicadas en cualquier espacio del proceso enseñanza aprendizaje (p.10).

Entonces, López M., (2020) la didáctica es un proceso pedagógico flexible que se puede ajustar a las necesidades de los estudiantes de manera que se pueda integrar varios contenidos y temáticas que se quiera enseñar. Por consiguiente, es fundamental que el mediador del aprendizaje sea organizado en la estructuración de las unidades didácticas y tenga un objetivo alineado a un aprendizaje significativo en coherencia a los elementos curriculares de la institución “qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar “para llevar a cabo dicho proceso. (p. 3-10).

### **La intervención didáctica como plan de acción para abordar necesidades de enseñanza-aprendizaje**

Por último, Perrenoud (2004) considera que la intervención didáctica es la capacidad que tiene el docente para crear situaciones de aprendizaje donde se promueva la construcción de conocimientos y habilidades en los estudiantes. También, menciona que, dentro de una intervención didáctica, la planificación es importante porque les permite a los docentes anticipar y preparar las situaciones de enseñanza-aprendizaje; por otro lado, una intervención didáctica debe estar adaptada a las necesidades y características de los estudiantes.

### **2.3. Marco Legal**

Para garantizar la transparencia, la equidad y el cumplimiento de las normas vigentes, se han establecido diversas leyes y regulaciones que respaldan el fortalecimiento del lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual mediante el desarrollo de habilidades psicolingüísticas en el grado 4° de básica primaria de la IEENSFLT. Estas leyes constituyen la base del marco legal

para el proyecto, asegurando los derechos y las obligaciones que toda institución debe cumplir conforme a lo establecido por la legislación.

En consonancia con el objetivo del proyecto, que busca estructurar una propuesta de intervención didáctica para fortalecer las habilidades psicolingüísticas en los estudiantes del grado 4°, se ha considerado el marco legal pertinente, incluyendo artículos clave de la Constitución Política de Colombia. Estos artículos abordan los derechos fundamentales relacionados con la educación, como el derecho de todas las personas a acceder a servicios educativos y la obligatoriedad de la educación para niños y niñas de una determinada edad. Asimismo, se han tenido en cuenta leyes y decretos que regulan el funcionamiento y los requisitos de los proyectos educativos institucionales (PEI).

A continuación, se destacan algunas normas y leyes fundamentales que respaldan el proyecto:

**Constitución Política de Colombia (1991):** La Constitución establece que la educación es un derecho de todos los colombianos y un servicio público con una función social, según el artículo 67. Este artículo señala que la educación debe contribuir a la formación integral de las personas, fomentando el respeto, la paz, la democracia, el trabajo, la recreación, y la protección del medio ambiente. Además, establece la obligatoriedad de la educación entre los cinco y los quince años, incluyendo al menos un año de preescolar y nueve de educación básica. Por su parte, el artículo 70 subraya la importancia de promover el acceso a la cultura y garantizar igualdad de oportunidades educativas a lo largo de todo el proceso formativo.

**Ley General de Educación (1994):** Esta ley regula el sistema educativo en Colombia, estableciendo los principios y objetivos de la educación. El artículo 73 de la Ley General de

Educación obliga a las instituciones educativas a elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional (PEI), que debe detallar aspectos como los fines del establecimiento, los recursos didácticos, las estrategias pedagógicas, y los métodos de evaluación. Además, el gobierno nacional otorga incentivos a las instituciones que implementen proyectos educativos de excelencia, especialmente aquellos enfocados en atender a poblaciones en situaciones de pobreza, de acuerdo con los criterios establecidos por el CONPES.

**Ley 1620 de Convivencia Escolar (2013) y Ley 1955 del Plan de Desarrollo (2019):**

Estas leyes regulan aspectos clave de la convivencia escolar, la implementación de la jornada única y el fortalecimiento de la educación rural. Enfatizan la formación en derechos humanos, educación en sexualidad, prevención de violencia escolar, y el manejo de emociones dentro del currículo educativo, tanto en instituciones urbanas como rurales. Estas normas promueven el respeto y la ética entre docentes y estudiantes, lo que facilita el desarrollo de habilidades psicolingüísticas en un ambiente saludable.

**Decreto 1075 del Ministerio de Educación Nacional (2015):** Este decreto organiza las normativas del sector educativo, abordando la creación, funcionamiento y supervisión de los establecimientos educativos. Define los procedimientos y lineamientos necesarios para garantizar la calidad y la eficacia del sistema educativo, sirviendo como una herramienta clave para la implementación de propuestas pedagógicas que fortalezcan las habilidades de los estudiantes.

**Decreto 1290 del Ministerio de Educación Nacional (2009):** Este decreto regula la evaluación del aprendizaje y la promoción de los estudiantes en los niveles de educación básica y media. Establece los criterios y objetivos para la evaluación de las habilidades de los estudiantes, lo cual es fundamental para el seguimiento y ajuste de la propuesta de intervención del proyecto.

Al finalizar esta lectura del marco legal, comprendemos que estas leyes y decretos son los que regulan nuestro proyecto de investigación, haciéndolo así más transparente conforme a las normas que rigen la educación, partiendo desde los derechos y deberes de cada persona, convirtiendo así un espacio justo y equitativo para todos y todas.

## **CAPÍTULO III: ASPECTOS METODOLÓGICOS**

### **3.1. Enfoque / Tipo de Investigación**

Se determina que el presente proyecto se enfoca en fortalecer las habilidades psicolingüísticas, verbal, escrita, y gestual mediante la propuesta de intervención didáctica, la cual permite analizar la forma en que el estudiante adquiere estas habilidades, de tal manera, se puede estipular que el enfoque es cualitativo, ya que este permitió realizar un proceso de análisis utilizando la técnica de observación proceso que fue guiado por el instrumento de la guía la guía de observación la cual está compuesta de dos listas de chequeo y una lista de observación encargadas de recolectar diversos datos relevantes los cuales permitieron tener en cuenta aspectos que pueden influir de forma significativa en el proceso en los estudiantes adquieren y desarrollan sus habilidades psicolingüísticas, aspectos que permitieron la construcción de la pregunta problematizadora la cual es ¿Cómo la gamificación y el aprendizaje basado en problemas fortalecen las habilidades psicolingüísticas comunicativas verbal, escrita y gestual en los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Fabio Lozano Torrijos? incógnita que cuenta con cierta flexibilidad permitiendo adaptar cambios que se presenten mediante la investigación,

Es por ello, que este enfoque le permite a la investigación comprender el contexto de los estudiantes de grado 4° de las diferentes sedes en las que se realizó la aplicación de instrumentos, teniendo en cuenta percepción personal y a su vez la relación con su entorno familiar y su desempeño dentro del aula. Esta perspectiva integral facilita identificar las razones por las cuales

las habilidades de los estudiantes aún no están completamente desarrolladas, de esta forma, se facilita el proceso de observación de diversos aspectos en el entorno escolar para tener en cuenta si las habilidades están mejorando de forma apropiada.

Se identifica que el enfoque cualitativo se guía a través de áreas o temas significativos de investigación, que permiten establecer determinadas formas de realizar una sistematización de datos que se obtengan mediante el proceso de investigación, sin embargo, se denota datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven primero para descubrir cuáles son las preguntas de investigación. (Sampieri, 2014, p. 36)

Ahora bien, se reconoce que el proyecto parte desde la investigación acción-participación, ya que esta permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de manera que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios sociales, aspectos que se evidencian en la técnica de la observación donde se tiene una participación constante de los individuos que componen la investigación. Este tipo de investigación consiste principalmente en identificar la problemática, identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción, formulación e hipótesis, ejecución de la acción para comprobar la hipótesis (Vidal y Rivera, 2007, p. 2).

Acto seguido, se tiene en cuenta que para la realización de este proyecto se emplearon tres momentos, en el primero se realizó una identificación mediante una guía de observación, esta se estableció a partir de dos etapas, la primera etapa se llevó a cabo con una lista de chequeo y la segunda etapa mediante una ficha de observación, elementos claves para identificar el

problema, el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas de los estudiantes, posteriormente se presenta el segundo momento en el cual se aplica una revisión detallada de antecedentes y referentes teóricos, identificación de la metodología de aprendizaje, ajuste a documentos institucionales (currículo). Luego, para el tercer momento, se propone el diseño y la validación de una propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, artística y lenguaje, en este se utilizó el juicio de experto único, donde según Cabero y Llorente (2013) “consiste, básicamente, en solicitar a una serie de personas la demanda de un juicio hacia un objeto, un instrumento, un material de enseñanza, o su opinión respecto a un aspecto concreto”, (p. 3) atendiendo a lo antes mencionado se presenta la validación de la propuesta de intervención didáctica.

### **3.2. Variables y Categorías**

Esta investigación se centra en el campo del lenguaje comunicativo, ya que se define como la capacidad que tiene el estudiante para interactuar con un idioma de manera efectiva en diversas situaciones de la comunicación que van mejorando a medida que transcurren los años, tal como lo hace saber Vygotsky (1934) en su libro de pensamiento y lenguaje. Además, se conoce como el área del conocimiento que es relacionada por ser la encargada de estudiar los procesos de interacción y significación a través de la creación, circulación, uso de medios, tecnología y formas simbólicas. Por otro lado, este lenguaje se encarga de desarrollar habilidades psicolingüísticas, es por ello que, es conocida por permitir el desarrollo de las capacidades necesarias para que las personas puedan procesar el lenguaje, es decir, comprenderlo, producirlo, adquirirlo o perderlo.

En este sentido, las habilidades psicolingüísticas se refieren a las capacidades cognitivas y lingüísticas que permiten a los individuos comprender, producir y usar el lenguaje de manera efectiva. Estas habilidades incluyen la percepción y producción del habla, la comprensión de palabras y frases, la construcción de oraciones, el uso adecuado de reglas gramaticales, y la capacidad para interactuar social y comunicativamente. Están profundamente conectadas con procesos cognitivos como la memoria, la atención y el razonamiento (Cassany et al, 2007, p.83-89).

Asimismo, se pueden desarrollar competencias comunicativas como el lenguaje verbal escrito y gestual, que son las capacidades que permiten comunicarse de manera adecuada y eficaz en una comunidad de habla; En este sentido, el lenguaje verbal es una forma de comunicación a través de palabras, permitiendo a la persona generar y expresar sus pensamientos de manera oral (Zooppi, k, & Epstein, R M, 2001, p. 23).

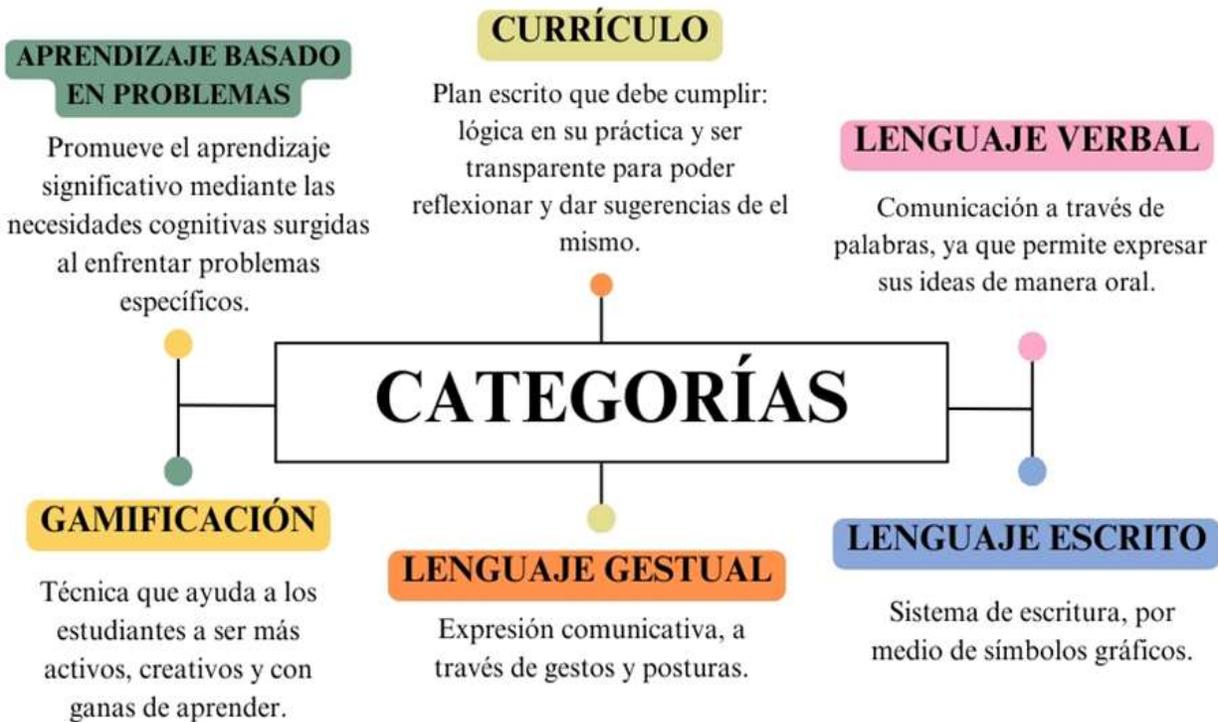
De igual forma, el lenguaje escrito es una representación de pensamientos, ideas y sentimientos, por medio de símbolos y gráficos que brindan información (Bernard, 1992, p.49). En concordancia, el lenguaje gestual, es una forma de expresión comunicativa que permite expresar con facilidad los pensamientos, sentimientos a través de gestos y posturas (Simbaña, 2022, p. 1).

Además, otra de las categorías relacionadas con la investigación es la gamificación, la cual Pérez y Navarro (2022) explican que consiste en usar partes o ideas de los juegos en actividades que no son juegos. Ellos dicen que esta técnica puede ayudar a que los estudiantes se vuelvan más activos, creativos y con ganas de aprender. También aclaran que no se trata solo de poner juegos por ponerlos, sino de crear actividades que realmente motiven y ayuden a aprender

de forma significativa. Además, resaltan lo importante que es saber bien qué es y qué no es gamificación, para poder usarla correctamente y sacar el mayor provecho posible. (p.1).

Así mismo, el aprendizaje basado en problemas para Gómez y Espinoza (2022) es una técnica que promueve el aprendizaje significativo mediante la contradicción entre los saberes previos de los estudiantes y las necesidades cognitivas surgidas al enfrentar problemas específicos, lo que hace relevante su aplicabilidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. (p. 1)

Por ende, dentro de las categorías se destaca el currículo como un plan escrito que debe cumplir dos cosas importantes: mostrar clara y lógicamente cómo se va a aplicar en la práctica y explicar sus decisiones de manera que otras personas puedan analizarlas y dar sus opiniones. Según el autor, es fundamental pensar en cómo se pondrá en marcha ese plan en el aula y que esté redactado de forma clara, para que pueda ser comprendido, revisado y mejorado si es necesario (Stenhouse,1987, p.11).



**Ilustración 1** Categorías. Tomado de (Zooppi, k, & Epstein, R M, 2001), (Bernard, 1992), (Pérez y Navarro, 2022), (SIMBAÑA, 2022), (Gómez y Espinoza, 2022), (Stenhouse, 1987).

### 3.3. Población y muestra

La Escuela Normal Superior Fabio Lozano Torrijos se encuentra ubicada en la vereda Piedecuesta del municipio de Falan, al norte del departamento del Tolima, aproximadamente a 3 km de la cabecera municipal. Cuenta con 16 sedes de las cuales 15 son rurales y 1 urbana, tiene una población cercana a los 891 estudiantes. Las familias que conforman la institución se dedican en su mayoría al cultivo de productos agrícolas tales como aguacate, guanábana, maíz, cacao, café, entre otros, además de ello en la IEENSFLT se oferta una educación primaria desde los grados preescolar hasta una educación superior con el Programa de Formación

Complementaria, mediante el modelo pedagógico social-cognitivo (Proyecto educativo institucional, 2022 -2026, p. 9).

La IEENSFLT tiene en cuenta al ser humano como sujeto social esencial del universo, quien tiene la oportunidad de proyectarse hacia el conocimiento y desarrollo de valores, a formarse íntegramente a través de su inteligencia, sentido crítico, liderazgo y posición investigativa. Además, de formarse para el fortalecimiento de conocimientos y saberes que fomentan el saber hacer, aprender a conocer, aprender a ser y a convivir. Así mismo, tiene principios pedagógicos que sustentan el enfoque curricular de las habilidades psicolingüísticas buscan potenciar el aprendizaje integral de los estudiantes, favoreciendo un desarrollo cognitivo y lingüístico óptimo en un contexto educativo inclusivo y participativo como se menciona en el documento Proyecto Educativo Institucional (2022 – 2026).

De esta manera, este trabajo de investigación pretende realizar una aplicación de instrumentos a las y los estudiantes de grado 4° de algunas sedes rurales y sede urbana de la IEENSFLT para el año 2025, la población de estudiantes de grado 4° son 56 en total, para lo cual la muestra se divide en las siguientes sedes: sede Anexa 25 estudiantes, Hoyo Negro 6 estudiantes, La Lajosa 5 estudiantes, Cumba 3 estudiantes, El Cucharero 3 estudiantes, Piedra Negra 2 estudiantes, Mondeco 2 estudiantes, para un total de 46 estudiantes distribuidos en las 7 sedes mencionadas anteriormente, los cuales serán el objeto de estudio de este proyecto.

### **3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de la información**

En cuanto a las técnicas de recolección e información la investigación se llevó a cabo mediante la búsqueda y aplicación de técnicas e instrumentos para recolectar y analizar datos,

con el objetivo de validar la información y proporcionar una base sólida para la observación, aplicación y evaluación.

Para implementar las técnicas e instrumentos se realizaron tres momentos dentro de los cuales se encuentra una guía de observación para identificar las dificultades en el desarrollo de habilidades psicolingüísticas en estudiantes de grado 4° de básica primaria en diferentes sedes de la IEENSFLT. Esta guía se aplicó en áreas de matemáticas, lenguaje y artística, y permitió identificar las diferentes dificultades que existen en el desarrollo de habilidades psicolingüísticas.

La guía de observación contó con dos etapas específicas, en la primera, se realizó la verificación de la existencia e inclusión de las habilidades psicolingüísticas en los documentos institucionales de la IEENSFLT a partir de una lista de chequeo, para este trabajo de investigación se tuvo en cuenta el Proyecto Educativo Institucional, los planes de área de matemáticas, artística y lenguaje; también, en esta etapa, los autores de este proyecto asistieron a las diferentes prácticas de observación en algunas sedes de la Institución y a partir de esta práctica, verificaron la existencia de algunas habilidades psicolingüísticas en los estudiantes de grado 4° en la clase de matemáticas, artística y lenguaje, en esta práctica de observación se usa nuevamente la lista de chequeo, para poder realizar la comparación de existencia, tanto en los documentos institucionales como en las prácticas de observación.

Para la segunda etapa, los autores definen trabajar con tres componentes del lenguaje comunicativo, que corresponde al verbal, escrito y gestual, puesto que, es donde más se presenta dificultad al momento de realizar las actividades de aula. Por ello, se utilizó una ficha de observación que pudiera evidenciar las dificultades que existen en el desarrollo de habilidades

psicolingüísticas para el lenguaje comunicativo verbal, escrito y gestual realizadas en las diferentes prácticas reflexivas proactivas de los estudiantes del semestre III en diferentes sedes de la IEENSFLT.

Ahora bien, con el propósito de proponer ajustes adecuados a la malla curricular y al plan de clase, se revisaron metodologías pertinentes y se analizaron los antecedentes y referentes teóricos relacionados con las habilidades psicolingüísticas y así se inicia un segundo momento en la investigación, donde se diseña una propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, artística y lenguaje mediante la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos. Luego, se empleó la técnica de juicio de expertos, utilizando como instrumento un formato de validación de juicio de expertos, que usaron los cinco expertos para evaluar la calidad y pertinencia de la propuesta.

El objetivo de este momento fue diseñar una propuesta de intervención didáctica, que se estructuró con unos propósitos, finalidades, marco teórico, metodología para proporcionar un documento curricular apropiado en la ejecución de las actividades en el aula; de este modo, cuenta con toda una estructura curricular que permite ver un marco organizado en la distribución de los contenidos propuestos, actividades y estrategias que promoverán el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas, utilizando distintas herramientas para la aplicación de actividades, la evaluación del aprendizaje, y el seguimiento del progreso de los estudiantes. Es por ello, que el monitoreo continuo de lo aplicado, y el ajuste de las estrategias didácticas están siendo fundamentales, para finalmente construir respectivas conclusiones y recomendaciones convenientes al culminar el proyecto.

Por lo tanto, esta propuesta curricular, se articula al fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas verbal, escrito y gestual a través del aprendizaje basado en problemas y la gamificación en estudiantes del grado cuarto de la IEENSFLT. Estructurada en los siguientes componentes; malla curricular, el cual para la creación de esta malla curricular se tuvo en cuenta las áreas de lenguaje, matemáticas y artística, donde se propusieron cinco sesiones, esto mediante planes de clase distribuidas en sesiones, sesión 01: “Minecraft: el mundo de los creadores”, sesión 02: La escalera: una aventura entre historias, sesión 03: Títeres, sesión 04: Stop: Start, Sesión 05: Circuito de relevos: viajeros de mundos, por último, Cronograma y recursos. A razón de verificar si los estudiantes del grado 4° de la IEENSFT se sentían cómodos con las actividades propuestas.

Es por ello, que, en el marco de la investigación, se elaboró un formato de registro para el juicio de experto, donde cinco especialistas en el método de juicio único, les permitió evaluar y validar a través de este instrumento, permitiendo obtener una validación y asegurar una eficiencia para fortalecer las habilidades psicolingüísticas en los estudiantes del grado 4°.

Y, para el tercer momento, se aplicó la propuesta de intervención didáctica, que en su metodología cuenta con cinco sesiones elaboradas con los respectivos tiempos de aplicación; también, en esta aplicación se usó una rúbrica que fue una guía para evaluar el desempeño de los estudiantes, un diario de campo mediante audios, donde se logró plasmar información relevante, el cual estos instrumentos permitieron evaluar la propuesta de intervención didáctica desde una perspectiva experta, teórico y práctico, asegurando su validez y eficacia para mejorar el desarrollo de habilidades psicolingüísticas en estudiantes de grado 4°.

**3.5. Propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística, mediante gamificación y aprendizaje basado en problemas en grado 4° de la**

**IEENSFLT**

Aldivier Cuartas Quintero, Danna Sofía Gonzalez Duque, Duván Sebastián Castaño Bohórquez, Irma Madrigal Chilatra, Jorge Andrés Guzmán García, Juan David Rubio Florez, Leidy Yiscela Valencia, Luisa Fernanda Guzmán García, María Isabella Morales Guacaneme, Mariana Calle Ramírez, Michelle Alexandra Quiroga Londoño, Sara Dayelis Casas Gómez, Sharit Alexa Ríos Basto, Shirley Jimena Contreras Rodríguez, Wendy Vanesa Quintero Carvajal y Yised Valentina Ramírez Martínez

Docente Asesora

Mg. Gigiola del Pilar Sánchez Guzmán

Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos

Programa de formación complementaria PFC

Semestre V

Falan Tolima

2025

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	3
JUSTIFICACIÓN.....	4
PROPÓSITO.....	6
MARCO	
TEORICO.....	7
Las habilidades psicolingüísticas como precursoras del aprendizaje.....	7
La gamificación y el ABP como metodologías activas para la adecuación del currículo...8	
El currículo y la didáctica en calidad del qué, cómo, cuándo y a quién enseñar.....	13
AJUSTES A LA MALLA CURRICULAR INSTITUCIONAL.....	17
PLANES DE CLASE.....	24
SESIÓN 1: Minecraft: El mundo de los creadores.....	24
SESIÓN 2: La escalera: Una aventura entre historias.....	31
SESIÓN 3: Títeres.....	41
SESIÓN 4: Start .....	47
SESIÓN 5: Circuito de relevos: Viajeros de mundos.....	55
CRONOGRAMA Y RECURSOS.....	62
BIBLIOGRAFÍA.....	64

## INTRODUCCIÓN

El trabajo investigativo se lleva a cabo a partir de una observación realizada en el grado cuarto en las sedes de primaria de la IEENSFLT, identificando algunas carencias en el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes, especialmente en el ámbito gestual, verbal y escrito. Por ello, a través de la práctica pedagógica reflexiva se da la prioridad a fortalecer las habilidades psicolingüistas gestual, verbal, escrita de los estudiantes como base fundamental para el desarrollo educativo del estudiante. En este direccionamiento, este proyecto de investigación plantea una propuesta de ajustar la malla curricular de las áreas de matemáticas, lenguaje y artística con la finalidad de fortalecer y fomentar un aprendizaje dinámico y significativo más cercano al entorno de los estudiantes.

La propuesta de intervención didáctica se fundamenta en la creación de planeaciones de clases guiadas por actividades lúdicas, además de fortalecer las habilidades comunicativas, se busca priorizar la gestión de emociones en el entorno escolar y familiar a través de la transversalización de estas áreas que permitirá promover un avance equilibrado entre el ámbito cognitivo, creativo y emocional. De manera que, el proyecto investigativo pretende aportar positivamente a la formación del estudiante en desarrollar sus competencias comunicativas, fortaleciendo su capacidad de expresarse y de afrontar retos en su crecimiento personal y académico.

## JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de habilidades psicolingüísticas en estudiantes de cuarto grado es crucial para su rendimiento académico y su desarrollo integral. Estas habilidades son fundamentales para mejorar la comprensión comunicativa, la interpretación y la producción de lenguaje de manera efectiva, facilitando la comunicación en diferentes ámbitos y contexto sociales. A través de la integración de conceptos matemáticos, artísticos y lingüísticos en la enseñanza, por ende, se focaliza la necesidad de implementar la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad, lo que contribuye a un proceso de aprendizaje más completo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes, garantizando de esta manera un buen proceso de aprendizaje comunicativo. Así como lo menciona Vygotsky (1978) quien afirma que, el lenguaje desempeña un papel mediador en el desarrollo cognitivo y social, ya que es el principal vehículo para la construcción del pensamiento y la resolución de problemas, en este sentido, la implementación de estrategias que fortalezcan estas capacidades en los estudiantes, no solo mejora su desempeño académico, sino que también promueven su autonomía y creatividad en la construcción del conocimiento. (p. 18)

Así mismo, Piaget (1975) subraya la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo cognitivo del niño resaltando esta etapa como un elemento fundamental para su crecimiento, teniendo esto en cuenta este aspecto se relaciona con el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas, de tal manera, se interpreta que el proceso de fortalecimiento desde el cuarto grado es esencial para garantizar que los estudiantes adquieran competencias comunicativas para comprender, interpretar y producir lenguaje de manera efectiva.

Por ende, este proyecto aplica la creación de una secuencia didáctica que articule las áreas de lenguaje, matemáticas y artística para abordar las dificultades psicolingüísticas en los estudiantes de grado cuarto, por tal motivo se realizó un ajuste minucioso a la malla curricular teniendo en cuenta las necesidades individuales de cada estudiante. Con lo antes mencionado, se fundamenta crear un entorno de aprendizaje dinámico que favorezca el desarrollo de habilidades comunicativas y de resolución de problemas a través de actividades que parten de gamificación, fomentando a su vez la creatividad y la expresión autónoma, con el objetivo de generar un impacto positivo en el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes, brindándoles bases que les permita un buen desarrollo dentro de la parte social y cultural para enfrentar los retos comunicativos de su vida cotidiana.

En conclusión, este proyecto tiene como objetivo no solo mejorar las habilidades psicolingüísticas de los estudiantes de cuarto grado, sino también promover un aprendizaje significativo que fomente la comprensión, la comunicación, el pensamiento crítico y la creatividad. La integración de las áreas de lenguaje, matemáticas y artística proporcionará a los estudiantes herramientas esenciales para su desarrollo integral, ya que estimulan su creatividad y capacidad de expresar sus ideas a través de la transversalización.

## **PROPÓSITO**

Identificar metodologías de aprendizaje acordes al sector rural y adecuadas a los estudiantes que se atienden en la Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos, de esta forma, planear actividades congruentes a la malla curricular propuesta y por consiguiente aplicarlas en las distintas sedes de la IENSFT. De este modo, apuntar al mejoramiento de las habilidades psicolingüísticas verbal, escrito y gestual mediante el aprendizaje basado en problemas y la gamificación en estudiantes del grado cuarto de primaria.

## **MARCO TEORICO**

### **Las habilidades psicolingüísticas como precursoras del aprendizaje**

Es fundamental iniciar con la definición de habilidad, por esto, según la Real Academia Española, se entiende la habilidad como la capacidad de alguien para desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada. También resulta fundamental definir la psicolingüística, por ende, es una rama de la psicología encargada de estudiar cómo el ser humano adquiere, comprende, y produce el lenguaje. En otras palabras, se enfoca en los procesos directamente implicados con el uso del lenguaje (Harris y Coltheart, 1986, como se citó en Valle, 1992, p. 12).

Así que, las habilidades psicolingüísticas se refieren a las capacidades cognitivas y lingüísticas que permiten a los individuos comprender, producir y usar el lenguaje de manera efectiva. Estas habilidades incluyen la percepción y producción del habla, la comprensión de palabras y frases, la construcción de oraciones, el uso adecuado de reglas gramaticales, y la

capacidad para interactuar social y comunicativamente. Están profundamente conectadas con procesos cognitivos como la memoria, la atención y el razonamiento (Cassany et al, 2007, p.83-89).

Así mismo, en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner indica la participación constante de la psicolingüística en el desarrollo del lenguaje del estudiante durante el proceso de enseñanza aprendizaje y abarca todos los aspectos psicológicos importantes que permite la flexibilidad para la aplicación de múltiples temáticas a través de varios modelos pedagógicos. Además, de que desde la óptica del desarrollo infantil se debe considerar la visión humanista y participativa que contribuye a la alimentación contextual y comportamental que a la vez ayuda al desarrollar habilidades psicolingüísticas y por lo tanto la comunicación comunicativa. (Gardner, 1983, p. 1)

De manera que, en las primeras etapas del desarrollo del niño y en los primeros 2 a 5 meses de vida, se puede constatar en los lactantes la existencia de la comunicación, ya que es una etapa de importancia para el desarrollo emocional del bebé, incidiendo en los procesos emocionales entre el niño y el adulto, logrando una comunicación de tipo emocional, incidiendo en el desarrollo cognoscitivo, adentrándose en las emociones que manejan a través de las experiencias, sentidos e interpretaciones que genera por medio de la lactancia. (Lisina, 2006, p. 126)

Así mismo, Jean Piaget propone que el crecimiento y desarrollo mental están influenciados desde su génesis, es decir, por cómo crecemos y maduramos físicamente, sin embargo, la educación tiene gran importancia y no se debe solamente enseñar a las personas a repetir conocimientos si no que se debe ayudarles a ser creativas y capaces de hacer cosas

innovadoras. (Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles AMEI-WAECE, 2019, p. 1)

### **La gamificación y el ABP como metodologías activas para la adecuación del currículo**

Como se ha mencionado anteriormente, la implementación de metodologías estratégicas representa un factor innovador para la educación primaria, siendo crucial en el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas de los estudiantes, relacionándose radicalmente en el proceso cognitivo. En este contexto, la implementación de juegos como una metodología didáctica, surge como una estrategia pedagógica para la enseñanza; no muy lejos de la realidad. La gamificación se caracteriza por ser una metodología de aprendizaje para la propuesta de intervención didáctica, es por ello que, se presenta la definición de Pérez y Navarro (2022), quienes definen la gamificación como "el uso de elementos de los juegos en entornos no lúdicos" ellos destacan la gamificación como medio transformador de los estudiantes a volverlos seres activos y creativos mediante la motivación. Además, afirman que no se trata solo de añadir elementos de juego, sino que se debe diseñar experiencias que fomenten la participación y el aprendizaje significativo. Sin embargo, advierten que es relevante definir qué es y que no es la gamificación, para aprovechar esta herramienta al máximo. (p. 1)

Por lo tanto, es importante decir que la gamificación no se debe confundir con hacer cualquier cosa al azar o sin sentido, se trata de usar los principales elementos que hacen parte de los modelos conceptuales del juego y la interacción que tiene el niño en sistemas destinados a cambiar principalmente conductas y comportamientos. (Teixes, 2014, p. 26)

Como lo indica Jean Piaget en su libro psicología del niño, en el apartado el juego simbólico considera que el juego es uno de los procesos que más predominan en la infancia del

niño, debido a que permite acoplarse a la realidad de forma instantánea y poder explorar el entorno que le rodea de forma creativa y con eficacia, siendo este un proceso de desarrollo fundamental para entender el mundo y relacionarse con él, partiendo desde sus perspectivas y necesidades donde le permite analizar sus ideas, emociones, conductas y perspectivas de la vida. Además, explica que el juego simbólico es la disposición de representar acciones, objetos y situaciones a través de símbolos como el lenguaje, formas de imitación y algo de suma relevancia que es la imaginación. Por consiguiente, Piaget destaca al juego simbólico como el punto primordial para el alcance y el éxito del juego infantil, a comparación de los adultos que al pasar de los años adquieren conciencia crítica que perjudica el desarrollo armónico del juego simbólico. (Piaget, 1966, p. 65)

En este sentido, Piaget menciona una metodología que potencia la creatividad de los niños afirmando que "deberían ser capaces de hacer sus propios experimentos y su propia investigación", revelando que por naturaleza los niños tienen la capacidad para explorar, cuestionar y descubrir al proporcionarles oportunidades para experimentar, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades cruciales para el pensamiento creativo. De esta manera, pretende generar espacios de aprendizaje prósperos en recursos y oportunidades para la exploración, la experimentación, el juego y la interacción fomentando la construcción activa del conocimiento. (Piaget, como se cita en Erikson et al., 1982)

Por lo tanto, el juego no solo es una base para el desarrollo humano, sino que se abarca como un proceso útil para el aprendizaje y la comprensión del mundo, destacando de igual manera la importancia de que instituciones educativas proporcionen "cierta libertad para explorar", al tiempo que protegen a los niños de estímulos distractores y excesivos, sin embargo, revela una carencia de los elementos esenciales para el "juego productivo": libertad y límites del

juego, para ser significativo, requiere un equilibrio entre la exploración libre y la estructura que permite la resolución de problemas. (Erikson et al., 1982)

Por otra parte, los niños desde su nacimiento están bajo la responsabilidad de una persona lo suficientemente capacitada para ofrecer al infante la crianza y herramientas mínimas para el desarrollo óptimo de su vida, de lo contrario este no podría sobrevivir. Por lo tanto, durante las primeras etapas de desarrollo del niño, los adultos que acompañan su proceso de crecimiento son su imagen a seguir, lo que ocasiona en los infantes la responsabilidad moral y se convierte está en una fuente de deberes que irá moldeando su vida. Es así que las emociones del niño están inmersas en la vida y su desarrollo progresivo, que, en muchas ocasiones al ver a sus padres como modelos, pueden llegar a sufrir remordimientos y posibles autocastigos. Teniendo en cuenta que los niños en su etapa de exploración al observar acciones actitudinales, movimientos corporales, responsabilidades de los adultos y demás modalidades que las personas realizan, por naturaleza sus emociones sueltan riendas hacia la imitación impredecible, porque consideran que estas acciones abren puertas hacia nuevas experiencias lo que esta emoción se convierte en una obligación moral. (Piaget y Inhelder, 2015 p.106)

Ahora bien, teniendo en cuenta que el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) ha emergido como una metodología innovadora y eficaz en el ámbito educativo y se presta para contribuir al desarrollo emocional y el aprendizaje significativo, especialmente dentro del paradigma constructivista del aprendizaje, ya que este enfoque se centra en la participación activa de los estudiantes, quienes asumen un rol central en su proceso de aprendizaje al resolver problemas significativos, los cuales hacen parte de su contexto en la realidad inmediata. (Gómez, 2005, p. 9)

Según Gómez y Espinoza (2022), el ABP es una técnica que promueve el aprendizaje significativo mediante la contradicción entre los saberes previos de los estudiantes y las necesidades cognitivas surgidas al enfrentar problemas específicos, lo que hace relevante su aplicabilidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. (p. 1)

No obstante, el ABP tiene sus raíces filosóficas en el enfoque experiencial de John Dewey, quien enfatizó la importancia de aprender a través de experiencias relevantes y contextualizadas. Este enfoque se consolidó en los años sesenta con la sistematización realizada por las universidades de McMaster en Canadá y Harvard en Estados Unidos, particularmente en las disciplinas de medicina y negocios; sin embargo, actualmente el ABP se encuentra profundamente influenciado por teorías constructivistas y enfoques como la cognición situada y la psicología sociocultural, los cuales subrayan la importancia del contexto y la colaboración en el aprendizaje. (Díaz, 2006, p. 1)

Por lo tanto, Guamán Gómez y Espinoza (2022) destacan que el ABP no solo facilita la adquisición de conocimientos disciplinarios, sino también promueve habilidades complejas como la reflexión crítica, el pensamiento complejo y la toma de decisiones, con respecto a esto, el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo y la actividad investigativa son aspectos relevantes y permanentes de esta metodología. (p. 1)

El ABP se caracteriza por ser un enfoque integrador y centrado en el estudiante, que trabaja en torno a la resolución de problemas auténticos, significativos y colaborativos con un entorno lleno de confianza. Para lograr que los estudiantes logren tener un aprendizaje efectivo y pueda emplearlo en su cotidianidad optando por las características del ABP, primeramente, es importante abordar problemas y contextualizados en el ámbito profesional del estudiante,

promoviendo la aplicación práctica del conocimiento adquirido. Además, el aprendizaje autónomo y colaborativo es un concepto clave ya que el estudiante es responsable de su propio aprendizaje, trabajando en pequeños equipos para fomentar el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento. Todo esto se logra en un ambiente de confianza, donde la práctica activa y el aprendizaje significativo es de gran importancia para el éxito de estas metodologías, como lo señala (Gómez & Espinoza, 2022, p. 1).

En este mismo sentido, Díaz (2006) señala que la aplicación del ABP en el contexto universitario permite preparar a los estudiantes para enfrentar retos profesionales con competencia y compromiso, este enfoque es especialmente valioso en disciplinas que demandan la resolución de problemas complejos y la toma de decisiones fundamentadas, sin embargo, es aplicable a cualquier etapa de formación, pues se presenta como una herramienta útil para el desarrollo de habilidades blandas, como la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.

No obstante, implementar el ABP también conlleva ciertos desafíos a tener en cuenta, entre los cuales se pueden destacar la necesidad de capacitación docente, el diseño adecuado de problemas y la evaluación del aprendizaje; el éxito de esta metodología depende de un equilibrio entre la teoría y la práctica, así como de un abordaje reflexivo y ético en su implementación. (Díaz, 2006, p. 1)

Asimismo, el ABP representa una metodología activa que no solo transforma la dinámica tradicional del aula, sino que también desafía a los estudiantes y docentes a asumir roles más proactivos en el proceso educativo, convirtiéndose en un proceso transformador gracias a su énfasis en el aprendizaje significativo, la colaboración y el pensamiento crítico convirtiéndose en un enfoque pedagógico acorde a las demandas del siglo XXI. Sin embargo, su éxito depende de

una implementación cuidadosa y contextualizada, que contemple los recursos disponibles y las necesidades específicas de los estudiantes y docentes.

### **El currículo y la didáctica en calidad del qué, cómo, cuándo y a quién enseñar**

En primer lugar, se encuentra el postulado de Stenhouse (1987), “se entiende que un currículo es la formulación escrita de un proyecto que debe cumplir, ante todo, dos condiciones: incorporar la lógica de su desarrollo en la práctica y justificar sus decisiones de una manera que permita el examen crítico”. Como mencionaba Stenhouse el currículo debe incorporar la lógica de su desarrollo en la práctica, esto quiere decir que se debe tener en cuenta cómo se va a poner en desarrollo en la práctica. Así mismo, el menciona que el currículo debe ser transparente para poder reflexionar y dar sugerencias de el mismo. (p.11).

Además, el pedagogo mexicano Arnaz (1989) es uno de los teóricos que fundamenta nuestra investigación con su definición de currículo como un plan que norma y conduce un proceso determinado de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en un contexto educativo. Si bien, el currículo es un plan que interrelaciona conceptos, normas y proposiciones que pretenden conducir acciones anticipadas teniendo este currículo que estar adaptado según la formación educativa. Según Arnaz, el currículo es un sistema que organiza un todo y ese todo debe estar organizado dependientemente. (p. 9-12)

Así mismo, Arnaz (1989) menciona que el currículo tiene cuatro componentes para que se logre el propósito central de todo currículo el cual es guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como se mencionaba, estos cuatro componentes son en primer lugar, los objetivos curriculares que son los propósitos educativos generales que se persigue con un sistema específico, también, el currículo debe contener un plan de estudios que es el conjunto de

contenidos seleccionados para lograr los objetivos propuestos, además, debe contener cartas descriptivas o en el contexto actual las guías que permiten saber cómo abordar los contenidos seleccionados en el currículo, y por último, debe tener un sistema de evaluación que mediante este sistema regula el ingreso, tránsito y egreso de los estudiantes en función de los objetivos curriculares. (p. 9-12)

Acto seguido, se deben considerar cuatro etapas que fortalecen la adecuación de un currículo; estas etapas explican el desarrollo de la conciencia prestada a las cosas por los infantes donde se cree que los objetos que no tienen vida como las rocas, los juguetes, seres de la naturaleza como el sol, las nubes y la luna, tienen vida, pensamientos y perciben sentimientos. En la primera etapa, los niños en la edad de 0 a 4 años todo lo que ven y perciben, tiene vida y conciencia, por lo tanto, ellos pueden pensar que sus juguetes sienten daño si se les rompe alguna parte de su cuerpo (Piaget, 1997, p. 156-166).

Así mismo, en la segunda etapa los niños de 4 a 6 años empiezan a cambiar su perspectiva, pues consideran que solo los objetos que se mueven cuentan con vida, ejemplo las nubes, el sol y la luna. Además, en la tercera etapa los niños de 6 a 8 años reducen aún más la creencia planteada en la primera etapa, puesto que solo consideran que los objetos que se mueven y realizan algunas acciones de manera propia como los animales, tienen vida.

En la última etapa, los niños comprenden que la vida está relacionada con procesos biológicos, pues reconocen que no todo tiene vida, excepto los seres vivos. Estas cuatro etapas presentan una guía para organizar contenido de acuerdo a la conciencia de los educandos, teniendo en cuenta sus intereses en cada una de las fases de su crecimiento, dándole importancia

a sus prioridades, por lo tanto, el contenido que se le presente a los niños según las cuatro etapas debe ser simbólico, contextualizado, práctico y atractivo (Piaget,1997, p. 156-166).

Considerando que el currículo es la base y dirección que guía las acciones educativas; la didáctica complementa y facilita el aprendizaje de los estudiantes. Teniendo en cuenta lo anterior, la didáctica es importante dentro del campo educacional, López M. (2020) dice que la didáctica se ha ido modificando desde el siglo XX a numerosas unidades didácticas que han sido uno de los elementos de la programación de la enseñanza en un espacio temporal. Por lo que, una unidad didáctica se refiere a ese seguimiento singular del logro escolar durante su desarrollo hasta el punto de su cumplimiento, por lo que la unidad didáctica es una buena propuesta para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje. Además, las unidades didácticas están ligadas a los procesos pedagógicos constructivistas y fueron aplicadas durante mucho tiempo para la planificación de clases en educación infantil y educación primaria en un tiempo determinado, aunque las unidades didácticas pueden ser aplicadas en cualquier espacio del proceso enseñanza aprendizaje (p. 3-10).

Entonces, la didáctica es un proceso pedagógico flexible que se puede ajustar a las necesidades de los estudiantes de manera que se pueda integrar varios contenidos y temáticas que se quiera enseñar. por consiguiente, es fundamental que el mediador del aprendizaje sea organizado en la estructuración de las unidades didácticas y tenga un objetivo alineado a un aprendizaje significativo en coherencia a los elementos curriculares de la institución “qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar “para llevar a cabo dicho proceso. (López M., 2020, p. 3-10)

**La intervención didáctica como plan de acción para abordar necesidades de enseñanza-aprendizaje**

Por último, Perrenoud (2004) considera que la intervención didáctica es la capacidad que tiene el docente para crear situaciones de aprendizaje donde se promueva la construcción de conocimientos y habilidades en los estudiantes. También, menciona que, dentro de una intervención didáctica, la planificación es importante porque les permite a los docentes anticipar y preparar las situaciones de enseñanza-aprendizaje; por otro lado, una intervención didáctica debe estar adaptada a las necesidades y características de los estudiantes.

## AJUSTES A LA MALLA CURRICULAR INSTITUCIONAL

<b>Grado:</b> Cuarto				
<b>Intensidad horaria:</b> 5 semanas, 10 horas en total, 2 horas a la semana.				
<b>Propósito:</b> Proporcionar un ambiente que permita a los niños desarrollar sus habilidades e intereses de manera autónoma, emocionalmente segura.				
<b>Metodología:</b> Aprendizaje basado en problemas a través de la gamificación				
REFERENTES NACIONALES DE CALIDAD				Gestión de emociones
Lineamiento curricular	Estándar	Derecho Básico de Aprendizaje	Evidencia de aprendizaje	
<b>Lenguaje</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Un eje referido a los procesos de construcción de sistemas de Significación</li> </ul>	<p><b>PRODUCCIÓN TEXTUAL.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas.</li> </ul> <p><b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>DBA 2:</b> Escribe textos a partir de información dispuesta en imágenes, fotografías, manifestaciones artísticas o conversaciones cotidianas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escribo textos narrativos como el cuento, teniendo en cuenta una planeación previa, correlacionando diferentes operaciones matemáticas, empleando como una herramienta la construcción de elementos tridimensionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estrategias para la Gestión de Emociones por medio de la construcción de textos.</li> <li>Crear espacios de interacción social que permita al estudiante comunicarse con el docente para expresar ideas y pensamientos a través de historias.</li> </ul>

	<p><b>OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconozco los medios de comunicación masiva y caracterizo la información que difunden.</li> <li>● Comprendo la información que circula a través de algunos sistemas de comunicación no verbal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>DBA 3:</b> Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación.</li> <li>● <b>DBA 8:</b> Produce textos atiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de la circulación, sus saberes previos de formatos de lo que dispone para su presentación.</li> <li>● <b>DBA 9:</b> Represento formas de comunicación verbal y no verbal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaboro personajes por medio de la técnica del títere teniendo en cuenta dimensiones y proporciones, luego los utilizo para obras de teatro usando el lenguaje verbal y no verbal.</li> <li>● Desarrollo habilidades pensamiento crítico y de comunicación elaborando historias a través de comics basándose en historias reales, fantásticas o de experiencia propia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crear un Ambiente Seguro y Acogedor a partir de la construcción de comics</li> <li>● Fomenta un entorno donde los estudiantes se sientan seguros para expresar sus emociones sin temor a ser juzgados, por medio de las obras de teatro y mímica</li> <li>● Incorporar momentos de reflexión través de la construcción de historias</li> <li>● Utilizar operaciones matemáticas para que los estudiantes reconozcan sus emociones durante su desarrollo de lo antes mencionado.</li> <li>● Fomentar la aplicación de actividades que le permitan al estúdiante reconocer arriba, abajo</li> </ul>
<b>Matemáticas</b>				

<ul style="list-style-type: none"> <li>Indicadores de comportamientos creativos</li> </ul>	<p><b>NUMÉRICO</b></p> <p><b>VARIACIONAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreto las fracciones en diferentes contextos: situaciones de medición, relaciones parte todo, cociente, razones y proporciones.</li> <li>Describo e interpreto variaciones representadas en gráficos.</li> </ul> <p><b>ALEATORIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>DBA 3:</b> establece relaciones mayores que, menor que, igual a relaciones multiplicativas (tanto como, tantas veces) entre números fraccionarios.</li> <li><b>DBA 4:</b> Caracteriza y compara atributos medibles de los objetos con respecto a procedimientos, instrumentos, unidades y necesidades de uso.</li> <li><b>DBA 7:</b> Identifica los movimientos realizados a una figura en el plano respecto a una</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>trabaja operaciones matemáticas para la obtención de elementos tridimensionales (cubo, pirámide, cilindro y esfera) para crear cuentos, historias y juegos.</li> <li>identifica y representa diferentes movimientos espaciales (lateralidad: arriba, abajo, derecha izquierda) para la obtención de elementos tridimensionales que permitan la creación de juegos interactivos.</li> <li>Comparo diferentes medidas que me permitan la elaboración de personajes para emplearlos en obras de teatro.</li> </ul>	<p>frente, atrás, derecha e izquierda, con la intención de que el estudiante comprenda las emociones que percibe y a su vez interprete.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza actividades para que los estudiantes compartan sus emociones y pensamientos reflexionando a través de la posibilidad de obtener un resultado.</li> <li>Moderar la gestión de emociones por medio de la construcción de figuras tridimensionales.</li> <li>Estrategias para manejar el estrés y la ansiedad, con el establecimiento de metas y la resolución de problemas.</li> </ul>
--	---	---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Represento datos usando tablas y gráficas (pictogramas, gráficas de barras, diagramas de líneas, diagramas circulares).</li><li>● Comparo y clasifico objetos tridimensionales de acuerdo con componentes (caras, lados) y propiedades.</li></ul>	<p>posición o eje y las modificaciones que pueden sufrir las formas.</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>● Reconocer las emociones por medio de manualidades, dibujos y otras expresiones artísticas que estimulen la creatividad y autonomía.</li><li>● Facilita discusiones sobre cómo diferentes situaciones pueden afectar emocionalmente a las personas fomentando la empatía por medio de actividades de expresión artística.</li><li>● Introduce técnicas de respiración, meditación y mindfulness para ayudar a los estudiantes a calmarse y centrarse por medio</li></ul>
--	---	--	--	---

	<p><b>ESPACIAL</b> <b>MÉTRICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencio y ordeno, en objetos y eventos, propiedades o atributos que se puedan medir (longitudes, distancias, áreas de superficies, volúmenes de cuerpos sólidos, volúmenes de líquidos y capacidades de recipientes; pesos y masa de cuerpos sólidos; duración de eventos o</li> </ul>			<p>actividades que vinculan la motricidad fina y gruesa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anima a los estudiantes a usar un vocabulario emocional amplio para describir cómo se sienten por medio de actividades que incluyan su libre expresión.</li> <li>• Evitar conflictos por medio de la expresión de ideas y gustos individuales, en la elección de materiales para la creación de manualidades.</li> <li>• Fomentar la autoestima reconociendo el desempeño del estudiante en las diversas actividades realizadas desde la expresión artística.</li> </ul>
--	--	--	--	--

	procesos; amplitud de ángulos).			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ofrecer recursos adicionales, como consejería escolar, para aquellos que necesiten apoyo emocional adicional.</li> </ul>
<b>Artística</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Competencias Claves en el Desarrollo Cognitivo a partir de la Educación Artística</li> </ul>	<p><b>CREAR Y EXPRESAR.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizar diversas técnicas y materiales para expresar ideas y emociones.</li> </ul> <p><b>ANALIZAR Y APRECIAR.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconocer y analizar obras de arte, identificando</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>DBA 1:</b> utiliza diversas técnicas de ilustración que permitan o facilite la creación de juego con relación al contexto.</li> <li>● <b>DBA 2:</b> Utiliza diferentes técnicas para diseñar historias a través de manualidades.</li> <li>● <b>DBA 3:</b> Diseña personajes desde la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifico las diferentes técnicas de ilustración artística para la representación de actividades matemáticas, que permitan la construcción de cuentos, comics, historias, juegos entre otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Informar a la familia de los estudiantes con relación a sus emociones y su sentir.</li> <li>● Organiza talleres o sesiones informativas para padres sobre la gestión de emociones.</li> <li>● Solicita retroalimentación de los estudiantes sobre cómo se sienten y qué ayuda a manejar sus emociones, desde sus actividades favoritas a desempeñar.</li> </ul>

	<p>estilos y técnicas.</p> <p><b>COMUNICAR Y PRESENTAR.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Presentar y explicar creaciones artísticas.</li></ul>	<p>creatividad e imaginación con ayuda de diferentes recursos del medio.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>DBA 4:</b> Construye juegos con diferentes materiales y técnicas que permitan facilitar su aprendizaje.</li><li>● <b>DBA 5:</b> Reconoce diferentes estrategias de ilustración y comunicación artística.</li></ul>		
--	---	--	--	--

## PLANES DE CLASE

Se trabaja con la siguiente población:

Áreas	Sede	Cantidad de estudiantes de grado 4°	Tiem
Lenguaje Matemáticas Artística	Anexa	25	2 ho
	Hoyo Negro	6	2 ho
	La Lajosa	5	2 ho
	Cumba	3	2 ho
	Piedra Negra	2	2 ho
	Mondeco	2	2 ho
	El Cucharo	3	2 ho

### SESIÓN 1: Minecraft: El mundo de los creadores

**Descripción:** Esta actividad consiste en permitirle a los estudiantes crear sus propias fichas para construir su mundo, teniendo en cuenta esto la imaginación es el pilar del diseño de esta actividad.

**Propósito:** Permitir a los estudiantes utilizar su imaginación para crear sus propias fichas y construir un mundo en Minecraft, integrando conceptos de matemáticas, arte visual y literatura por medio de la problemática que causa el estrés cuando a un estudiante se le caen los bloques o no le pegan correctamente en su realización.

REFERENTES NACIONALES DE CALIDAD				Gestión de emociones
Lineamiento curricular	Estándar	Derecho Básico de Aprendizaje	Evidencia de aprendizaje	
<p><b>Lenguaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Un eje referido a los procesos de construcción de sistemas de significación</li> <li>● EJES TEMÁTICO: estructura del cuento: creación de un cuento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconozco los medios de comunicación masiva y caracterizo la información que difunden.</li> </ul>	<p><b>DBA 9:</b> Represento formas de comunicación verbal y no verbal</p>	<p>Escribo textos narrativos como el cuento, teniendo en cuenta una planeación previa, correlacionando diferentes operaciones matemáticas, empleando como una herramienta la construcción de elementos tridimensionales</p>	<p>Crear espacios de interacción social que le permita al estudiante comunicarse con el docente para expresar sus ideas y pensamientos a través de historias.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Matemáticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Indicadores de comportamientos creativos.</li> <li>● EJE TEMATICO: Desarrollo de divisiones y multiplicaciones.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>ALEATORIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Comparo y clasifico objetos tridimensionales de acuerdo con componentes (caras, lados) y propiedades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>DBA 4:</b> Caracteriza y compara atributos medibles de los objetos con respecto a procedimientos, instrumentos, unidades y necesidades de uso.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">trabaja</p> <p>operaciones matemáticas para la obtención de elementos tridimensionales (cubo, pirámide, cilindro y esfera) para crear cuentos, historias y juegos.</p>	<p style="text-align: center;">Fomentar la autoestima reconociendo el desempeño del estudiante en las diversas actividades realizadas desde la expresión artística.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Artística</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Competencias Claves en el Desarrollo Cognitivo a partir de la Educación Artística</li> <li>● EJE TEMATICO: Construcción de figuras tridimensionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>COMUNICAR Y PRESENTAR.</b></li> <li>● Presentar y explicar creaciones artísticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>DBA 4:</b> Construye juegos con diferentes materiales y técnicas que permitan facilitar su aprendizaje.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Identifico las diferentes técnicas de ilustración artística para la representación de actividades matemáticas, que permitan la construcción de cuentos, comics, historias, juegos entre otros.</p>	

Momentos/Actividades	Evaluación	Recursos
<p><b><u>MOMENTO A:</u></b> Dimensión del saber (exploración y estructuración)</p> <p><b><u>Contextualización:</u></b> Explicación de qué es Minecraft y cómo se puede utilizar para aprender de forma divertida.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Saludo a los estudiantes y acuerdos para la sana convivencia.</li> <li>● Canción “Soy grande, soy fuerte, soy muy inteligente” (ANEXO 1)</li> <li>● Explicación de lo que realizaremos en clase</li> <li>● Se contextualizará sobre lo qué es Minecraft.</li> <li>● Actividad “lectura de imágenes”, consiste en que los estudiantes verán una serie de imágenes sobre lo que es Minecraft y socializar lo que les gustaría construir y así poner la imaginación a volar. (ANEXO 2)</li> <li>● Los estudiantes crearán un personaje para Minecraft y describirán sus características.</li> </ul>	<p><b>Hacer momento A:</b> Personaje del juego</p> <p><b>Hacer momento B:</b> Mundo de los sueños</p> <p><b>Hacer momento C:</b> Historia sobre el mundo creado</p> <p><b>Saber:</b> Conocimiento, lectura de imágenes y narración de la historia.</p> <p><b>Ser:</b> Creatividad, trabajo en equipo,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Imágenes d Minecraft</li> <li>● Hojas</li> <li>● Colores</li> </ul>

<p><b><u>MOMENTO B:</u></b> Dimensión del hacer (ejercitación)</p> <p><b><u>Conceptualización:</u></b> Creación libre en Minecraft.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Los estudiantes tendrán la libertad de realizar lo siguiente en grupo o individual.</li> <li>● Creación de bloques de Minecraft, para esto se llevarán hojas de colores, croquis de un cubo y rectángulos, en estas los dibujaran, recortan y pegaran estos. <b>(ANEXO 3)</b></li> <li>● Los estudiantes deben calcular el número de bloques necesarios para construir diferentes estructuras en su mundo de Minecraft.</li> </ul> <p><b>Ejemplo:</b> Si una pared necesita 10 bloques y tienen 2 bloques por fila, ¿cuántas filas necesitan? (División).</p> <p><b>Ejemplo:</b> Si necesitan construir 4 paredes iguales, ¿cuántos bloques en total necesitan? (Multiplicación).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Decoración y ambientación del lugar que construyeron.</li> </ul>	<p>responsabilidad y autoexpresión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hojas de colores</li> <li>● Tijeras</li> <li>● Lápiz</li> <li>● Pegante</li> <li>● Pinturas</li> <li>● Objetos del medio ambiente</li> </ul>
--	---	---

<p><b><u>MOMENTO C:</u></b> Dimensión del ser (transferencia)</p> <p><b><u>Reflexión:</u></b> Analizar y socializar lo construido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cada estudiante o grupo creara una historia para su mundo construido, teniendo en cuenta una problemática como lo es el estrés, el personaje que crearon y la contarán a todos, podrán hacerlo de manera oral, escrita o como obra de teatro.</li> <li>● Evaluación de la sesión.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mundo creado</li> <li>● Cartulina</li> <li>● Hojas de colores</li> <li>● Pinturas</li> </ul>
--	--	---

**ANEXO 1:**

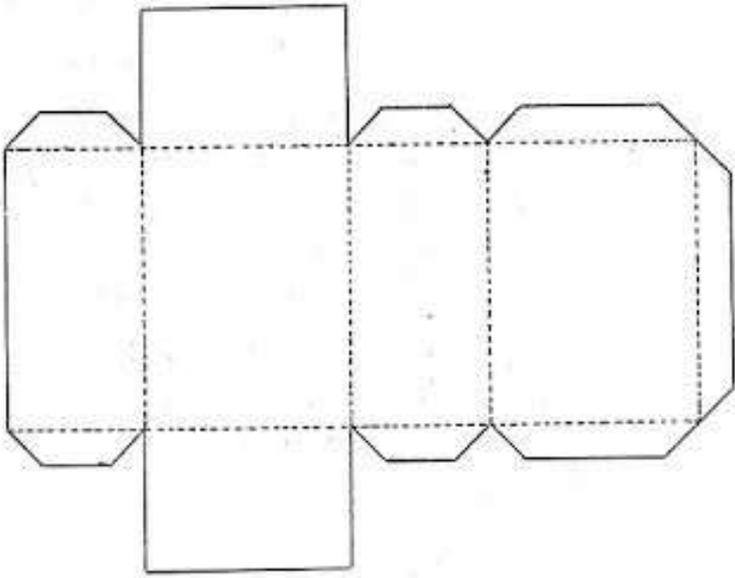
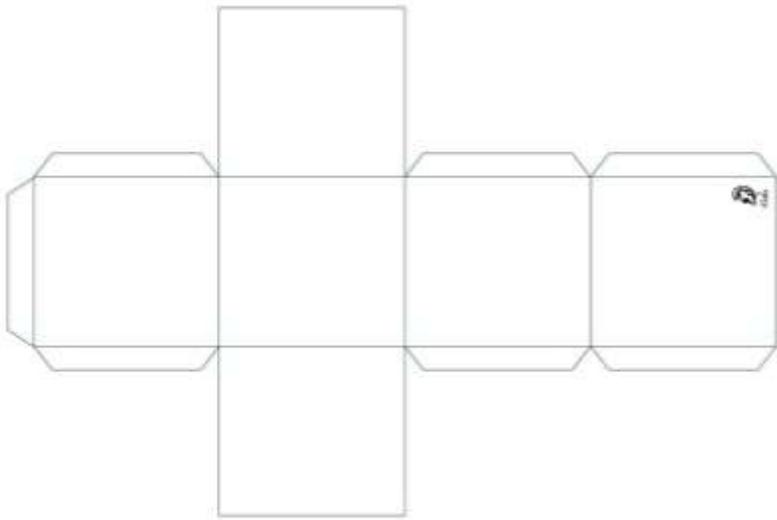
[https://youtu.be/mj7EnkF2-OA?si=CoNlv-\\_jT\\_U\\_QKfD](https://youtu.be/mj7EnkF2-OA?si=CoNlv-_jT_U_QKfD)



**ANEXO 2: Ejemplo de imágenes**



**ANEXO 3:**



## **SESIÓN 2: La escalera: Una aventura entre historias**

**Descripción:** Dentro de esta actividad el estudiante podrá elaborar un tablero que incluya diferentes dibujos pinturas y elementos que le permitan al estudiante elevar su creatividad.

**Propósito:** Diseñar y crear un tablero de escalera innovador y artístico que fomente la creatividad y la expresión oral de los estudiantes, mediante la combinación de dibujos y elementos decorativos que reflejen la imaginación y originalidad.

<b>REFERENTES NACIONALES DE CALIDAD</b>				<b>Gestión de emociones</b>
<b>Lineamiento curricular</b>	<b>Estándar</b>	<b>Derecho Básico de Aprendizaje</b>	<b>Evidencia de aprendizaje</b>	
<p><b>Lenguaje</b></p> <p>-Un eje referido a los procesos de construcción de sistemas de Significación</p> <p><b>EJES</b></p> <p><b>TEMATICO:</b></p> <p>Sujeto y predicado: creación del comic.</p>	<p>-Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas</p>	<p><b>-DBA 8:</b> Produce textos atiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de la circulación, sus saberes previos de formatos de lo que dispone para su presentación.</p>	<p>-Desarrollo habilidades pensamiento crítico y de comunicación elaborando historias a través de comics basándose en historias reales, fantásticas o de experiencia propia.</p>	<p>-Fomentar la aplicación de actividades que le permitan al estudiante reconocer arriba, abajo, al frente, atrás, derecha e izquierda, con la intención de que el estudiante comprenda las emociones que percibe y a su vez las interprete.</p> <p>-Reconocer las emociones, por medio de manualidades, dibujos y otras expresiones artísticas que estimulen la creatividad y autonomía.</p>

<p><b>Matemáticas</b></p> <p>-Indicadores de comportamientos creativos.</p> <p><b>-EJE TEMATICO:</b></p> <p>Identificación de arriba, abajo, al frente, atrás, derecha e izquierda.</p>	<p><b>-ALEATORIO</b></p> <p>-Comparo y clasifico objetos tridimensionales de acuerdo con componentes (caras, lados) y propiedades.</p>	<p><b>DBA 7:</b> Identifica los movimientos realizados a una figura en el plano respecto a una posición o eje y las modificaciones que pueden sufrir las formas.</p> <p><b>DBA 4:</b> Caracteriza y compara atributos medibles de los objetos con respecto a procedimientos, instrumentos, unidades y necesidades de uso.</p>	<p>-Trabaja operaciones matemáticas para la obtención de elementos tridimensionales (cubo, pirámide, cilindro y esfera) para crear cuentos, historias y juegos.</p> <p>- identifica y representa diferentes movimientos espaciales (lateralidad: arriba, abajo, derecha izquierda) para la obtención de elementos tridimensionales que permitan la creación de juegos interactivos.</p>	<p>-Facilita discusiones sobre cómo diferentes situaciones pueden afectar emocionalmente a las personas fomentando la empatía por medio de actividades de expresión artística.</p>
<p><b>Artística</b></p> <p>competencias Claves en el</p>	<p><b>CREAR Y EXPRESAR.</b></p>	<p><b>DBA 4:</b></p> <p>Construye juegos con diferentes materiales y</p>	<p>Identifico las diferentes técnicas de ilustración artística para la representación de</p>	

<p>Desarrollo Cognitivo a partir de la Educación Artística</p> <p><b>-EJE TEMATICO:</b> Manualidad, crear los dados</p>	<p>Utilizar diversas técnicas y materiales para expresar ideas y emociones.</p>	<p>técnicas que permitan facilitar su aprendizaje.</p> <p><b>DBA 5:</b> Reconoce diferentes estrategias de ilustración y comunicación artística.</p>	<p>actividades matemáticas, que permitan la construcción de cuentos, comics, historias, juegos entre otros.</p>	
---	---	--	---	--

<b>Momentos/Actividades</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Recursos</b>
<p><b>Momento A:</b> Dimensión del saber y ser (exploración)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La sesión dará inicio con las actividades de rutina (saludo y normas de clase), reflexión del día, registro de asistencia, este registro se realizará de forma diferente, cada niño, iniciando por el docente, deberá decir su programa favorito de tv o en su defecto película o canción favorita. Dar un pequeño espacio de conversación.</li> <li>2. Seguido se hará una actividad dinámica de emociones con “El dado de las emociones matemáticas”; el dado será lanzado primeramente por el docente,</li> </ol>	<p><b>Hacer:</b></p> <p><b>Momento A:</b> lectura y observación de diferentes comics y del juego la escalerita.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Dado de Las emociones matemáticas</li> <li>3. Impresiones de comics, impresión de juego de la escalera.</li> </ol>

<p>cuando se lanza, se deberá decir que situaciones creemos generan esa emoción y se deberá resolver la operación matemática que se encuentre en la emoción. Así seguidamente con todos los estudiantes. <b>ANEXO 1.</b></p> <p><b>3.</b> Luego se hará una actividad que funcionará como introducción al tema de comics, se le compartirá a los niños diferentes comics cortos con el fin de que ellos los puedan observar y leer, esto con la intención recordarles que es un comic y sus características, asimismo, mostrarles a los niños el juego de la escalerita y preguntarles si saben cómo se juega o se llama. <b>(Anexo 2)</b></p>	<p><b>Momento B:</b> construcción del tablero del juego, dados y comic.</p> <p><b>Momento C:</b> responder instrumento de evaluación y conversatorio.</p>	
<p><b>Momento B:</b> Dimensión del hacer y el saber (estructuración y ejercitación)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Para iniciar este momento se hará una contextualización rápida, el maestro en formación explicará el objetivo de los comics y explicará bien la dinámica del juego de la escalera.</li> <li>2. A continuación, vendrá la construcción de la escalera, aquí se le deberá indicar a los estudiantes el trabajo que se realizará. Por grupos de 3 o 4 estudiantes (depende de la totalidad de estudiantes) trabajaran en la construcción del tablero, el tablero deberá tener como mínimo de 10 a 20 casillas; otro grupo se encargará de la construcción de los dados, los dados deberán llevar numeración y además, uno de ellos deberá contener personajes en cada cara y el otro lugar (ej... castillo, salón, túnel...). Los dados nos ayudaran a construir la historia en la escalera. El tablero deberá tener el tamaño de medio pliego y los dados de 6 cm para cada</li> </ol>	<p><b>Saber:</b> aprendizajes sobre el comic y juego de la escalera, apropiación de la dinámica de juego durante la partida y narración de construcción del juego.</p> <p><b>Ser:</b> Trabajo en equipo en la construcción del juego y en cada una de las actividades, formas de expresarse y gestión de sus emociones durante la clase y</p>	<p>2. cartón cartulina o cartón paja para los tableros y dados, lápiz, borrador, regla, pegante, colorines, colores, fichas de parques o tapas de gaseosa.</p>

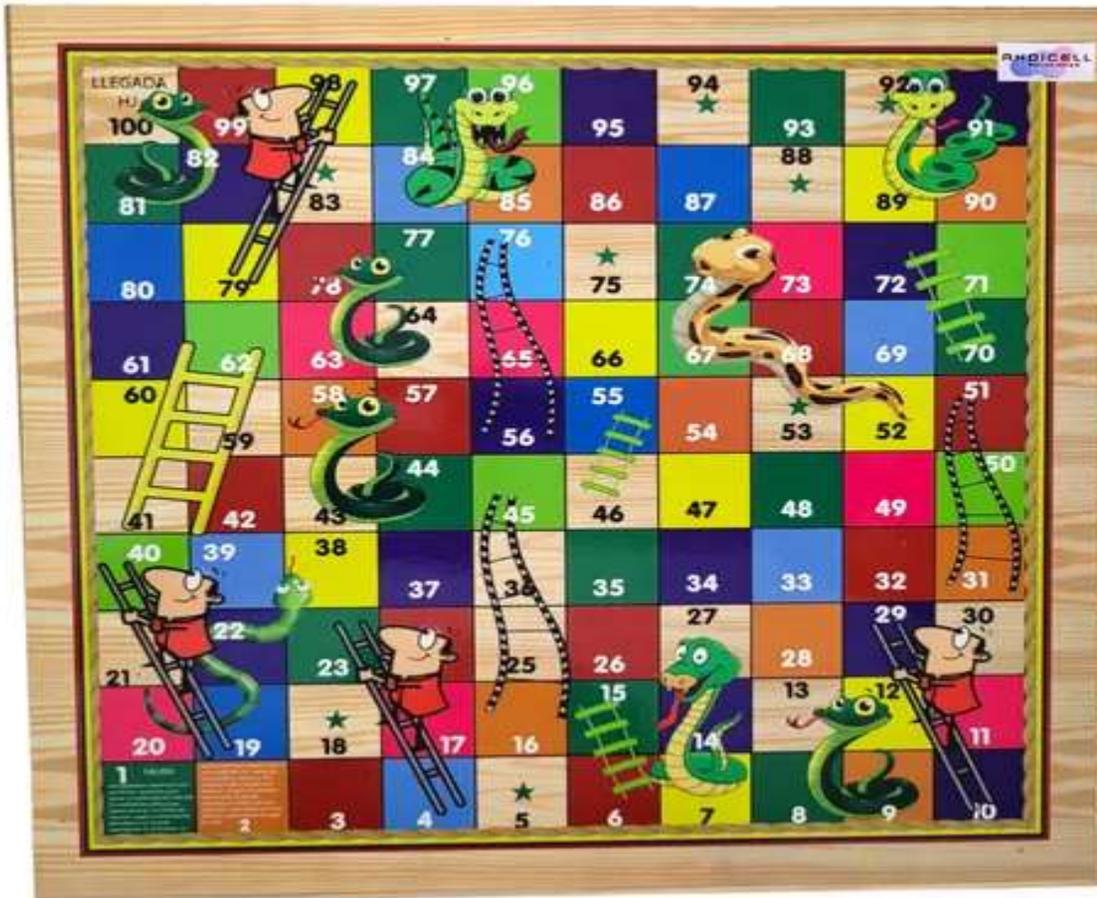
<p>lado, <b><u>las fichas de la escalera serán las tradicionales de parques o tapas de gaseosa.</u></b> (Anexo 3)</p> <p><u>Tener en cuenta:</u> las dinámicas del juego como trampas y demás se pueden personalizar según la historia que estén realizando los estudiantes.</p> <p>3. Después, cada grupo presentara su tablero y sus dados, se dará espacio para que los niños jueguen.</p>	<p>autoevaluación por medio del (Anexo 4).</p>	
<p><b><u>Momento C:</u></b> Dimensión del ser (transferencia)</p> <p>1. Para concluir la clase, proponer a los estudiantes que reflexionen durante un minuto sobre las siguientes preguntas:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cuál fue la parte más divertida de la actividad de hoy?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendiste sobre crear cómics, te gustó el juego de la escalera ¿Por qué?</li> </ul> <p>2. Enfatizar en la importancia de expresar lo que sentimos y concluir en lo que se trabajó por medio de un instrumento de evaluación (<b>anexo 4</b>)</p>		

**ANEXOS: Anexo 1** Dado de las emociones matemáticas



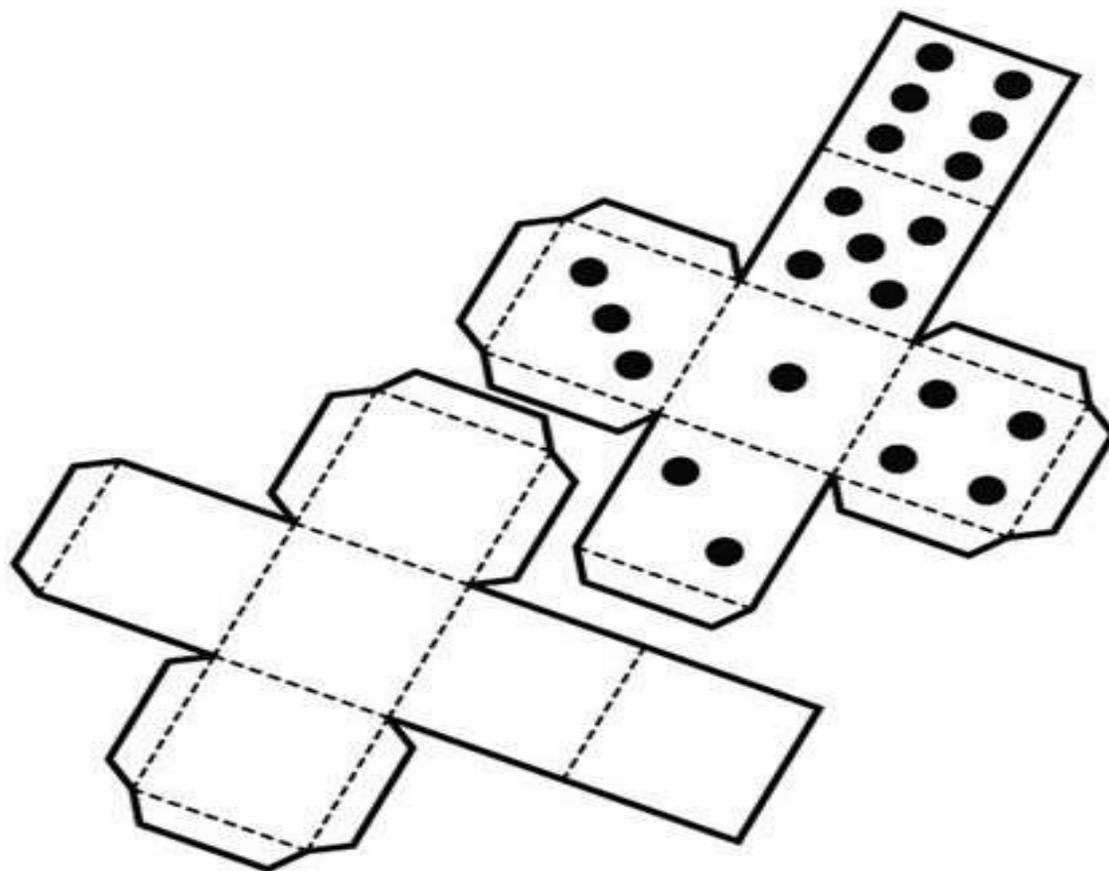
**Anexo 2**

Ejemplos de comics e imagen del juego “la escalera”



### Anexo 3

Escalera, molde de los dados.



### Anexo 4

Los niños responderán este instrumento con el fin de reconocer su sentir durante la clase.

## ¿CÓMO ME SENTÍ EN LA CLASE?

¡Colora el emoticón de la emoción con la que me sentí identificado en la clase!

Escribo cuando me sentí así y por qué tuve esta emoción.

Emoción	Emotición	¿Cuándo te sientes así?
Feliz		
Triste		
Sorprendido		
Enojado		
Tranquilo		

SESIÓN 3: Títeres

**Descripción:** En esta actividad el estudiante tendrá la oportunidad de crear su propio títere expresando sus ideas y creatividad, utilizando diferentes elementos y materiales.

**Propósito:** Crear e interpretar diferentes personajes elaborados mediante la técnica del títere, en la cual se puede expresar de distintas formas y con diferentes materiales.

REFERENTES NACIONALES DE CALIDAD				Gestión de emociones
Lineamiento curricular	Estándar	Derecho Básico de Aprendizaje	Evidencia de aprendizaje	
<b>Lenguaje</b>				
Un eje referido a los procesos de construcción de sistemas de Significación.  EJE TEMATICO: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Leyenda</li> <li>● Obra de teatro</li> </ul>	<b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprendo la información que circula a través de algunos sistemas de</li> </ul>	<b>DBA 9:</b> Represento formas de comunicación verbal y no verbal	Elaboro personajes por medio de la técnica del títere teniendo en cuenta dimensiones y proporciones, luego los utilizo para obras de teatro usando el lenguaje verbal y no verbal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crear espacios de interacción social que le permita al estudiante comunicarse con el docente para expresar sus ideas y</li> </ul>

	comunicación no verbal.		
<b>Matemáticas</b>			
Indicadores de comportamientos creativos.  EJE TEMATICO:  ● Métrico y espacial: comparar diferentes medidas para la elaboración de personajes.	<b>ESPACIAL MÉTRICO</b>  ● Diferencio y ordeno, en objetos y eventos, propiedades o atributos que se puedan medir.	● <b>DBA 4:</b> Caracteriza y compara atributos medibles de los objetos con respecto a procedimientos, instrumentos, unidades y necesidades de uso.	Comparo diferentes medidas que me permitan la elaboración de personajes para emplearlos en obras de teatro.
<b>Artística</b>			
Competencias Claves en el Desarrollo Cognitivo a partir de la Educación Artística	<b>CREAR Y EXPRESAR</b>  ● Utilizar diversas técnicas y materiales para	● <b>DBA 2:</b> Utiliza diferentes técnicas para diseñar historias a través de manualidades.	Identifico las diferentes técnicas de ilustración artística para la representación de actividades matemáticas, que permitan la

pensamientos a través de historias.

- Utiliza actividades para que los estudiantes compartan sus emociones y pensamientos reflexionando a través de la posibilidad de obtener un resultado.

<p>EJE TEMATICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Historia y cultura: manualidad, construcción del títere.</li> </ul>	<p>expresar ideas y emociones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>DBA 3:</b> Diseña personajes desde la creatividad e imaginación con ayuda de diferentes recursos del medio.</li> </ul>	<p>construcción de cuentos, comics, historias, juegos entre otros.</p>	
---	------------------------------------	--	--	--

<b>Momentos/Actividades</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Recursos</b>
-----------------------------	-------------------	-----------------

<p><b>Momento A:</b> Dimensión del ser (exploración)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La sesión dará inicio con las actividades de rutina (saludo)</li> <li>● Seguido será una actividad de dinámica de mímica, en la cual se dividirá en grupos a todos los estudiantes, a cada se le asigna una emoción, que luego deberán representarla a través de mímica y los demás deberán adivinar.</li> <li>● Luego se hará una actividad que funcionará como introducción al tema de títeres, <b>(Anexo 1)</b></li> </ul>	<p><b>Hacer momento A:</b> Crear una mímica que permita expresarlas emociones.</p> <p><b>Hacer momento B:</b> Elaboración personificada de un títere.</p> <p><b>Hacer momento C:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tarjetas con diferentes emociones.</li> </ul>
<p><b>Momento B:</b> Dimensión del saber y el hacer (estructuración y ejercitación)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Para iniciar el momento B se hará una contextualización, el maestro en formación explicará de manera breve la importancia cultural de los títeres y cómo han sido utilizados en diferentes culturas alrededor del mundo para contar historias, transmitir mensajes y entretener.</li> <li>● A continuación, vendrá la elaboración de los títeres y el escenario donde presentarán, para esto los estudiantes, en grupos, recibirán la tarea de crear un personaje de títere y el escenario de la obra considerando las dimensiones y proporciones apropiadas. Deben utilizar materiales reciclables y ser creativos en sus diseños. <b>(Anexo 2)</b></li> <li>● Después cada grupo los estudiantes presentará un breve espectáculo de títeres, utilizando los personajes y el escenario que han creado. Deben narrar una historia</li> </ul>	<p>Socialización de los resultados con referencia a la obra de teatro.</p> <p><b>Saber:</b> Conocimiento, narración de la obra de teatro</p> <p><b>Ser:</b> Creatividad, trabajo en equipo, responsabilidad y autoexpresión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales para crear los títeres y el escenario (Cartulina, lápices de colores, tijeras, pegamento, materiales de reciclaje (botellas de plástico, tapas, cartones, etc.)</li> </ul>

<p>simple, asegurándose de que los personajes y el escenario sean utilizados de manera efectiva.</p>		
<p><b><u>Momento C:</u></b> Dimensión del ser (transferencia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Para finalizar después de todas las presentaciones de los espectáculos de títeres, el profesor conducirá una discusión en grupo. Cada grupo tendrá la oportunidad de compartir sus experiencias, desafíos y aprendizajes durante las actividades.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Títeres y escenario creado por los estudiantes.</li> </ul>

#### **ANEXO 1:**

- El profesor puede plantear una situación en la que los estudiantes imaginen que son directores de una obra de teatro de títeres y necesitan crear personajes únicos, pero deben hacerlo utilizando solo materiales reciclables. Esto fomentará la creatividad y la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Otra situación puede involucrar la creación de un escenario para una obra de teatro de títeres, donde los estudiantes tendrán que considerar las dimensiones y proporciones al diseñar y construir el escenario.

**ANEXO 2:**



**SESIÓN 4: START**

**Descripción:** En esta actividad el estudiante explorara diferentes maneras de diversión y aprendizaje, ampliando su creatividad en la creación del juego de stop.

**Propósito:** Rediseñar el juego del stop utilizando diferentes métodos en su elaboración, logrando utilizar un juego en una forma divertida de aprender y fomentar la creatividad en los estudiantes.

REFERENTES NACIONALES DE CALIDAD				Gestión de emociones
Lineamiento curricular	Estándar	Derecho Básico de Aprendizaje	Evidencia de aprendizaje	
<b>Lenguaje</b>				
Un eje referido a los procesos de construcción de sistemas de Significación.  EJE TEMATICO estructura del cuento: creación de un cuento.	<b>PRODUCCIÓN TEXTUAL.</b> Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas.	<b>DBA 3:</b> Crea textos literarios en los que articula lecturas previas e impresiones sobre un tema o situación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribo textos narrativos como el cuento, teniendo en cuenta una planeación previa, correlacionando diferentes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear espacios de interacción social que permita al estudiante comunicarse con el docente para expresar sus ideas y pensamientos a través de historias.</li> <li>• Utiliza actividades para que los estudiantes compartan sus emociones y</li> </ul>

			operaciones matemáticas, empleando como una herramienta la construcción de elementos tridimensionales	<p>pensamientos reflexiona a través de la posibilidad de obtener un resultado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizar operaciones matemáticas para que los estudiantes reconozcan emociones durante su desarrollo de lo antes mencionado.</li> </ul>
<b>Matemáticas</b>				
Indicadores de comportamientos creativos.  EJE TEMATICO  Desarrollo de divisiones y multiplicaciones	<b>NUMÉRICO VARIACIONAL</b>  Construyo igualdades y desigualdades numéricas como representación de relaciones entre distintos datos.	<b>DBA 9:</b> Identifica patrones en secuencias (aditivas o multiplicativas) y los utiliza para establecer generalizaciones aritméticas o algebraicas.	Establece diferentes estrategias para calcular los siguientes elementos en una secuencia.	
<b>Artística</b>				
Competencias Claves en el Desarrollo	<b>COMUNICAR Y PRESENTAR.</b>	<b>DBA 4:</b> Construye juegos con diferentes materiales y técnicas que permitan facilitar su aprendizaje.	Identifico las diferentes técnicas de ilustración artística para la representación de	

<p>Cognitivo a partir de la Educación Artística</p> <p>EJE</p> <p>TEMATICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia y cultura: manualidad, construcción de juegos (dados, tableros)</li> </ul>	<p>Presentar y explicar creaciones artísticas.</p>		<p>actividades matemáticas, que permitan la construcción de cuentos</p>	
--	--	--	---	--

Momentos/Actividades	Evaluación	Recursos
<p><b><u>Momento A:</u></b> Dimensión del ser y el saber (exploración)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La sesión dará inicio con las actividades de rutina (saludo y acuerdos de clase)</li> <li>• Dinámica: habrá un cubo con diferentes emociones, y una bolsa con diferentes acciones. Los estudiantes lanzaran el cubo y sacaran un papel con una acción, ejemplo: si el estudiante saca una emoción “felicidad” y una acción de “saltar”, deberá realizarlo.</li> </ul>	<p><b>Hacer momento A:</b> Imaginación sin limites</p> <p><b>Hacer momento B:</b> Elaboro el juego</p> <p><b>Hacer momento C:</b> Cuento mi creación</p> <p><b>Saber:</b> Conocimiento, narración de la historia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dados</li> <li>• Tarjetas</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Seguido se realizará una dinámica con los estudiantes, que servirá como una introducción al tema, por lo tanto, se ubicaran en el suelo de forma circular, con el propósito de realiza un cuento con todos, para ello en una bolsa habrá diferentes palabras como, lugares, animales, acciones, nombres, apellidos, colores, objetos entre otras, el cual a los estudiantes se les brindara la bolsa para que elijan un papel, luego de ello se iniciara de manera creativa un cuento (había una vez, en lo más lejano, hace mucho tiempo) dando continuidad al cuento se deberá tener en cuenta las palabras elegidas para darle dirección al cuento.</li> </ul>	<p><b>Ser:</b> Creatividad, trabajo en equipo, responsabilidad y autoexpresión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tarjetas</li> </ul>
<p><b><u>Momento B:</u></b> Dimensión del saber y el hacer (estructuración y ejercitación)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Para iniciar el momento B se hará una contextualización, el maestro en formación explicará de manera breve la importancia de algunos juegos tradicionales, haciendo énfasis en el juego tradicional del stop.</li> <li>● A continuación, el maestro tendrá como propósito con los estudiantes rediseñar este juego tradicional, abarcando nuevas estrategias en el juego, como nuevas reglas y diferentes maneras de jugarlo, acomodándolo a diferentes gustos en el juego. Para ello se abarcará la creación de un tablero, fichas y dados. (anexo 1/explicación) finalizada la creación de los diferentes elementos se dispondrán para el uso del juego.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cartón</li> <li>● Tijeras</li> <li>● Papel</li> <li>● Marcadores</li> <li>● Contad</li> <li>● regla</li> </ul>

<p><b><u>Momento C:</u></b> Dimensión del hacer (transferencia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Autoevaluación <b>ANEXO 2</b></li> <li>● Al finalizar con el juego, se realizará un conversatorio de lo realizado, para ello se dispondrán preguntas abiertas:</li> <li>● ¿Qué te gusto más del juego y que no te gusto tanto?</li> <li>● ¿Que otro diseño le realizarías?</li> <li>● ¿Qué nombre le pondrías?</li> <li>● ¿Cómo lo jugarías si no hubiera un tablero y unos dados?}</li> </ul>		
---	--	--

**Anexos: ANEXO 1/ explicación de las actividades:**

- Elaboración de un tablero de stop, dados y fichas.

El tablero se elaborará con cartón, realizándolo de manera rectangular, preferiblemente de un tamaño grande totalmente agradable a la vista (dando la opción de aproximadamente 80 cm de ancho y 70 cm del largo) dónde se adecuará en cada una de sus casillas palabras claves como, por ejemplo, nombre, apellido, lugar o ciudad, animal, objeto o entre otros (ó adecuándose a los intereses o gustos de los participantes). Por otra parte, se recomienda forrar el tablero con algún papel (Contac o vinipel) para su cuidado y duración. (decoración opcional)

1. Elaboración de los dados:

Los dados se elaborarán con cartón logrando tener 6 caras y 2 dados, ubicando en los dados los números del cero al 11. (decoración opcional.)

2. Elaboración de las fichas:

En las fichas estarán ubicadas el abecedario, desde la a hasta la z, en una cara ira el abecedario y en la otra su numeración. (decoración opcional)

### Explicación juego: (se puede realizar individual y grupal)

-En una caja o recipiente se ubicarán las fichas del abecedario y el tablero en un lugar visible

-los estudiantes deberán tener:

Hojas, lapiceros

### INICIO

1. El docente hará una explicación de la actividad, después de ello hará el primer movimiento de dados, lo lanzara para saber de manera aleatoria los números que se usaran para una operación, (suma, resta, división o multiplicación), el docente dará la operación y el estudiante que la finalice deberá gritar start, donde se indica que el estudiante a finalizado, seguidamente se hará verificación del resultado, el estudiante ganador deberá sacar una letra para jugar estop.
2. Al seleccionar la letra, ejemplo salió la letra A, los estudiantes deberán llenar en sus casillas lo requerido, el que gane deberá gritar stop.
3. Se hará puntuación con los estudiantes
4. la palabra que menos se repita o que más se repita (dependiendo de quien lo dirija) lo deberá escribir en el tablero de cartón, así mismo en cada casilla,
5. la actividad se repite las veces necesarias.
6. Para este punto el tablero debe estar lleno de palabras, por lo tanto, las palabras serán usadas para crear un cuento.

### ANEXO 1

#### STOP

LETRA	NOMBRE	COMIDA	COZA	ANIMAL	PUNTOS
M	Micacalla	manojito	mesa	mono	35
L	luna	limón	lapiz	león	30
C	Cacilia	calamita	cajo	cebra	35
A	Alcibi	alubia	alcapa	amanda	25
P	Paula	patata	palmas	punter	25

#### DADOS



## ANEXO 2/ AUTOEVALUACIÓN

Anexo (2)  
**¿CÓMO ME SENTÍ EN LA CLASE?**

Colorea el sticker de la emoción con la que te sentí identificado en la clase!  
Escribe cuando se sentí así y por qué tuve esta emoción.

Emoción	Sticker	¿Cuándo te sentiste así?
Feliz		
Triste		
Sorprendido		
Enojado		
Tranquilo		

### SESIÓN 5: CIRCUITO DE RELEVOS: VIAJEROS DE MUNDOS

**Descripción:** Dentro de esta actividad se organizarán cuatro estaciones que permitan realizar un repaso de lo visto en las anteriores actividades.

**Propósito:** Realizar un repaso de los temas vistos en las actividades anteriores a través de un circuito de relevos con cuatro estaciones.

REFERENTES NACIONALES DE CALIDAD				Gestión de emociones	Transver
Lineamiento curricular	Estándar	Derecho Básico de Aprendizaje	Evidencia de aprendizaje		
<p><b>Lenguaje</b></p> <p>Un eje referido a los procesos de construcción de sistemas de significación</p> <p><b>EJES TEMATICOS:</b> Aleatorio</p>	<p><b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendo la información que circula a través de algunos sistemas de</li> </ul>	<p><b>DBA 8:</b> Produce textos atendiendo a elementos como el tipo de público al que va dirigido, el contexto de la circulación, sus saberes previos de formatos de lo que dispone para su presentación.</p>	<p>Escribo textos narrativos como el cuento, teniendo en cuenta una planeación previa, correlacionando diferentes operaciones matemáticas, empleando como una herramienta la</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias para manejar el estrés y la ansiedad, como el establecimiento de metas y la resolución de problemas.</li> </ul>	<p>El relevos: s circuito q abordar d las probab obtener u definido n en las dif</p>

<p>Manejo de probabilidad de obtener resultado definido.</p>	<p>comunicación no verbal.</p>		<p>construcción de elementos tridimensionales.</p>		
--	--------------------------------	--	--	--	--

<p><b>Matemáticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Indicadores de comportamientos creativos</li> </ul> <p><b>EJES TEMÁTICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Historia y cultura, creación del circuito por medio de un dibujo que planifique las actividades a desarrollar</li> </ul>	<p><b>ESPACIAL MÉTRICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diferencio y ordeno, en objetos y eventos, propiedades o atributos que se puedan medir.</li> </ul>	<p><b>DBA 4:</b> Caracteriza y compara atributos medibles de los objetos con respecto a procedimientos, instrumentos, unidades y necesidades de uso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● identifica y representa diferentes movimientos espaciales (lateralidad: arriba, abajo, derecha izquierda) para la obtención de elementos tridimensionales que permitan la creación de juegos interactivos.</li> </ul>		
--	--	--	--	--	--

<p><b>Artística</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencias Claves en el Desarrollo Cognitivo a partir de la Educación Artística.</li> </ul> <p><b>EJES TEMATICOS:</b> verbos y adverbios Mímica</p>	<p><b>ANALIZAR Y APRECIAR.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer y analizar obras de arte, identificando estilos y técnicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DBA 5:</b> Reconoce diferentes estrategias de ilustración y comunicación artística.</li> </ul>			
--	--	--	--	--	--

<b>Momentos/Actividades</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Recursos</b>
-----------------------------	-------------------	-----------------

<p><b><u>MOMENTO A:</u></b> Dimensión del ser (exploración)</p> <p><b><u>Contextualización:</u></b> Se realizarán conversaciones interesantes para el estudiante.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Para iniciar esta clase se hará una actividad sobre movimientos corporales a través de la canción “el baile del gorila” (ANEXO 1).</li> <li>● Seguidamente se les explicara a los estudiantes la actividad de la clase, aprovechando el tiempo mientras se construye con la ayuda de ellos cada momento del circuito los estudiantes relataran lo aprendido en cada clase.</li> </ul>	<p><b>Hacer momento A:</b> Conversatorio con respecto a las clases anteriores</p> <p><b>Hacer momento B:</b> juegos de relevos</p> <p><b>Hacer momento C:</b> juego “adivina quién”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Canción</li> <li>● Sonido</li> <li>● Circuito</li> </ul>
<p><b><u>MOMENTO B:</u></b> Dimensión del saber y el hacer (estructuración y ejercitación)</p> <p><b><u>Conceptualización:</u></b> se pondrá a prueba habilidades físicas, conceptuales y emocionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Para este momento se armarán cuatro grupos, en cada estación se encontrará uno de los grupos donde deberán realizar la actividad correspondiente, al completar todos los grupos las pruebas asignadas deberán rotar a otra estación, mediante se dirigen a la siguiente estación se encontrarán con otros obstáculos o preguntas.</li> <li>● 1. Cada estación será enumerada, en la primera estación se encontrará minecraft aquí los grupos escribirán 2 materiales con los que se trabajó en la construcción de este juego sin repetir y hacer una casa con los bloques, para llegar a la siguiente estación deberán pasar por una telaraña de lana, donde pondrán a prueba su lateralidad.</li> </ul>	<p><b>Saber:</b> saberes previos, con respecto a las clases y juegos anteriormente contemplados.</p> <p><b>Ser:</b> trabajo en equipo, comunicación, paciencia, calma, resolución de problemas, ingenio u originalidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Minecraft</li> <li>● Telaraña, lana</li> <li>● Escalera</li> <li>● Cinta métrica</li> <li>● Títeres</li> <li>● Problemáticas</li> <li>● Cuchara</li> <li>● Pimpón</li> <li>● Stop</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2. al llegar a la segunda estación se encontrará la escalera aquí los estudiantes crearán un título o nombre creativo para el juego y jugarán hasta que el primero llegue al número 20 en la escalera, para llegar a la siguiente estación se medirá con una cinta métrica la distancia de la estación 2 a la 3, aparte cada estudiante medirá con sus pies la distancia,</li> <li>● 3. En la estación 3 de los títeres se hará con temática de problemáticas sociales, cada grupo escoge una situación que afecte a una o más personas, se les llevarán ejemplos que podrán utilizar como lo es ``la basura en las calles``, con esto harán de manera grupal una obra de títeres esto con el fin de que los estudiantes a través de una obra evidencien empatía, conciencia, etc. para pasar a la siguiente estación deberán pasar con una cuchara en la boca y un pimpón.</li> <li>● Para esta se jugará start y para pasar a la siguiente estación deberán saltar en un pie y llegar al lugar establecido, si el estudiante pierde el equilibrio y se apoya en el otro pie comienza de nuevo.</li> </ul>		
<p><b><u>MOMENTO C:</u></b> Dimensión del ser (transferencia)</p> <p><b><u>Reflexión:</u></b> construcción, identificación y mejoramiento de habilidades a través de las diferentes sesiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Se jugará ``adivina quién`` donde los estudiantes tendrán en la cabeza sin ver un símbolo, objeto, etc., que se asocie a la clase, con esto sus compañeros por medio de pistas harán que el estudiante adivine la figura que se encuentra en su cabeza.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tarjetas</li> </ul>

Ejemplo, el signo '+' los estudiantes asocian que es un símbolo que le da cantidad o un número. Al terminar esta actividad se les preguntará a los estudiantes sobre cómo se sintieron y los aprendizajes construidos.		
--	--	--

**ANEXO 1:**

<https://youtu.be/d80h0xmEjbI?si=kIdZjFkaUOzfusES>



CantaJuego - El Balle del Gorila

## CRONOGRAMA Y RECURSOS

FECHA	ACTIVIDADES	RECURSOS
<b>04 DE FEBRERO</b>	<p><b>SESIÓN 1: Minecraft</b></p> <p><b>Descripción:</b> Esta actividad consiste en permitirle a los estudiantes crear sus propias fichas para construir su mundo, teniendo en cuenta esto la imaginación es el pilar del diseño de esta actividad.</p> <p><b>Propósito:</b> Permitir a los estudiantes utilizar su imaginación para crear sus propias fichas y construir un mundo en Minecraft, integrando conceptos de matemáticas, arte visual y literatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Imágenes de Minecraft</li> <li>● Colores</li> <li>● Hojas de colores</li> <li>● Tijeras</li> <li>● Lápiz</li> <li>● Pegante</li> <li>● Pinturas</li> <li>● Objetos del medio ambiente</li> <li>● Mundo creado</li> <li>● Cartulina</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>PRODUCTO:</b> Juego Minecraft construido.</p>
<b>11 DE FEBRERO</b>	<p><b>SESIÓN 2: La escalera: Una aventura entre historias</b></p> <p><b>Descripción:</b> Dentro de esta actividad el estudiante podrá elaborar un tablero que incluya diferentes dibujos pinturas y elementos que le permitan al estudiante elevar su creatividad.</p> <p><b>Propósito:</b> diseñar y crear un tablero de escalera innovador y artístico que fomente la creatividad y la expresión oral de la estudiante, mediante la</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dado de las emociones matemáticas</li> <li>● Impresiones de cómics y juego "La escalera"</li> <li>● Cartón o cartulina</li> <li>● Dados</li> <li>● Lápiz</li> <li>● Borrador</li> <li>● Pegante</li> <li>● Colores</li> <li>● Fichas de parques o de gaseosa</li> </ul> <p><b>PRODUCTO:</b> La escalera</p>

	combinación de dibujos y elementos decorativos que reflejen la imaginación y originalidad.	
<b>18 DE FEBRERO</b>	<p><b>SESIÓN 3: Títeres</b></p> <p><b>Descripción:</b> En esta actividad el estudiante tendrá la oportunidad de crear su propio títere expresando sus ideas y creatividad, utilizando diferentes elementos y materiales.</p> <p><b>Propósito:</b> Crear e interpretar diferentes personajes elaborados mediante la técnica del títere, en la cual se puede expresar de distintas formas y con diferentes materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tarjetas de las emociones</li> <li>● Materiales para la creación de los títeres y el escenario</li> <li>● Cartulina, lápices, pegamento, tijeras y materiales reciclables</li> </ul> <p><b>PRODUCTO:</b> Títeres y escenario.</p>
<b>25 DE FEBRERO</b>	<p><b>SESIÓN 4: START</b></p> <p><b>Descripción:</b> En esta actividad el estudiante explorara diferentes maneras de diversión y aprendizaje, ampliando su creatividad en la creación del juego de stop.</p> <p><b>Propósito:</b> Rediseñar el juego del stop utilizando diferentes métodos en su elaboración, logrando utilizar un juego en una forma divertida de aprender</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cartón</li> <li>● Tijeras</li> <li>● Papel</li> <li>● Marcadores</li> <li>● Contad</li> <li>● Regla</li> </ul>

	y fomentar la creatividad en los estudiantes.	
<b>04 DE MARZO</b>	<p><b>SESION 5:</b></p> <p><b>CIRCUITO DE RELEVOS: VIAJEROS DE MUNDOS.</b></p> <p><b>Descripción:</b> Dentro de esta actividad se organizarán cuatro estaciones que permitan realizar un repaso de lo visto en las anteriores actividades.</p> <p><b>Propósito:</b> Realizar un repaso de los temas vistos en las actividades anteriores a través de un circuito de relevos con cuatro estaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Canción</li> <li>● Sonido</li> <li>● Circuito</li> <li>● Minecraft</li> <li>● Telaraña, lana</li> <li>● Escalera</li> <li>● Cinta métrica</li> <li>● Títeres</li> <li>● Problemáticas</li> <li>● Cuchara</li> <li>● Pimpón</li> <li>● Stop</li> <li>● Tarjetas</li> </ul>

## BIBLIOGRAFÍA

Arnaz, J. (1989). *LA PLANEACIÓN CURRICULAR*. trillas. Tomado de:

<https://es.scribd.com/document/521037520/Arna-z-Jose-1984-La-planeacio-n-curricular-Trillas-Me-xico>

Canta Juego □ CANAL OFICIAL | Canciones...(18 de septiembre 2013). *Canta Juego – El Baile del Gorila*. YouTube. <https://youtu.be/d80h0xmEjBI?si=kIdZjFkaUOzfusES>

Cassany. D., Luna. M y Sanz, M. (2007). Las habilidades lingüísticas, en *Educación de la lengua*, Barcelona: Graó, p.83-89. Obtenido de:

<https://hum.unne.edu.ar/biblioteca/apuntes/Apuntes%20Nivel%20Inicial/Lengua%20en%201a%20Educac.%20Inicial/material%20bibliografico/CASSANY%20Ense%C3%B1ar%20lengua.pdf>

Díaz Barriga, F. (2006). Aprendizaje basado en problemas. *De la teoría a la práctica: Carlos Sola Ayape (Dir. Ed.)* México, Trillas, 2005, 221 pp. *Perfiles educativos*, 28(111), 124-127. Obtenido de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982006000100007&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982006000100007&script=sci_arttext)

Editor Ministerio de Educación Nacional. (2006). “*Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*”. [Estandares.pdf](#)

Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles AMEI-WAECE. (2019). *El desarrollo de la inteligencia en la primera infancia*. Editorial Brujas.

Este documento se elaboró en el marco del Contrato Interadministrativo No. 0803 de 2016 suscrito entre la Universidad de Antioquia y el Ministerio de Educación Nacional.

“Derechos básicos de aprendizaje de Lenguaje” [DBA\\_Lenguaje\\_final\\_Septiembre.pdf](#)

Este documento se elaboró en el marco del Contrato Interadministrativo No. 0803 de 2016 suscrito entre la Universidad de Antioquia y el Ministerio de Educación Nacional.

“Derechos básicos de aprendizaje de Matemáticas”

[Derechos\\_Basicos\\_de\\_Aprendizaje\\_Matematicas\\_1.pdf](#)

Gardner, H (1983). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Nueva York. Fondo de cultura económico.

Germán Alberto Bula Escobar. “*Serie lineamientos curriculares Educación Artística*”. (2000).

[LINEAMIENTOS DE ED. ARTISTICA.pdf](#)

Gómez, B. R. (2005). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. *Educación y educadores*, (8), 9-20.

Guamán Gómez, V. J., & Espinoza Freire, E. E. (2022). Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 124-131.

Obtenido de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000200124&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000200124&script=sci_arttext&tlng=en)

Lisina, M. (2006). El desarrollo de la inteligencia en la primera infancia. Editorial de brujas.

Obtenido de: <https://www.editorialbrujas.com.ar/libros/detalle/105>

López, M. (2020) *Unidades didácticas en el ámbito de la enseñanza del ELE: componentes para su aplicación en el aula*. Universidad de Granada. URI: <http://hdl.handle.net/10481/63689>

Maestra Patty CM. (25 de mayo 2024). "*SOY GRANDE, SOY FUERTE, SOY INTELIGENTE*".

YouTube. [https://youtu.be/mj7EnkF2-OA?si=CoNlv-jT\\_U\\_QKfD](https://youtu.be/mj7EnkF2-OA?si=CoNlv-jT_U_QKfD)

Pérez López, I. J. y Navarro Mateos, C. (2022). *Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves*.

Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (59), e1414. Obtenido de:

[https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)

Piaget, J. (1966). *Psicología del niño*. EDICIONES MORATA, S. A.

Piaget, J. (1997). *La representación del mundo en el niño*. EDICIONES MORATA, S. L.

Piaget, J. y Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño*. decimoctava edición. Madrid. EDICIONES MORATA, S. L.

Real Academia Española. (s.f.). *Habilidad*. En Diccionario de la lengua española (23.<sup>a</sup> ed.).

Obtenido de: <https://dle.rae.es/habilidad>

Stenhouse, L. (1987). *Investigación y desarrollo del curriculum*. Madrid, Morata. Obtenido de:

<https://archive.org/details/investigacionyde0000sten/page/8/mode/2up>

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC. Obtenido de:

<https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/lc/unad/titulos/57758>

Valle Arroyo, F. (1992). *Psicolingüística*. Ediciones Morata, S. A. Recuperado de:

<https://toaz.info/doc-view-3>. Febrero 26 de 25

Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and Language*. MIT Press.

## CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 4.1. Primer momento: identificación de habilidades psicolingüísticas comunicativas

Para identificar las habilidades psicolingüísticas del lenguaje comunicativo presentes en los estudiantes, se usó la guía de observación construida en el tercer semestre del programa de formación complementaria, a partir de tres etapas.

En la primera etapa, se realizó una lista de chequeo N°1, en la cual, se revisaron los documentos institucionales, y se obtuvo que en la mayoría de los documentos se pretende formar ciudadanos íntegros, específicamente en los planes de estudio, mallas curriculares de las áreas de artística y lenguaje, se determina que casi en su totalidad las competencias propuestas atienden al objetivo de desarrollar las habilidades psicolingüísticas comunicativas en los estudiantes, pero, en cuanto a la malla curricular del área de matemáticas, se percibió que algunos aspectos y criterios planteados en este, no cumplen con el propósito de promover las habilidades psicolingüísticas comunicativas en los estudiantes de grado 4°, un claro ejemplo es que no existe una congruencia entre la finalidad del área y las actividades propuestas.

Para la segunda etapa, se utiliza la lista de chequeo N°2 como instrumento de observación en algunas sedes de la IEENSFLT, con el fin de identificar las habilidades psicolingüísticas comunicativas en la práctica; de este modo, se logró observar que en las actividades que llevan los docentes a las sedes y las que llevaron los autores permitían desarrollar las habilidades y también evidenciar cuál ha sido el progreso de las mismas en el transcurso de los años escolares ya cursados, en la mayoría de las listas de chequeo N°2, la habilidad del lenguaje corporal se encuentra en los estudiantes, dado que los estudiantes logran interactuar con su cuerpo en las diferentes actividades que se les plantean, y lo hacen de una forma adecuada, en cuanto a la

habilidad del desarrollo del pensamiento, en gran parte de las listas se logra ver parcialmente en los estudiantes, debido a que los estudiantes pueden comprender textos de manera literal, pero les resulta difícil realizar inferencias o críticas sobre un texto, también, logran realizar operaciones básicas, pero no son capaces de aplicarlas en problemas de razonamiento lógico.

Sin embargo, para las habilidades del lenguaje escrito, verbal y gestual se determinó que en la mayoría de los estudiantes no se encuentra o está parcialmente, ya que no logran o se les dificulta interpretar, argumentar o proponer estrategias para la resolución de un problema o responder una pregunta sobre un texto; además, en la mayoría de las ocasiones se les dificulta la comprensión de textos, lo que no les permite responder preguntas de tipo inferencial o críticas, ni de forma verbal ni escrita. Así mismo, los estudiantes presentan dificultad al momento de transmitir ideas o sentimientos a través de sus gestos, debido a que se les nota timidez o inseguridad. También, en la realización de actividades de obras de teatro y dramatización, los estudiantes no demuestran un buen lenguaje gestual. Por eso, se decide abordar en la tercera etapa de la guía, una ficha de observación para revisar con detalle las habilidades psicolingüísticas comunicativas verbal, escrita y gestual.

Para finalizar, desde las prácticas pedagógicas reflexivas proactivas del semestre III – A del 2024, con el proyecto pedagógico de aula “Piensa verde, piensa como lo hace Guadalupe Lato”, se completaron unas fichas de observación, con fin de hacer un último análisis de las habilidades definidas anteriormente, para lo cual se obtuvo que muchos estudiantes presentan mucha motivación en la realización de actividades diferentes a las que hacen diariamente, pero siguen presentando dificultades para la escritura y lectura; además, los estudiantes manifiestan que estas actividades no son de su agrado, se entiende que esta afirmación en la mayoría de las ocasiones es por la falta de innovación para la realización de estas actividades, y se sigue

presentando que para los estudiantes es llamativo las actividades de dramatización y obras de teatro, pero no usan de forma adecuado su lenguaje gestual, por lo que, siguen demostrando timidez y miedo a expresarse con sus gestos.

#### **4.2. Segundo momento: Juicio de Expertos**

La evaluación de la calidad y validez de la propuesta de intervención didáctica fue un paso crucial para la implementación de la malla curricular propuesta en las sedes relacionadas para el estudio. En este sentido, el análisis de aprobación de juicio de expertos con método único permitió conocer una visión detallada de cinco expertos en el campo de la educación, reconociendo fortalezas y debilidades de la propuesta, y, de esta manera, proporcionando recomendaciones para su mejora e implementación efectiva. A continuación, se presentan los expertos que validaron la propuesta de intervención didáctica, como también se presentan los resultados de este análisis de validación.

<b>Profesión</b>	<b>Años de experiencia investigativa</b>	<b>Nivel educativo</b>	<b>Formación</b>
Licenciada en Lengua Castellana	Siete años	Magister en Educación	Maestría en educación
Ingeniero agroindustrial	Doce años	Magíster en Educación Candidato a doctor	Maestría en Educación, Doctorado en Educación (actualmente)
Profesional en lenguas extranjeras y	Cuatro años	Magíster en Educación	Magister en educación

negocios internacionales			
Profesional en Ciencias Sociales	Dieciséis años	Magíster en Educación	Especialista en pedagogía Maestría en Educación
Licenciado en Educación Física, recreación y deportes.	Siete años	Magíster en Educación Candidato a Doctor	Maestría en Educación, Doctorado en Educación (actualmente)

Tabla 1. *Expertos en educación que validaron la propuesta de intervención didáctica.*

Por lo tanto, el formulario diligenciado por los expertos se estructura a partir de cuatro ítems: metodología, malla curricular, planes de clase y aspectos generales. El primer experto, magister en educación y Lic. en lengua castellana indica que en el primer ítem tiene pertinencia con las áreas, coherencia interna y, además, cumple con el objetivo propuesto. Para el segundo ítem, manifiesta que la estructura, los referentes nacionales de calidad y otros aspectos como la gestión de las emociones y la transversalización de las áreas, tienen pertinencia con las áreas, coherencia interna y cumple con el objetivo.

Continuando en el tercer ítem, menciona que la estructura está acorde con los tres criterios evaluativos mencionados anteriormente, la metodología de cada sesión cumple adecuadamente con los criterios evaluativos, sin embargo, en la sesión 1, específicamente en el momento A, sugiere determinar qué tipo de descripción se planea realizar (prosopografía, etopeya, retrato, etc.). Así mismo, en la sesión 3 en el momento B, sugiere explicar las características del género dramático para permitirle al estudiante crear narraciones dramatizadas para los títeres. En el cuarto y último ítem relacionado a aspectos generales indica que todo cumple con los criterios de evaluación.

En última instancia, la Magister en educación y Lic. en lengua castellana valida la propuesta como “aplicable con correcciones” y concluye la propuesta como llamativa y adecua a las características del desarrollo del estudiante, además, los recursos planteados en la propuesta permiten la participación activa del estudiantado, para dar paso al aprendizaje significativo; una de las recomendaciones que brinda es revisar la escritura y ortografía.

Por otra parte, el segundo experto, candidato a Doctor en educación, aprueba el trabajo, mencionando que el ítem uno y dos relacionados a la metodología y a la malla curricular cumplen con los tres criterios evaluativos, resaltando que como investigadores se incluyó la gestión de emociones, la cual es muy importante, ya que, muestran de una manera integral a los estudiantes.

Ahora bien, dentro del ítem tres relacionado a los planes de clase, cumple con los tres criterios evaluativos, sin embargo, para la estructura de estos planes, se debe detallar la manera en que se aplica la gestión de emociones en cada una de las sesiones y además, es importante detallar la manera en que se transversaliza el plan de clase con los proyectos pedagógicos institucionales, por último, recomienda ser más específicos en la descripción de las actividades evaluativas en cada plan de clase. Así mismo, para el ítem cuatro sobre aspectos generales, el experto aprueba los tres criterios de evaluación. Además, concluye que es una propuesta pertinente para el contexto educativo de educación básica en cualquier institución y resalta el gran trabajo realizado. Por lo tanto, valida la propuesta de intervención didáctica como “aplicable con correcciones”.

Acto seguido, la tercera experta magíster en educación, profesional en Lenguas Extranjeras y negocios internacionales da validez al trabajo como aplicable con correcciones, manifiesta que es muy útil en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. En el ítem

de metodología y criterios a evaluar si hay pertinencia con las áreas a trabajar y cumple con el objetivo.

Seguidamente, la experta menciona como importante conocer cuáles fueron los ajustes realizados a la malla curricular, por lo que el ítem de malla curricular y la estructura de los referentes nacionales de calidad, los criterios a evaluar si hay pertinencia con las áreas, se cuenta con coherencia interna y cumple con el objetivo y recomienda revisar los verbos conjugados en cada una de las evidencias, para que cuente con una unificación. En el plan de clase su estructura metodológica para cada sesión y cronograma sí cumplen con los criterios a evaluar donde se evidencia su pertinencia con las áreas, al igual su coherencia interna y su buen desarrollo en los objetivos propuestos.

Teniendo en cuenta el ítem correspondiente a los aspectos generales, se reconoce que la propuesta didáctica en las tres áreas del conocimiento presenta una metodología sólida y unos productos coherentes con los objetivos planteados. Las actividades están claramente estructuradas y distribuidas a lo largo de las sesiones, evidenciando una alineación directa entre las actividades, los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados.

Así mismo, se considera pertinente la recomendación de generar y aplicar instrumentos de evaluación adecuados que permitan medir con mayor precisión el impacto de la propuesta en el desarrollo de habilidades psicolingüísticas, abarcando los ámbitos gestual, verbal y escrito. Esto contribuiría significativamente a la validación de los resultados y a una comprensión más profunda del progreso de los estudiantes. En relación con el segundo ítem, se evidencia que los objetivos de la investigación están claramente definidos y son comprensibles, orientando a la implementación de una propuesta curricular y didáctica pertinente al contexto educativo.

El tercer ítem, permite reconocer que las actividades y contenidos de la propuesta están organizados de forma lógica y secuencial, facilitando un proceso de enseñanza-aprendizaje progresivo y significativo. Por último, el cuarto ítem muestra que los elementos de evaluación y recolección de información son pertinentes y específicos, permitiendo obtener datos relevantes para valorar el desarrollo de las competencias trabajadas durante la intervención. No obstante, se sugiere complementar estos instrumentos con criterios más detallados que aborden dimensiones particulares de la competencia comunicativa y las habilidades psicolingüísticas.

Desde la perspectiva de la cuarta experta, profesional en Ciencias Sociales y maestra en educación, sugiere que a la propuesta se le haga revisión en cuanto a las normas APA 7ª edición, ya que a lo largo del documento se presenta incoherencia en la citación de autores. Así mismo, resalta la importancia de dar a conocer el contexto y particularidad de la población para poder enriquecer la propuesta y la investigación que se está realizando. Si bien, ella indica que la intención de la propuesta es clara, pues se quiere aplicar la dinámica de los juegos en contextos de aprendizaje, sin embargo, puede causar confusión en la naturaleza de la gamificación, ya que en el documento se presenta muy literal la definición sobre este concepto.

En cuanto a los ajustes realizados a la malla curricular institucional y los planes de clase, la experta sugiere agregar el nombre de la sede, cantidad de estudiantes, docente, fechas, asignatura y área. Para fortalecer la transversalización en los planes de clase, es posible relacionar cada momento con el desarrollo de las dimensiones del ser (actitudinal), saber (cognitivo) y hacer (procedimental); también, es importante relacionar la exploración, estructuración, ejercitación y transferencia que son aspectos que se evalúan formativamente con cada momento del ser, saber y hacer de cada actividad.

Por último, la experta concluye que es un buen trabajo, innovador, que se debe atender a las sugerencias del cuerpo de la propuesta con el fin de fortalecer dicho trabajo, en mínimas palabras, la propuesta es validada por la experta como “aplicable”.

Para contrastar, el quinto experto Licenciado en educación física, recreación y deportes y Doctor en Educación, menciona que el ítem relacionado a la metodología cumple con los tres criterios evaluativos, en cuanto a la malla curricular cumple con los tres criterios evaluativos, sin embargo, el experto menciona que se debe agregar al encabezado de la malla curricular la intensidad horaria semanal, los responsables y ejes temáticos, así mismo, para este ítem, en la transversalización de las áreas, menciona que también es bueno incluir el área de educación física ya que es un área acorde con los juegos y la gamificación.

También, para el ítem sobre planes de clase los tres criterios evaluativos cumplen correctamente, pero para los encabezados el sugiere agregar datos como la intensidad horaria semanal, los responsables y ejes temáticos, de igual forma para la evaluación de cada plan, agregar diferentes instrumentos de evaluación. Continuando, para cada momento c de cada sesión, el experto sugiere agregar instrumento de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación. Para el último ítem sobre aspectos generales, el experto menciona que cumple con los tres criterios de evaluación.

En últimas instancias, valida la propuesta como “aplicable” y, además, concluye diciendo que la propuesta es viable para ser aplicada en el aula de clase, innovadora, que permite revisar de forma detallada el contexto en el que los niños y niñas crecen, se forman y se desarrollan; además, extiende un mensaje de felicitación y agradecimiento por el

valioso tiempo e interés en realizar esta investigación con fin de progreso de la región de la intervención didáctica en las diferentes sedes.

### **4.3. Tercer momento: análisis general de la aplicación de la propuesta de intervención didáctica**

La aplicación de dicho instrumento se llevó a cabo en distintas sedes de la IEENSFLT de Falan, Tolima, las cuales incluyen sede Anexa, Cumba, El Cucharero, Hoyo Negro, La Lajosa, Mondeco y Piedra Negra. Durante este proceso, se empleó una rúbrica para recopilar información y un diario de campo registrado en audio de lo observado durante el desarrollo de las cinco sesiones.

Este análisis permitió identificar aspectos clave y aplicar la propuesta de intervención didáctica, enfocada en el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas comunicativas. La innovación de este proyecto se encuentra en el desarrollo de la propuesta de intervención didáctica como un trabajo integrado y transversal de las tres áreas (matemáticas, tecnología y artística) por ello se identifican en la planeación los DBA y estándares de las diferentes áreas pero que a través de la gamificación y el ABP se da el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **4.3.1 Sesión 1: Minecraft: el mundo de los creadores**

En el desarrollo de la primera sesión sobre la temática Minecraft, se logró evidenciar que los estudiantes son tímidos al realizar el canto en la actividad inicial, y demuestran su interés al realizar actividades básicas de operaciones matemáticas, ejecutándolas mentalmente, mediante la utilización de los cubos como una herramienta principal para elaborarlas. Además, necesitan de orientación para obtener un buen resultado y así ir creando historias imaginarias con la utilización

de los cubos. Por tanto, en esta actividad, se pudo ver la creación de casas, carreteras, entre otros, de manera efectiva en la expresión verbal.

Se logró observar a través de la rúbrica los criterios de la habilidad gestual, los cuales son: la expresión a través del lenguaje no verbal, la comprensión gestual en los compañeros y el movimiento del cuerpo donde cada estudiante de las diferentes sedes cuenta con una buena habilidad gestual. Cabe resaltar que en la comunicación donde se expresan las emociones hay un desbalance que tiende a ser aceptable, ya que, en unas de las sedes se presenta un poco de temor al momento de expresar sus emociones.

Por otro lado, en la habilidad psicolingüística verbal se evidencia que en las sedes se necesita mejorar, ya que, no se cuenta con el dominio suficiente en el manejo de facilidad para expresarse. También, se pudo ver que en la producción de textos orales la habilidad es buena, ya que se llevó a cabo la función de crear un cuento con los cubos que se llevaron y qué partes debe tener; además, los estudiantes cuentan con un vocabulario amplio para desenvolverse con facilidad. Así mismo, se evidencia en la creación del cuento que la expresión oral es aceptable, ya que los estudiantes cuentan con creatividad e imaginación al momento de crear las historias que se llevaron mediante los cubos de Minecraft, pero también se notaron dificultades al empezar a crear estas historias.

En la habilidad escrita se presenta un desbalance, ya que, en la mayoría de las sedes se ve un criterio aceptable, puesto que, se presenta la dificultad al momento de transmitir ideas a través de un escrito y teniendo en cuenta esto, en la organización de ideas al hacer un escrito necesitan contar con el apoyo de una persona externa para poder tener una secuencia con la idea principal que los estudiantes quieren escribir.

Se logra notar una mejoría a lo largo del desarrollo de la clase de Minecraft en las habilidades psicolingüísticas del lenguaje gestual, verbal y escrito, ya que la pena disminuyó en los estudiantes, permitiendo que se expresaran fácilmente y transmitieran sus ideas, emociones e intereses; así mismo, fortaleciendo la creación de textos escritos.

#### **4.3.2. Sesión 2: La escalera: una aventura entre historias**

Durante la sesión dos, correspondiente a “La escalera: Una aventura entre historias” se llevó a cabo una experiencia educativa con los estudiantes de grado cuarto de las diferentes sedes de la IEENSFLT. A lo largo de la sesión, se observó la interacción de los estudiantes entre sí, el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas del lenguaje gestual, verbal y escrito, demostrando una motivación y compromiso con el aprendizaje de una manera agradable, interesada y motivada.

En algunas de las sedes, se observó que los estudiantes inicialmente mostraron resistencia al trabajar en grupo, pero con las actividades se fueron interesando, motivando y sintiéndose cómodos en realizar estas actividades, así permitiendo que los estudiantes se sintieran en un espacio cómodo y tranquilo, desarrollando una mejor confianza al momento de expresarse. Sin embargo, en las demás sedes se presentaron grandes desafíos, como la dificultad para desarrollar un buen trabajo en equipo y la distracción, pero las intervenciones de estas actividades permitieron que se lograra una motivación y compromiso al momento de desarrollar los pendientes, creando un espacio de aprendizaje seguro.

En cuanto a las actividades específicas se evidenció el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas en la mayoría de sedes, brindando así una reflexión sobre las emociones y sentimientos al desarrollar diferentes trabajos en clase.

En la habilidad psicolingüística gestual se identificó la expresión a través del lenguaje no verbal de manera aceptable; algunos estudiantes mostraron habilidades gestuales adecuadas en ciertos momentos y presentaron la baja expresión gestual. Por otro lado, la comprensión gestual de los compañeros fue buena, ya que los estudiantes lograron identificar y entender las expresiones gestuales de sus compañeros. Para el movimiento corporal mostraron una buena habilidad gestual, teniendo en cuenta que se presentó la inseguridad, lo cual, limitó la expresión gestual.

En la habilidad psicolingüística verbal se mostró la facilidad de expresión de una manera aceptable ya que hubo momentos de claridad y espontaneidad, además de respuestas incorrectas. En la realización de textos orales la mayoría de los estudiantes mostraron una capacidad de crear historias orales y en la elaboración de cuentos mediante imágenes, algunos destacaron en la asociación rápida y recreativa de las imágenes para crear cuentos.

En la habilidad psicolingüística escrita, se evidenció una buena reflexión, lo cual lo hace aceptable, ya que los estudiantes reconocieron y expresaron sus ideas cuando se formularon preguntas, no obstante, se presentaron dificultades en la transmisión de información y la organización de ideas, permitiendo así una difusión un poco más clara y estructurada. La comprensión lectora fue buena en la mayoría de los estudiantes comprendiendo textos y en cuanto a la expresión escrita los estudiantes se comunicaron de manera equilibrada, pero presentando falencias en la ortografía y estructuración de los textos, así mismo se logró observar que estas habilidades psicolingüísticas mejoraron a través de la propuesta de intervención didáctica, ya que en el transcurso de la clase los estudiantes iban mejorando su expresión, producción de ideas, producción de textos reflexivos escritos.

### 4.3.3. Sesión 3: Títeres

Al inicio de la clase, se observó que los estudiantes estaban nerviosos y tímidos, lo que dificultó su expresión. Sin embargo, a medida que avanzaban en las actividades lúdicas, manualidades y diálogos, esta timidez fue desapareciendo, permitiéndoles relajarse y expresarse con mayor fluidez. La creatividad y la imaginación fueron aspectos destacados en el desarrollo de la sesión, ya que los estudiantes crearon cuentos y guiones, demostrando una gran capacidad para generar ideas e historias. Además, la habilidad escrita también mostró mejoras significativas.

Durante la presentación del titiritero, los estudiantes demostraron confianza y seguridad de sí mismos; aunque inicialmente estaban nerviosos, al verse protegidos por los títeres y notar que todos participaban, fueron ganando confianza y disfrutaron la actividad. Su entusiasmo fue tal que solicitaron repetir la obra de teatro. De este modo, se generó un ambiente de alegría y trabajo en equipo, lo que favoreció el aprendizaje y expresión de emociones, de igual manera, les permitió expresarse y compartir sus opiniones sobre el desarrollo de la actividad teniendo en cuenta sus avances al momento de expresar las habilidades psicolingüísticas.

Durante esta tercera sesión, se evidenció un notable progreso y avance en las habilidades psicolingüísticas de los estudiantes, expresaron sus emociones e ideas de manera efectiva mediante gestos y movimientos corporales. También se observó el esfuerzo de los estudiantes por mejorar y aprender en el desarrollo de la actividad, fomentando su habilidad gestual y verbal para expresar sus opiniones e ideas, mediante la creación de historias e imaginación.

#### 4.3.4. Sesión 4: Start

Los estudiantes presentan una buena expresión oral al momento de iniciar el trabajo con los compañeros, se presentan palabras y frases cortas para elaborar la secuencia de un cuento teniendo un desenlace con personajes fantásticos. Sin embargo, se presentó dificultad al realizar la actividad del "Start", ya que se sentían confundidos al no saber desarrollarla porque contaban con poco vocabulario para llenar todas las casillas, por ello, dejaron muchas casillas en blanco. Así mismo, se pudo evidenciar al momento de utilizar los dados y presentar unas operaciones básicas de matemáticas su expresión gestual, que en su mayoría fue de desagrado, al no poder realizar cálculos mentales; y, en la escritura, se observa dificultad al combinar letras mayúsculas y minúsculas, así como en la diferenciación de ciertas letras, como la "S" y la "C", o la "G" y la "J".

De igual manera, se registró por medio de una rúbrica el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas, evaluando aspectos como la expresión escrita, verbal y gestual. En la habilidad psicolingüística verbal, en cuanto al criterio de facilidad para expresarse, se observó un buen desempeño por parte de los estudiantes al comunicar sus ideas de manera oral durante las actividades. En el criterio de producción de textos orales, se evidenció una comunicación favorable; sin embargo, algunos estudiantes presentaron cierta dificultad al iniciar sus ideas. Respecto a la creatividad en la expresión oral, los estudiantes demostraron un excelente desempeño, ya que lograron comunicar las ideas del cuento con una introducción, desarrollo y cierre.

Por último, en el criterio de elaboración de cuentos a partir de imágenes, los estudiantes mostraron un desarrollo en la lectura de imágenes, expresándose con claridad y creatividad en la construcción del cuento.

En la habilidad psicolingüística escrita con el criterio “reflexión oportuna sobre la información” se logró ver una aplicación moderada de ideas a través del techo, ya que al participar de la actividad Start se presentaron palabras mal escritas y se observó que los estudiantes les toma tiempo transmitir sus ideas escritas.

#### **4.3.5 Sesión 5: Circuito de relevos: viajeros de mundos**

Durante la actividad mímica mediante imágenes, los estudiantes identificaron las emociones y acciones entre ellos, expresándose de manera clara, permitiendo un buen desarrollo de la habilidad psicolingüística del lenguaje gestual cumpliendo con el criterio de expresión a través del lenguaje no verbal, así mismo identificando sus emociones al realizar las actividades, a través de diferentes movimientos corporales. En el trabajo en equipo identificaron las expresiones gestuales entre ellos, presentando entusiasmo al identificar las emociones a través del movimiento del cuerpo y la actividad física.

La habilidad verbal fue identificada mediante la comunicación de ideas de manera oral, con una facilidad para expresarse verbalmente creando historias imaginarias, no obstante, hubo pocos estudiantes que se les dificultó la creación de cuentos imaginarios, a pesar de esto lograron tener un buen desempeño al momento de comunicar y transmitir la ideas en actividades como obras de teatro y el Start. Se puede identificar inseguridad en las opiniones que brindaban a sus compañeros de grupo y utilizaban palabras para expresarse muy breves como “bien” “chévere” y “divertido”.

Por parte del lenguaje escrito se observaron dificultades debido a las faltas de ortografía; sin embargo, demostraron un excelente desarrollo de la habilidad verbal, ya que se expresaron de manera clara al momento de crear historias y cuentos narrados oralmente.

En la actividad de elaboración de cuentos mediante imágenes, mostraron una buena creatividad al crear ilustraciones y a veces les costaba perfeccionar y organizar las ideas asociadas a la vida cotidiana. El desempeño fue aceptable, ya que los estudiantes buscaban palabras adecuadas para transmitir sus ideas y acoplarse a la temática, por parte de la actividad del Start no lograban completar los cuadros debidos al poco vocabulario y se mostró desagrado al plasmar textos escritos y a pesar de tener las ideas claras, al escribir perdían la idea de lo que iban a escribir.

Cabe aclarar, que en esta sesión se logró una gran mejoría de las habilidades psicolingüísticas, ya en este punto los estudiantes realizaban las actividades de mejor manera, con más agrado e interés, así mismo se expresaban oral y gestualmente muy bien, logrando así identificar una gran mejoría, también se presenció el control e identificación de emociones.

#### **4.4. Tercer momento: análisis por sede de la aplicación de la propuesta de intervención didáctica**

A continuación, se obtienen los resultados de la aplicación de la propuesta de intervención didáctica por cada sede relacionada en estudio, en donde se observa el ejercicio de las actividades planteadas para el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas comunicativas.

- **Sede Anexa:**

<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>			
<b>DOCENTES FORMACIÓN:</b>	<b>EN</b>	Sara Casas, Sebastián Castaño, Leidy Valencia, Isabella Morales	<b>SEDE:</b>  La Anexa
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>			
<p>La ANEXA sede 02 de la Normal Superior Fabio Lozano Torrijos brinda una educación formal desde el año 1968 servicio que se ve reflejado en la educación a la niñez y a la comunidad Falanense, la sede urbana está ubicada en la cabecera del municipio de Falan en el barrio Santa Librada , funciona como laboratorio de Práctica en la modalidad escuela graduada, laboran en ella 9 docentes que se desempeñan en los grados preescolar ( completo), actualmente cuenta con una la población estudiantil de 150 estudiantes.</p> <p>Los padres de familia que hacen parte de esta sede viven en la comunidad y se desempeñan en diversas labores, en cargos como funcionarios públicos, agricultores, amas de casa y oficios varios, los niños se movilizan de diferente manera, como en moto, carro, motocarros contratados por las familias y algunos se desplazan caminando.</p> <p>Su infraestructura física es adecuada para el desarrollo de la actividad escolar, cuenta con acceso seguro, salón para cada grado, aula de tecnología, sala de material, sala de profesores, aula múltiple, cancha múltiple en regular estado, unidades sanitarias para niños y niñas, unidad sanitaria para preescolar, biblioteca, tienda escolar, cocina y comedor para ofrecer el servicio del PAE y un quiosco en proceso de construcción.</p>			
<b>SESIONES</b>			
<b>SESIÓN 1: Minecraft: el mundo de los creadores</b>	<p>Al inicio, se notó una actitud muy positiva por parte de los estudiantes; captaban fácilmente las orientaciones y fueron bastante creativos al personalizar sus cubos de Minecraft. Trabajaron en equipos de cinco a seis personas, compitiendo por puntos al armar figuras específicas.</p> <p>Aunque no se pudo trabajar la canción “Soy grande, soy fuerte, soy muy inteligente” por falta de tiempo, se logró presentarnos y explicarles en qué consistiría el proyecto. Durante las actividades grupales se evidenciaron diversas emociones: algunos estudiantes se frustraban, otros se enojaban de igual forma la timidez al no coincidir y expresar sus ideas, e incluso uno llegó a llorar. Aun así, la mayoría logró adaptarse y trabajar bien en equipo. Esta jornada me permitió observar que muchos se frustran con facilidad cuando no logran lo que desean como lo imaginan.</p>		
<b>SESIÓN 2: La escalera:</b>	<p>Para esta jornada, Aunque los estudiantes son algo indisciplinados, se logró organizarlos bien por grupos. Elaboramos una escalera con cartulinas</p>		

<p>una aventura entre historias</p>	<p>divididos en cuatro equipos; dos grupos trabajaron en la cuadrícula y los otros personalizaron cubos con números, personajes e imágenes.</p> <p>Durante la actividad noté que tienen buena expresión corporal al crear cuentos con imágenes y que, en general, saben interactuar entre ellos. Sin embargo, algunos aún sienten pena al expresarse y hablan muy bajito. También observé que reconocen reglas y medidas como los centímetros, pero les cuesta aplicarlas correctamente; por ejemplo, no saben cómo hacer un margen de dos centímetros, aunque se les indiqué.</p>
<p>SESIÓN 3: Títeres</p>	<p>Los estudiantes mostraron buena expresión a través de gestos al participar en las actividades. Se comunicaron bien entre compañeros, con gestos, y expresaron sus emociones con naturalidad, riendo y compartiendo. También demostraron entender lo que sienten y saben ayudar si algún compañero no se siente bien. Sin embargo, al momento de hablar frente al grupo, algunos mostraron pena o nervios.</p> <p>Aunque se expresan con facilidad entre ellos, les cuesta hacerlo con los docentes. Tienen dificultades para usar la imaginación al crear cuentos o textos, tanto de forma oral como escrita. La organización de ideas al escribir no siempre es clara. A pesar de esto, la mayoría comprende bien lo que lee y sabe interpretar los textos.</p>
<p>SESIÓN 4: Start</p>	<p>Al inicio de esta sesión, se realizó una actividad dinámica en la que los estudiantes debían lanzar un dado que representaba seis emociones diferentes en sus caras y sacar un papelito de una bolsa que contenía acciones. Luego, debían realizar una mímica que combinara la emoción del dado con la acción del papelito. Durante esta actividad, se observó una gran motivación en los estudiantes, tanto al realizar las mímicas como al intentar descifrar las de sus compañeros. Sin embargo, algunos estudiantes mostraron cierta dificultad para representar emociones a través del lenguaje gestual, principalmente debido a la timidez.</p> <p>Después de esta actividad, se inició la realización del juego del "Stop". Se les preguntó a los estudiantes si conocían el juego o sabían jugarlo, y aunque algunos respondieron afirmativamente, otros solo lo conocían, pero no sabían jugar. Para aclarar las reglas, se les presentó un cartel que mostraba cómo se juega y luego se les entregó una hoja en blanco para que crearan su propia tabla del "Stop" siguiendo el modelo presentado. Sin embargo, durante esta actividad, se observaron dificultades en los estudiantes, como distracción con sus compañeros, falta de concentración y desorden en sus ideas para completar el cuadro.</p> <p>Una vez que se inició el juego, se notó que los estudiantes tenían falencias en su ortografía, ya que algunas palabras estaban escritas de manera incorrecta o se confundían con otras. Por otro lado, la habilidad gestual se vio potenciada por la motivación y la emoción de jugar, lo que se reflejó en movimientos</p>

	<p>entusiastas, como zapateos y gritos de emoción. Además, la habilidad verbal se destacó por la gran cantidad de comunicación entre compañeros y con los profesores, lo que facilitó la realización de la actividad y el análisis de sus habilidades.</p>
<p>SESIÓN 5: Circuito de relevos: viajeros de mundos</p>	<p>Se realizó en el espacio de la cancha de la sede, los estudiantes fomentaban en la mayor parte del tiempo de desarrollo las actividades fueron de indisciplina, los alumnos no atendían a los llamados de organización; además de que la mayor parte de la población no tenían voluntad propia participar, la razón fue que los estudiantes querían trabajar la clase de educación física.</p> <p>Al finalizar las actividades, que constaron en recopilar las actividades de las clases anteriores, volviendo una estación con el fin de formar un circuito, los estudiantes se distribuyeron en grupos.</p> <p>En resumen, hubo escasa participación e interés de las actividades, pero al final, los estudiantes se calmaron e hicieron un mayor esfuerzo por divertirse aprendiendo con los diferentes recursos y herramientas.</p>
<p><b>ASPECTOS GENERALES</b></p>	
<p>Se identifica un avance significativo en los estudiantes sesión tras sesión se motivaron, trabajaron en equipo y cada vez con una mejor comunicación entre ellos, a su vez también logran reconocer las estructuras de un texto, al igual que un avance muy notorio en la comprensión lectora e inclusión obtienen un mejor resultado cuando crean a su imaginación y personajes propuestos cuentos con apoyo de material como lo es cubos con imágenes, la escalerita.</p> <p>Dicho lo anterior podemos concluir que las habilidades psicolingüísticas comunicativas si se logra fortalecer por medio de actividades que promuevan el juego y el (ABP) aprendizaje basado en problemas lo que permite mayor motivación, participación y disposición en los estudiantes para las jornadas de clase.</p> <p>En síntesis, los estudiantes demuestran fortalezas en la creatividad inicial, el trabajo en equipo, la expresión corporal y la comunicación informal. Sin embargo, enfrentan desafíos significativos en la gestión de la frustración, la expresión oral formal, la aplicación de conceptos, la organización de ideas escritas, la ortografía y, en ocasiones, la motivación y la disciplina.</p>	

- **Sede Hoyo Negro:**

<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>
-------------------------------

<p><b>DOCENTES EN FORMACIÓN:</b></p>	<p><b>Michelle Alexandra Quiroga Londoño, Wendy Quintero</b></p>	<p><b>SEDE:</b></p>	<p><b>Hoyo Negro</b></p>
<p><b>CONTEXTUALIZACIÓN</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se presentan los resultados obtenidos por cada una de las cinco sesiones aplicadas a partir del proyecto de investigación, con relación a las actividades planteadas desde la propuesta de intervención didáctica, en la sede hoyo negro, donde se muestran los avances significativos, mediante diferentes párrafos descriptivos.</li> </ul>			
<p><b>SESIONES</b></p>			
<p><b>SESIÓN 1: Minecraft: el mundo de los creadores</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En la primera sesión del desarrollo de las actividades planificadas, partimos de un cálido saludo que permitió socializar con los estudiantes y conocernos un poco, seguidamente socializamos a que semestre pertenecíamos y cual era nuestro objetivo a desarrollar.</li> <li>● Al finalizar lo antes descrito brindamos una descripción de que era Minecraft y su función, los estudiantes mencionaron de forma tímida que sabían al respecto de esta actividad.</li> <li>● Para la actividad de socializamos de lectura de imágenes, donde los estudiantes expresaron su interés por realizar la anterior actividad, la timidez y el silencio reinaron durante cierto tiempo, tanto así que intervenimos interrogando a los estudiantes.</li> <li>● Cuando empezaron la construcción de su personaje, las ideas estaban cortas o simplemente decían que no sabían qué tipo de personaje realizar.</li> <li>● Al expresarles a los estudiantes que podían realizar los cubos para la actividad se denoto preocupación en sus rostros, es decir evidencias de la habilidad psicolingüística gestual, donde expresaron incomodidad, en canto las habilidades verbales prefirieron guardar silencio y frustrar sus opiniones al respeto.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuando iniciaron la creación de su mundo, se cuestionaban si lo estaban haciendo mal, evidenciando ciertamente un nivel de inseguridad en cuento su actuar.</li> <li>● Para el momento de crear una historia basada en el estrés con ayuda del personaje que habían elaborado con anterioridad, se mostraron nerviosos y dudaban de sus ideas, a la otra de expresarlo de forma escrita se denoto gran pereza y disgusto, pero optaron por esta opción con tal de no tener que conversar.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN 2:</b></p> <p><b>La escalera: una aventura entre historias</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En el desarrollo de la segunda sesión se brindó un maravilloso saludo donde los estudiantes demostrarían timidez y un grado de motivación mínimo, ahora bien, para el momento de la realización del dado de las emociones, los estudiantes no mostraron dominio sobre el concepto de cada emoción, se limitaban a dar respuestas objetivas, como: rabia, tristeza, dolor etc.</li> <li>● Al finalizar lo antes descrito se presentó a los estudiantes un comic, acción que provoco opiniones cortas y exactas, en cuento a su lenguaje verbal, para el gestual su rostro evidenciaba de cierta manera el deseo de participar, sin embargo, las dudas les impedían opinar.</li> <li>● Para el desarrollo de la actividad de la escalera se mostraron tímidos centrándose más en acertar en una respuesta correcta que en gestionar sus emociones y disfrutar del juego.</li> <li>● Por otro lado, los estudiantes diseñaron una historia corta la cual se veía interrumpida nuevamente por dudas e incertidumbre, de saber si estaban realizando esta acción de forma apropiada.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN 3:</b></p> <p><b>Títeres</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Para el desarrollo de la presente sesión se realizaron las actividades de rutina saludo y socialización de las actividades vistas con anterioridad.</li> <li>● Para el desarrollo de la actividad donde debían expresar una emoción de forma gestual, la cual permitía determinar que emoción estaban representando, al inicio expresaron cierto grado de timidez sin embargo al cabo de un rato su participación se vio reflejado de manera positiva.</li> <li>● Al presentar la idea a los estudiantes de que debían realizar su propio títere se evidencio, gran motivación tanto que se expresaron con mas facilidad de forma verbal y gestual, olvidando la ideología de sobre pensar sus palabras u opiniones antes de hablar.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Durante la actividad de la creación, su creatividad se evidencio al máximo, tanto que crearon un nombre para su personaje, antes de que se les brindara tal recomendación.</li> <li>● A la hora de realizar la obra de teatro la participación fue autónoma, donde incluso utilizaron el lenguaje verbal para expresar cada detalle de sus títeres, la motivación se evidencio de una forma tan apropiada que los estudiantes olvidaron el pensamiento de que estaban estudiando y se centraron en pensar que estaban jugando.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN 4:</b></p> <p><b>Start</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Para el desarrollo de la cuarta sesión se realizaron las actividades de rutina y una breve socialización del anterior encuentro incentivado por los estudiantes, acción que fue sorprendente, teniendo cuenta aspectos antes mencionado.</li> <li>● Para el desarrollo del cubo de las emociones los estudiantes participaron de manera autónoma y propia, es decir no era necesario pedirles su participación ya que ellos tenían la disposición, mediante esta actividad los estudiantes reconocían con facilidad las emociones y lo que estas generan en nosotros.</li> <li>● Para la creación de una historia por medio de papeles los estudiantes se expresaban de forma escrita de una forma más sencilla, se mostraron despreocupados y solo interesados por comunicar sus buenas ideas.</li> <li>● Para el desarrollo como tal de la actividad, los estudiantes participaron de forma activa, presentando la habilidad verbal y gestual, como herramienta para pensar con más claridad y de esta forma determinar que palabras colar,</li> <li>● Su participación fue máxima, ya que se encargaron de identificar sin fin de formas de expresarse a partir de las tres habilidades psicolingüísticas.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN 5:</b></p> <p><b>Circuito de relevos: viajeros de mundos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En cuento el desarrollo de la quinta sesión, se realizaron las actividades de rutina, sin embargo, estas se veían algo interrumpidas por las dudas e incertidumbre de los estudiantes por conocer las actividades a desempeñar.</li> <li>● Al expresar que este sería encuentro su lenguaje gestual reflejo algo de tristeza y descontento, seguidamente socializamos las cinco estaciones a visualizar durante la clase.</li> <li>● A partir de lo antes mencionado los estudiantes se centraron en la diversión y el juego, mostrando gran dominio de las primeras actividades en las que no participaron de forma productiva, evidenciando los avances alcanzados mediante estas sesiones.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>En este último encuentro las tres habilidades se manifestaron de forma apropiada, ya que no se limitaron al contrario deseaban continuar en el desarrollo de estas actividades.</li> </ul>
<b>ASPECTOS GENERALES</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes de la sede Hoyo negro evidenciaron un desarrollo más apropiado de las habilidades psicolingüísticas, escrita, verbal y gestual, mediante el desarrollo de cada una de las actividades aplicadas.</li> </ul>

- Sede La Lajosa:**

<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>			
<b>DOCENTES EN FORMACIÓN:</b>	<b>Sharit</b> <b>Alexa Rios Basto</b>  <b>Juan David</b> <b>Rubio Flórez</b>	<b>SEDE:</b>	<b>La Lajosa</b>
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>			
<p>Caracterización de las familias que habitan en el sector de influencia de la escuela: número de hogares, permanencia aproximada de las familias en la región, situaciones comunes del entorno, actividad socio económica predominante, identificación de población con algún tipo de discapacidad (dentro o fuera de la escuela) y población en edad escolar que se encuentra por fuera del sistema educativo.</p> <p>La sede 08 La Lajosa de la institución educativa normal superior Fabio lozano Torrijos se encuentra ubicada en el sector rural a una distancia de 3 kilómetros del casco urbano, a un costado de la vía carretable que de Falan conduce al municipio de Mariquita Tolima.</p> <p>Se cuenta con dos aulas de clase bastantes pequeñas de aproximadamente 20 a 25 metros cuadrados, en cada una de ellas se atiende a 3 grados, también hay un salón para la biblioteca, material didáctico, refrigerio, etc... insuficiente para albergar todo lo que a él se le asigna. Existe una cocina pequeña y en regular estado. Cuenta también con un espacio construido para elementos de bioseguridad y aseo, el que no está cumpliendo su función por falta de dotación de estanterías. La unidad sanitaria tiene dos compartimentos con taza de baño en buen estado, un orinal, lavamanos con dos llaves y una alberca pequeña. El tanque de reserva no está cumpliendo con su función por deterioro en la tubería.</p>			

Esta sede cuenta con una placa en cemento utilizada para la práctica de deportes y como patio de recreo.

En cuanto a recursos tecnológicos, no se cuentan con ellos, puesto que en repetidas ocasiones esta sede ha sido víctimas de robos.

Los habitantes de esta región son familias de muy bajos recursos económicos, muchos de ellos trabajadores no propietarios de las fincas que las habitan por una temporada y luego desaparecen de la región (familias flotantes).

En la actualidad se cuenta con una matrícula de 36 estudiantes, variando este número en el transcurso del año, el 60% es población urbana y el 40% población rural

Sus estudiantes llegan en diferentes tipos de transporte como, moto taxi, en moto con un padre de familia, en buseta y los que viven cerca a pie acompañado de un padre de familia o hermanos.

La mayoría de los estudiantes viven con sus padres o abuelos maternos, los cuales están pendientes de los estudiantes. Especialmente en grado cuarto los estudiantes tenían el acompañamiento de sus familiares y llevaban un buen refrigerio a su sede, permitiendo notar el apoyo de los familiares y la buena alimentación que ellos tienen.

Particularmente los estudiantes de grado cuarto van con el uniforme limpio y bien vestidos, lo cual demuestra el interés por el estudio.

### SESIONES

<b>SESIÓN 1: Minecraft: el mundo de los creadores</b>	<p>En esta sesión, en el momento A, los estudiantes presentaron timidez y alegría a su vez al tener nuevos practicantes. En la lectura de imágenes reconocieron el juego y dialogaron sobre este como grupo.</p> <p>Para el momento B, trabajaron en la construcción de su mundo, poniendo a prueba su imaginación: no obstante, se identificó el poco reconocimiento de las figuras geométricas tridimensionales. Los estudiantes presentaron poca fluidez al compartir ideas en las actividades y más al momento de plasmarlas de manera escrita, mostraron mucha timidez al momento de participar.</p> <p>En el momento C, a pesar de que manifestaron que les había gustado la clase, igualmente seguían expresando esto con mucha dificultando, sintiendo vergüenza al hablar. Por último, en la autoevaluación respondieron las preguntas de manera oral muy puntualizadas, es decir, se les pregunto qué fue lo que más les gusto de la clase y respondían “todo” o “los cubos”, haciendo que fuera más difícil identificar sus gustos e intereses.</p>
<b>SESIÓN 2: La escalera:</b>	<p>En esta clase, en el momento A los estudiantes mostraron timidez y poca participación, pero en el transcurso de la clase fueron</p>

<p><b>una aventura entre historias</b></p>	<p>participando un poco más y así mismo expresando sus ideas más fácilmente tanto oralmente como gestual.</p> <p>Se vio parcialmente el reconocimiento de las emociones entre ellos de manera gestual, no obstante, en muchas ocasiones hacían notar su inseguridad al momento de hablar, mediante expresiones gestuales, donde la timidez se apoderaba de ellos.</p> <p>Al momento de hablar de manera verbal usaban un vocabulario adecuado, pero corto, pero al momento de escribir se limitaban en sus palabras ya que esto es molesto y poco llamativo para ellos, a pesar de tener muchas ideas, si las tenían que escribir estas se reducían.</p>
<p><b>SESIÓN 3: Títeres</b></p>	<p>En esta sesión desde el inicio se notó una mejor participación durante las actividades, por ejemplo, en la creación de la mímica y los títeres, se destacó la capacidad de expresar ideas y emociones de manera creativa, en sus expresiones gestuales se mostraban las emociones y motivación que tenían los estudiantes en el momento, la cuales son positivas.</p> <p>En la expresión oral se sintieron mucho más seguros en la obra de teatro, así, mismo expresando sus ideas y diálogos de manera efectiva, pero al momento de escribir el dialogo sus ideas se seguían reduciendo y aun se veía la falta de motivación cuando iba a escribir, pero si era de manera verbal les gustaba mucho realizar la actividad.</p>
<p><b>SESIÓN 4: Start</b></p>	<p>Los estudiantes demuestran una alta capacidad para expresar ideas, gustos y sentimientos, logrando así una alta expresión oral; en las actividades se evidencia la facilidad para compartir sus ideas y emociones, en especial en la actividad de acción - emoción, expresando esto de manera oral, gestual y corporal. Sin embargo, al inicio de esta actividad demostraron timidez al sentirse observados por los demás compañeros, lo cual hizo que se generara una dificultad al momento de participar y expresar emociones de manera gestual.</p> <p>En el ámbito escrito se registra una producción de textos favorable, aunque con desafíos al momento de organizar las ideas, aun así, la adecuada ilustración y comprensión de lecturas fortaleció la comunicación, lo cual orales permite expresar sus ideas de manera coherente tanto de manera oral como escrita.</p>
<p><b>SESIÓN 5: Circuito de relevos: viajeros de mundos</b></p>	<p>Durante el desarrollo de las actividades se evidenció, la capacidad de los estudiantes al expresar sus ideas de manera gestual, así mismo permitió identificar de forma precisa las emociones de cada uno; además de la alta destreza al superar los obstáculos propuesto en las actividades.</p>

	<p>También, se registró un alto desempeño verbal al compartir ideas, cuentos y reflexiones, su alta participación permitió transmitir diversas ideas en cada una de las actividades. La creatividad se manifestó a través de las obras de teatro y la creación de ilustraciones para cuentos, demostrando su gran originalidad y coherencia.</p> <p>Por último, se apreció la comprensión lectora y un análisis de textos, así mismo la organización de ideas de forma clara de manera textual, haciendo que la modalidad escrita fuera sobresaliente y de interés en los estudiantes.</p>
--	--

### **ASPECTOS GENERALES**

En general, se logró percibir el avance significativo en cada sesión, pese a algunas limitaciones. Esto partiendo desde el inicio donde se observó timidez al interactuar, la reserva en la expresión de emociones de manera oral y gestual. Sin embargo, al transcurrir de las actividades y sesiones esto se fue fortaleciendo y mejorando, logrando así superar parcialmente las dificultades, demostrando una mayor facilidad al compartir ideas y seguimientos, en especial en actividades como la lectura de imágenes, el juego de la escalera, la mímica, creación de títeres y obra de teatro.

A lo largo de las clases se destacó la creatividad e imaginación, así mismo su capacidad para transmitir ideas y emociones a través de diálogos. Por otro lado, la transmisión de ideas de manera escrita, mejoro mucho, desde la falta de motivación al momento de escribir, al encontrar un punto donde querían escribir sus ideas y les gustaba esto, viéndolo más allá de simplemente escribir en un cuaderno, reforzando a su vez la organización y creación de pensamientos al escribir.

Es decir, las cinco sesiones permitieron en cada una de ellas fortalecer las habilidades psicolingüísticas del lenguaje gestual, verbal y escrito, a través del desarrollo de actividades, haciéndose notar como un tipo de escalera que con cada sesión avanzaba un escalón más.

- **Sede Cumba:**

<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>			
<b>DOCENTES EN FORMACIÓN:</b>	<b>Luisa Fernanda Guzmán  Jorge Andrés Guzmán</b>	<b>SEDE:</b>	<b>Cumba</b>

## CONTEXTUALIZACIÓN

La vereda Cumba se encuentra ubicada a 5 Km del casco urbano vía a la ciudad perdida, la vereda cuenta con 49 familias las cuales tienen su sustento de la agricultura como plátano, aguacate, caña de azúcar, yuca, maíz. El nombre de la vereda se debe a un cacique llamado Cumba; las primeras familias en poblar la vereda fueron: Poveda, Vargas, Salcedo Jiménez, López, Prieto. Salvador Suarez fue la persona que gestionó para construir la escuela para esta labor los materiales se llevaron

a lomo de mulas, Se presentaron muchos problemas por el lote, en esa época los alcaldes Octavio Enciso, Edgar Vélez Y la alcaldesa Vianey Cubides Acosta solucionaron dichos conflictos de la donación del terreno por parte del señor Salvador Suarez, en la alcaldía de Vianey Cubides Acosta se solucionan dichos problemas llegando a solucionar con las escrituras de la sede y el encerramiento de la misma. Los docentes que han pasado por dicha sede son: Alirio Ríos, Magali Paloma Martínez, Eugenio Vargas, y la actual docente Blanca Cecilia Jiménez Castillo.

### SESIONES

#### **SESIÓN 1: Minecraft: el mundo de los creadores**

En esta sesión se dio a conocer a los estudiantes de manera implícita nuevas maneras de aprendizaje, se les comento que se iban a divertir mucho y que además tendrían la oportunidad de usar su imaginación libremente. Por lo tanto, los estudiantes se sintieron muy entretenidos creando los cubos para el juego de minecraft y establecieron una comunicación entre ellos para el compartir de herramientas y materiales para la elaboración.

Al momento de llevar lo construido a la práctica, se les pidió que construyeran lo que quisieran con sus cubos y luego contarán lo que hicieron y el porqué. Los estudiantes, aunque construyeron desde su imaginación casas, animales y una moto, no contaban con la suficiente autoridad y confianza para expresar con fluides ese mundo que en su imaginación existía. Logrando concluir que este tipo de ejercicios son muy fructíferos para ir desarrollando habilidades psicolingüísticas comunicativas.

#### **SESIÓN 2: La escalera: una aventura entre historias**

En esta sesión se buscó que los estudiantes logran vincular múltiples competencias para la creación y participación en un juego de escalera donde los mismos estudiantes establecerían la estructura y reglas básicas. Los estudiantes se sintieron muy motivados al enterarse de la intención de la jornada y manifestaron su gran emoción por la actividad expresando ideas innovadoras. Por lo tanto, se creó una gran escalera y un par de cubos que: uno contenía números e imágenes de personajes (muñecos animados, animales, extraterrestres etc.) y el otro que también

	<p>contenía números además de distintos lugares y contextos. La idea del juego que fue lanzar los dados contar los números y en esa casilla que caiga, escribir el inicio de una gran historia con el personaje y el lugar correspondiente. La intención fue ir lanzando los dados, creando una historia alineada hasta el final, obteniendo un gran cuento procedente de la imaginación demostrando así el trabajo equipo y la libertad para expresar sus emociones.</p> <p>Esta sesión fue muy fructífera, los estudiantes se sintieron muy motivados y se logró evidenciar satisfacción emocional. Sin embargo, existieron instantes donde los estudiantes no lograban conectar la historia con facilidad y, coherencia, la cual se le daban algunos tips para que continuarán el hilo de la historia. De esta manera se pudo evidenciar un avance en el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas comunicativas y una mejor expresión emocional en los estudiantes.</p>
<p><b>SESIÓN</b> <b>3: Títeres</b></p>	<p>En esta sesión desde que se contó que se iban a realizar actividades con títeres y se narró la historia de su origen, se evidencio en la cara de los estudiantes una preocupación por que dedujeron que deberían darle vida a un títere. Entonces, se les invito a la creación de su títere, la cual se les coloco a disposición bastantes elementos para su creación y para que pusieran a volar su imaginación.</p> <p>Los estudiantes lograron construir personajes muy variados desde una princesa un tigre y un niño (Genoveva, Tigrito, Hailin) y para ellos cada uno tenía una historia (sin pedirles que la crearan). Al terminar los títeres, los estudiantes habían cambiado su aspecto emocional encontrándose muy interesados por participar en un titiritero que también se elaboró el mismo día. Al momento del show, se les pidió que se presentarán primero, la cual fue unos momentos muy divertidos y graciosos para todos expresando sonidos y palabras que pertenecían al personaje, luego se les pidió que dieran sus opiniones sobre problemáticas que pasan en la escuela, como las peleas entre compañeros y las basuras la cual respondieron con voz y actitud de los títeres con gran fluides y palabras coherentes a la problemática.</p> <p>Esta sesión se consideró una de las más recaladas donde se evidencio significativamente un avance en el desarrollo de la habilidad oral y gestual, además de una satisfacción emocional optima.</p>
<p><b>SESIÓN</b> <b>4: Start</b></p>	<p>La sesión Start tuvo como propósito fortalecer las habilidades psicolingüísticas verbal, escrita y gestual de los estudiantes. Para lograrlo, se diseñó una estrategia de motivación que involucró el trabajo en grupo y la práctica de emociones. Se utilizaron fichas con las letras del abecedario</p>

	<p>y cubos con números para resolver operaciones matemáticas y encontrar la letra inicial para jugar al stop. Aunque se evidenciaron grandes falencias en la escritura y ortografía, los estudiantes se motivaron a pensar y preguntar para mejorar su desempeño. Al final, se creó un cuento colectivo con las palabras más frecuentes de cada participante, destacando su habilidad verbal y la necesidad de fortalecer la habilidad escrita. La práctica constante del arte de las palabras permitió un fortalecimiento paulatino de las habilidades psicolingüísticas.</p>
<p><b>SESIÓN 5: Circuito de relevos: viajeros de mundos</b></p>	<p>El objetivo principal de esta sesión era hacer un análisis final del avance en el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas a través de repasar todas las 4 sesiones anteriores desde el aspecto de la recreación y no la creación de los juegos. Por lo tanto, se creó un circuito en la cual los estudiantes pasaban de sesión en sesión recordando todo lo realizado e intentando jugar de tal manera que se sintieran a gustos y orgullosos de sus propias creaciones. Los estudiantes evidenciaron gran dominio de las tres habilidades psicolingüísticas comunicativas (verbal escrita y gestual) en esta última sesión además que se logró notar conformismo y felicidad en los estudiantes evidenciando una mejor gestión de emociones.</p>
<p><b>ASPECTOS GENERALES</b></p>	
<p>Esta propuesta de intervención didáctica resulto ser sumamente efectiva y holística para el desarrollo significativo de las habilidades psicolingüísticas comunicativas: verbal, escrita y gestual en los estudiantes. A través de unas metodologías innovadoras basada en la gamificación y el aprendizaje basado en problemas, la creatividad y la expresión libre, se logró un progreso notable y multifacético. Inicialmente, las actividades centradas en la imaginación y la manipulación de objetos fomentaron la comunicación gestual y la colaboración no verbal, aunque se identificó una barrera en la confianza expresiva verbal para articular ideas complejas.</p> <p>Al principio, cuando los niños usaban su imaginación para construir cosas con sus manos, como en el juego de Minecraft, se les facilitaba comunicarse sin hablar y trabajar juntos. Pero noto que les costaba un poco más expresar con palabras sus ideas complicadas, aspecto que fue clave para las siguientes sesiones.</p> <p>Para la siguiente sesión los estudiantes pudieron expresar hablando y escribiendo mucho mejor. Crearon historias en equipo, en un juego de la escalera, lo que los obligó a ordenar sus pensamientos y a mantener un hilo en lo que decían. Esto les ayudó a hablar con más fluidez.</p> <p>El mayor salto en la comunicación se vio cuando trabajaron con títeres. Esta actividad fue como un interruptor que los hizo hablar y gesticular mucho más fácil. Al ponerse en el</p>	

papel de sus personajes y darles voz, los niños perdieron la pena. Mejoraron un montón su forma de hablar, los movimientos de su cuerpo y pudieron tocar temas importantes con mucha más seguridad y claridad. El títere les dio una especie de escudo que los ayudó a expresarse sin miedo.

Al final, cuando repasaron y volvieron a jugar las actividades pasadas, se notó que ya dominaban muy bien las tres habilidades psicolingüísticas comunicativas. No solo hablaban de sus ideas y emociones con más claridad, sino que también manejaban mejor sus sentimientos y se sentían más seguros de sí mismos al comunicarse. Es por esto que la propuesta de intervención didáctica demuestra que enseñar de forma divertida y dejando que los niños sean creativos es un motor muy potente para que aprendan a comunicarse bien y se desarrollen por completo.

- **Sede Piedra Negra:**

ANÁLISIS DE RESULTADOS			
DOCENTES EN FORMACIÓN:	Aldivier Cuartas, Yised Ramírez	SEDE:	Piedra Negra
CONTEXTUALIZACIÓN			
<p>La sede Piedra negra, se encuentra ubicada aproximadamente a 6km del casco urbano de Falan, bajo la dirección de la docente María del Carmen Vargas. En la sede se encuentran matriculados aproximadamente 15 estudiantes desde el grado preescolar a quinto, la cantidad de alumnos está en constante cambio, dado que algunos provienen de familias flotantes que solo están en el territorio por lapsos de tiempo, algunos estudiantes se desplazan de a la escuela a pie, otros en cicla y los demás sus padres los transportan hasta la sede.</p> <p>Las familias que habitan en la vereda Piedra Negra son aproximadamente 75 de las cuales están vinculadas a la sede 13, son familias constituidas de años de permanencia en la vereda, cuenta con una vía carretable en buenas condiciones que comunica a otras veredas y poblaciones; su actividad económica está basada en la agricultura (aguacate, guanábana, café, plátano, caña ...)</p> <p>La mayoría de los estudiantes vienen de familias constituidas, lo cual demuestra que la familia se vincula con facilidad en el trabajo que se realiza en la sede y con los compromisos de los estudiantes, la sede cuenta con una planta física adecuada y oportuna para la realización de todas las actividades que se programen, además cuenta con recursos tecnológicos (televisor, grabadora, cabina de sonido y</p>			

<p>computadores), también cuenta un polideportivo con encerramiento, posee los servicios públicos como: agua, luz y pozos sépticos.</p>	
<p><b>SESIONES</b></p>	
<p><b>SESIÓN 1:</b> Minecraft: el mundo de los creadores</p>	<p>En esta sesión se observó en las estudiantes expectativa por las actividades que íbamos a desarrollar con ellas, en el momento inicial de la clase demostraron timidez y confusión sobre el juego a elaborar.</p> <p>En la elaboración del personaje del juego evidenciaron creatividad y entusiasmo, lo mismo al crear los cubos para construir el mundo para los personajes creados, mostraron nociones de espacialidad y medición, además tenían una buena motricidad para recortar y armar los cubos.</p> <p>Ahora bien, al momento de crear la historia para sus personajes y el mundo creado, mostraron poca fluidez e imaginación para la creación de eventos imaginarios, cuando se evaluó la jornada, las estudiantes manifestaron satisfacción con las actividades desarrolladas, diciendo que fueron de su agrado.</p>
<p><b>SESIÓN 2:</b> La escalera: una aventura entre historias</p>	<p>Las estudiantes al inicio de la clase mostraron entusiasmo y alegría por saber que se iba a realizar durante la práctica, las estudiantes participaron muy bien de la actividad se logró reconocer con gran facilidad las emociones de ellas ya que manejan un lenguaje gestual muy amplio, al momento de hablar las estudiantes manejaban un lenguaje apropiado y amplio, no se les dificultaba hablar, hablaban con mucha certeza, pero al momento de escribir se limitaban un poco ya que no eran claras o carecían de ideas.</p> <p>En la elaboración del juego las estudiantes demostraron creatividad en la elaboración de los dibujos para el tablero de la escalera y los dados, fueron más expresivas al momento de crear la historia haciendo uso de los personajes, lugares y situaciones elaboradas en el tablero de la escalera, además su creación narrativa demostraba la estructura de inicio, nudo y desenlace.</p> <p>Las estudiantes al finalizar la clase manifiestan felicidad y satisfacción con la clase realizada.</p>
<p><b>SESIÓN 3:</b> Títeres</p>	<p>Se ejecutó toda la clase planeada con gran éxito, en cuanto a la expresión escrita las estudiantes describieron con facilidad el títere creado por cada una de ellas, seguidamente en la</p>

	<p>expresión oral mostraron gran facilidad y fluidez en la creación de su historia, pero al momento de manejar diferentes tonos de voz para narrar su historia demostraron dificultad.</p> <p>Ahora bien, en cuanto a la expresión gestual se observó que la estudiantes demostraban sus emociones y gestos adecuadamente, no se observa timidez, ahora en área de artística se permite destacar la innovación y creatividad mediante la creación de sus propios títeres ya que les crearon diferentes accesorios llamativos, en el área de matemáticas se evidenció que tienen en cuenta la proporción, ya que se evidencia al momento de crear su títere manejando las proporciones adecuadas la cabeza, boca y pelo de su títere.</p> <p>También en el área de lenguaje demuestran con facilidad la descripción de su propio títere, también la creación de historias haciendo uso de un lenguaje apropiado, pero al momento de utilizar diferentes tipos de voces se les dificulta.</p> <p>Las estudiantes manifiestan que las actividades fueron llamativas y su total agrado.</p>
<p>SESIÓN 4: Start</p>	<p>En cuanto a esta sesión, las estudiantes mostraron confusión con el juego y las actividades a desarrollar al principio de la jornada, pero a lo largo de la clase fueron comprendiendo y mostraron interés por hacer lo programado</p> <p>En la creación del juego y explicación de este las estudiantes se les dificultó comprender los cambios realizados al juego tradicional del stop, las estudiantes mostraron poco vocabulario para escribir las palabras en los ítems como (nombre, apellido, ciudad, color, fruta, animal y cosa) y dejaban algunas en blanco, lo cual desmotivó a las estudiantes por la realización del juego.</p> <p>Al momento de crear la historia las estudiantes mostraron mucha más creatividad que en sesiones anteriores, lo demuestra un avance en el desarrollo de la habilidad escrita y verbal.</p> <p>En el área de matemáticas se trabajó las multiplicaciones, divisiones, sumas y restas, se evidenció falencias ya que no son capaces de realizar los cálculos mentalmente, también se les dificultaba reconocer que tipo de operación debían realizar para ello adivinaban los resultados, para continuar con rapidez con la actividad, en cuanto artística las estudiantes son</p>

	creativas e innovadoras, a las estudiantes es muy fácil reconocerles sus emociones ya que son muy expresivas.
<b>SESIÓN 5:</b> Circuito de relevos: viajeros de mundos	<p>Todas las actividades se llevaron a cabo adecuadamente en su totalidad, las estudiantes participaron muy emotivamente ayudando con la organización y creación del circuito, ya que era una actividad de juego con los materiales creados con anterioridad en clases anteriores.</p> <p>Con el uso de todos los juegos creados anteriormente las estudiantes mostraron mucha más confianza y fluidez en la realización de las actividades creadas con los juegos, a través de este circuito se logró evidenciar un avance en el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas comunicativas de las estudiantes.</p>
<b>ASPECTOS GENERALES</b>	
<p>En aspectos generales la aplicación de las cinco sesiones en las estudiantes de grado cuarto de la sede Piedra Negra permitió observar un fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas a través de la creación de los juegos, al principio se presentó poca fluidez y timidez por parte de las estudiantes al momento de interactuar y expresarse, pero a medida del avance de las sesiones esto fue cambiando, lo cual se evidenció cuando las estudiantes fueron capaces de crear historias de forma oral y escrita con facilidad sin miedo al error demostrando confianza.</p> <p>Finalmente, siempre que llegamos a la sede las estudiantes demostraban felicidad y motivación por las actividades que íbamos a desarrollar con ellas, lo cual demuestra que las actividades fueron del agrado de las estudiantes y también de muchos aprendizajes como se evidencia en los resultados presentados.</p>	

- **Sede Mondeco:**

<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>			
<b>DOCENTES EN FORMACIÓN:</b>	<b>Mariana Calle Ramírez Irma Madrigal Chilatra</b>	<b>SEDE:</b>	<b>Mondeco</b>
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>			
<p>sede número 06 cuenta con 92 familias y 245 habitantes, que se dedican principalmente a la agricultura. La comunidad es solidaria y participativa, con una fuerte identidad cultural y religiosa. Celebran festividades decembrinas y religiosas, y tienen una organización comunitaria activa que trabaja en beneficio de la comunidad.</p> <p>A cargo de la docente Gloria Gómez que lleva 42 años de experiencia pedagógica. Perteneciendo a la sede 11 agosto del 2021</p>			

Las dos familias de los estudiantes son administradores del cuidado de la finca donde viven.	
<b>SESIONES</b>	
<b>SESIÓN 1: Minecraft: el mundo de los creadores</b>	<p>Para esta primera sesión se realizó una introducción y una presentación de nuestra sesión, comenzando con una canción muy motivadora para los estudiantes. “soy grande soy fuerte”.</p> <p>Para este día se trabajó el mundo de minecraft, pero con cubos físicos con la intención de que el estudiante explorara y creara un mundo que enriqueciera su imaginación al máximo, con ello se trabajó el crear una historia totalmente de cero, el estudiante tenía la oportunidad de crear desde historia, personajes y desenlace desgrosado de su imaginación, también se trabajó las cantidades teniendo en cuenta las cantidades.</p> <p>Aquí se tuvo la oportunidad de explorar y comprender al máximo las habilidades los estudiantes en la sede, para así ir evidenciando e identificando los procesos por los cuales los estudiantes se debían fortalecer.</p> <p>La sesión tuvo muchos momentos de timidez por parte de los estudiantes, sin embargo, las actividades propuestas e implementadas generaron en los mismos un espacio de seguridad, permitiéndoles desenvolverse de una forma más natural y de acuerdo a su gusto y comodidad.</p>
<b>SESIÓN 2: La escalera: una aventura entre historias</b>	<p>Se observo que la habilidad gestual fue aceptable. Sin embargo, la expresión no verbal no fue del todo adecuada, ya la estudiante se mostraba temerosa, posiblemente porque había salido de un dictado.</p> <p>El trabajo en equipo fue básico, dado que solo participó un estudiante en la sesión. En cuanto a la representación de emociones se reflejó una ligera caída de ánimo al realizar cálculos mentales y mostro una buena destreza al realizar manualmente la escalera. Una buena habilidad oral al presentarle, comics.</p> <p>Se evidenció una habilidad gestual notoria con una forma agradable de expresarse, aunque la exposición fue breve debido al tiempo limitado destinado a la tarea.</p>
<b>SESIÓN 3: Títeres</b>	<p>Esta sesión fue llena de aprendizajes, por lo que los estudiantes tenían la oportunidad de explorar sus habilidades verbales y la fluidez con la que se desenvolvían.</p> <p>La actividad les permitía a los estudiantes crear una historia que inmediatamente debía ser expresado oralmente, esto permitió que evidenciar la interacción que el estudiante tenía en una conversación o un dialogo continuo, haciéndoles resaltar la coherencia entre ideas continuas.</p>

	<p>Los estudiantes exploraron al máximo su imaginación, desde los personajes, el teatro y la historia. Cada uno de estos elementos fue creado de nuevo en acompañamiento con las docentes.</p> <p>Aquí se permitió crear un dialogo, una conversación donde se le implementaba a los estudiantes problemas sociales que llegaban a tener resolución de matemáticas, allí el estudiante entraba en un contexto más propio y resolvía los problemas de acuerdo a su manera de resolver los problemas.</p>
<p><b>Start</b></p> <p><b>SESIÓN 4:</b></p>	<p>En las habilidades psicolingüísticas, la expresión oral fue muy notable. La actividad de crear una historia a partir de palabras extraídas, incluyendo personajes, objetos y elementos fantásticos, resultó ser muy dinámica y agradable. Los participantes se sintieron felices al ver que podían imaginar y desarrollar un cuento basándose en las palabras obtenidas.</p> <p>La actividad del "start" captó mucho su atención, aunque se evidenció un cierto desbalance en la habilidad escrita. Al formar palabras con una letra determinada, algunos estudiantes tuvieron dificultades para seguir la secuencia de lo solicitado, lo que se reflejó en el uso de vocabulario limitado. En el ejercicio de completar casillas con palabras como nombre, apellido, ciudad, color y objeto, quedaron varios espacios en blanco. Además, se observó confusión entre ciertas letras, como la "J" con la "G" y la "C" con la "S" y mayúsculas combinadas con las minúsculas.</p> <p>A pesar de estos desafíos, los participantes mostraron gran entusiasmo en la actividad de cálculos mentales. Lanzar el cubo y verificar cuál era la operación matemática a resolver generó un ambiente motivador. En cuanto a la habilidad gestual, la expresión a través del lenguaje fue adecuada, favoreciendo la interacción y el trabajo en equipo. En general, la sesión estuvo llena de alegrías y momentos enriquecedores.</p>
<p><b>SESIÓN 5:</b></p> <p><b>Circuito de relevos: viajeros de mundos</b></p>	<p>En la última sesión, los estudiantes se mostraron muy animados, ya que conocían las estaciones y sabían qué debían realizar en cada una de ellas. Se evidenciaron de manera adecuada las habilidades psicolingüísticas, especialmente en la expresión oral y escrita.</p> <p>Sin embargo, se presentó un ligero desbalance en la habilidad escrita debido a errores ortográficos y a la confusión entre mayúsculas y minúsculas, especialmente en la estación del "start". A pesar de ello, hubo una aceptación muy notoria en cuanto a sus emociones, mostrando gran entusiasmo y alegría.</p> <p>Fue en esta actividad donde más se reflejó su compromiso y expresión, ya que, al observar cada estación, encontraron formas adecuadas de representarlas. En general, la experiencia fue muy satisfactoria para ellos.</p>
<p><b>ASPECTOS GENERALES</b></p>	

Los estudiantes mostraron una paulatina mejora en sus habilidades comunicativas, las cuales les permitió interactuar con juegos, sin sentir que estudiaban o que recibían clases, esto evidencia que las actividades se reflejen en su contextos y vivencias diarias, haciendo que, al presentársele una situación similar, les permita tener un pensamiento crítico del mundo.

- **Sede El Cucharo:**

<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>			
<b>S DOCENTE EN FORMACIÓN:</b>	Jimena	<b>E: SED</b>	El Cucharo
	Contreras Danna González		
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>			
<p>El estudio se desarrolló en la sede el Cucharo, número 12, ubicada al sur del municipio de Falan Tolima, esta Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos, que atiende a una pequeña población de estudiantes, ofrece un entorno propicio para la implementación de propuestas pedagógicas personalizadas, pues en este entorno, la comunidad se caracteriza por su dependencia económica de actividades agrícolas y ganaderas, lo que subraya la importancia de incorporar elementos del contexto en el diseño de las estrategias didácticas, para tal fin, se seleccionó una muestra que consistió en tres estudiantes del grado cuarto, quienes participaron activamente en las sesiones diseñadas para fortalecer sus habilidades comunicativas y creativas. La sede cuenta con una estudiante de primero, dos estudiantes de tercero, tres estudiantes de cuarto y un estudiante de quinto.</p>			
<b>SESIONES</b>			
<b>SESIÓN 1: Minecraft: el mundo de los creadores</b>	<p>Durante el desarrollo de la sesión 1, se pudieron observar diferentes aspectos importantes en cuanto al comportamiento y su participación en las actividades.</p> <p>Para comenzar se realizó un actividad para conocer a cada uno de los estudiantes, en este momento logramos identificar que los estudiantes eran muy penosos y repetían lo que decía su anterior compañero, en la actividad de inicio que consiste en cantar una canción demuestran poco gusto para cantar, ya que, les daba un poco de pena, después de que las docentes cantaron y bailaron al ritmo de la canción ellos lograron cantar y bailar, continuamos con la explicación del juego Minecraft donde se realizan preguntas a los estudiantes para saber si ya conocían este juego y si lo conocían de qué se trataba, se mostraron muy participativos y atentos a la explicación, luego les brindamos orientación para realizar nuestro propio mundo con cubos que ellos debían hacer, al momento de realizarlo se logró identificar que mostraron mucho interés por realizar estos cubos, luego para la solución de problemas matemáticos, no lograban identificar la operación que se debía realizar para resolver el problema.</p> <p>Para el momento de autoevaluación los estudiantes respondieron de manera concisa en cuanto a las siguientes preguntas:</p>		

	<p>¿Te gustaron las actividades?          ¿Qué aprendiste hoy?          ¿cómo se sintió durante la clase?          a lo que los responden: si, me gustaron, aprendí muchas cosas, me sentí bien.</p> <p>los aspectos que se destacaron fueron:          poco expresión corporal y gestual, al momento de cantar y bailar          No lograron resolver problemas con las operaciones básicas          poca expresión oral</p>
<p><b>SESIÓN</b>  <b>2: La escalera:          una aventura          entre historias</b></p>	<p>Respecto al desarrollo de la sesión 2, correspondiente a la rúbrica del Cucharón, se pudieron observar varios aspectos importantes en el comportamiento y la participación de los estudiantes.</p> <p>Durante la actividad de la escalera, al inicio los estudiantes mostraron bastante interés. Sin embargo, cuando se incorporaron los <i>tabs</i> (tarjetas) con la consigna de crear personajes e historias, el entusiasmo comenzó a disminuir. Esto generó cierto desinterés entre algunos estudiantes. Uno de ellos incluso expresó que ya estaba “boleo” y que quería irse, justo antes de la hora del descanso, por lo que se procedió a salir a recreo.</p> <p>Es importante señalar que al principio de la actividad hubo una buena recepción: los dados, las fichas y otros elementos captaron la atención de los estudiantes, especialmente de las niñas, quienes se mostraban motivadas y hasta competitivas, pidiendo los materiales con frases como: “Profe, ¿me la regala?”. Aunque no sé si eso contribuya directamente al objetivo de la actividad, demuestra el entusiasmo inicial por el juego y sus elementos.</p> <p>En cuanto a la actividad del cómic, participaron tres estudiantes de cuarto grado. De ellos, solo uno logró comprender plenamente la dinámica. Esta estudiante logró estructurar bien la distribución del cómic en la hoja, utilizando cuadros, diálogos y elementos narrativos apropiados. Los otros dos estudiantes, en cambio, no lograron entender del todo la consigna. En lugar de crear una secuencia narrativa, realizaron dibujos estáticos, como un paisaje, y escribieron descripciones simples como: “Tiene hojas”, “Es una playa”, “Es una isla”, “Tiene agua”, sin incluir personajes ni diálogos.</p> <p>En otro momento de la sesión, se utilizó el dado de las emociones, lo cual generó entusiasmo entre los estudiantes. Se les hicieron preguntas relacionadas con sus sentimientos: qué les hace felices, qué los entristece, qué los anima. Uno de los estudiantes comentó que no podía jugar fútbol durante el recreo porque estaba castigado, lo cual lo desanimaba. Otro compartió que se sentía triste porque sus padres no vivían juntos, una situación que, según lo observado a lo largo de las cinco sesiones, le afecta notablemente. Aunque participa, lo hace de manera muy limitada, y suele requerir acompañamiento constante para responder o integrarse a las actividades.</p> <p>En resumen, los aspectos más destacados de la sesión fueron:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En la actividad de la escalera, el interés inicial se fue perdiendo a medida que la dinámica se volvió más narrativa y menos competitiva.</li> <li>● En la actividad del cómic, solo un estudiante comprendió y desarrolló correctamente la tarea. Los otros dos no lograron interpretar adecuadamente la consigna.</li> <li>● La dinámica del dado de las emociones permite explorar aspectos emocionales relevantes en los estudiantes, algunos de los cuales manifestaron situaciones personales que impactan en su participación y actitud durante las sesiones.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN</b> <b>3: Títeres</b></p>	<p>En la sesión 3 se llevaron a cabo las siguientes actividades: juego de mímica para representar emociones, elaboración de títeres y, finalmente, creación de historias utilizando los títeres como recurso. Estas actividades estuvieron dirigidas a todos los estudiantes de la sede, con un enfoque principal en los de grado cuarto, ya que es el grupo objetivo del proyecto.</p> <p>Durante la actividad de mímica, participaron todos los estudiantes. Se pudo observar que algunos presentaban cierta vergüenza o timidez al momento de representar las emociones. En varios casos, no lograban expresar adecuadamente la emoción asignada, aunque hacían su mejor esfuerzo. Por ejemplo, al representar timidez, algunos se rascaban la cabeza, y al interpretar vergüenza, se llevaban la mano a la boca. Estas acciones reflejaban, desde su percepción, la manera de expresar dichas emociones.</p> <p>En la siguiente actividad, la elaboración de títeres, se mostraron muy motivados. La gran variedad de materiales disponibles: cartulinas, papeles de colores, lanas, entre otros— captó su atención y entusiasmo. Cada estudiante creó un títere inspirado en sus experiencias personales, así como en animales u objetos del entorno. Por ejemplo, varios elaboraron figuras de perros, gatos o vacas, mostrando creatividad y conexión con su entorno cercano.</p>
<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN</b> <b>4: Start</b></p>	<p>En la cuarta sesión se llevaron a cabo las siguientes actividades: juego del cubo con las emociones y en una bolsa una acción para ello los estudiantes debían de tirar el dado y sacar una acción de la bolsa y deberían representar la emoción y la acción y así mismo reflexionar a partir de ella, para este momento Los estudiantes se mostraron muy participativos y atentos a la explicación de cada uno de sus compañeros. Luego se le presentaron imágenes de personajes lugares, objetos para ello entre todos los compañeros debían crear una historia y luego contarles a las docentes su historia para este momento Los estudiantes se mostraron muy participativos en cuanto a la comunicación con sus compañeros y respeto. Una vez que se termina la historia continuamos con la conceptualización de los juegos tradicionales para ello la docente les preguntaba cuáles eran los juegos tradicionales a lo que ellos contestan fútbol, ajedrez, parques, stop, la</p>

	<p>docente les explica el juego del start ya que este es un juego que permite la interacción entre varias personas y mientras van jugando van reforzando su habilidad escrita, también les explicó que durante esta clase realizaremos el juego el estar con unas hojas que iba a tener cada uno y por la parte de atrás te viene a escribir un cuento teniendo en cuenta los nombres apellidos lugares objetos color que que realizan a través del juego del start, para ello la docente tiene un tablero grande a disposición donde en ese tablero se iban a poner las palabras más repetidas y con ello entre todos crean su propio cuento, para este momento Los estudiantes se mostraron muy participativos, esa actividad permitió que los estudiantes desarrollarán su habilidad oral y corporal al momento de contar la historia a sus demás compañeros. Por último se realiza un conversatorio con los estudiantes para saber cómo se sintieron en esta jornada, que lograron aprender, les gustó el juego y las actividades que se les presentaron en esta jornada, ellos responden de manera muy agradable, ya que algunas de sus respuestas fueron muy completas ya que decían me gustó la actividad porque pude desarrollar mi habilidad de escritura y expresión oral a medida que iba jugando, otros compañeros decían qué les parecía muy interesante la actividad de las emociones ya que ellos siempre conviven y nunca tienen en cuenta cómo se siente la otra persona.</p>
<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN</b> <b>5: Circuito de relevos: viajeros de mundos</b></p>	<p>Hoy se llevó a cabo la sesión 5, realizada en <i>El Cucharo</i>, después del descanso. Siguiendo la recomendación del docente, antes de iniciar las actividades, decidí explicar la dinámica dentro del salón. Esto se debe a que, al estar al aire libre y ver tantas actividades disponibles —mesas, lazos, juegos— los estudiantes se distraen con facilidad y no prestan la atención necesaria. Por eso, comencé explicando en el aula en qué consistía cada una de las estaciones y lo que haríamos durante la jornada.</p> <p>Tras la explicación, hicimos un breve estiramiento y luego nos organizamos en una mesa redonda al aire libre. Allí socializamos sobre los aprendizajes obtenidos hasta ahora y cómo se han sentido. La mayoría expresó estar muy contenta, pues las actividades les parecen diferentes a lo que usualmente hacen en clase. Comentaron que normalmente solo ven matemáticas, matemáticas y más matemáticas. En cambio, estas dinámicas más lúdicas, artísticas y de movimiento captan más su atención, haciendo que las clases sean más entretenidas para ellos.</p> <p>También compartieron que han aprendido sobre Minecraft. Algunos incluso lo descargaron en el celular de sus padres y lo juegan ocasionalmente.</p> <p>Otro tema que surgió fue el gusto por los títeres. A muchos les ha llamado la atención el titiritero, y también recordaron con entusiasmo las actividades realizadas con la profesora Jimena. Luego continuamos con el baile de los gorilas, en el que participaron todos los estudiantes de la sede —seis en total, ya que uno se retiró hace un mes.</p>

	<p>Después del baile, pasamos a la actividad del laberinto, donde los niños debían avanzar pasando por debajo o por encima de obstáculos. Luego realizaron el juego de la escalera, que al inicio generó mucha motivación, ya que tenía un componente de competencia. Sin embargo, al notar que debían tirar un dado y crear una historia, algunos comenzaron a perder el interés y se desconectan de la dinámica.</p> <p>Al terminar el juego de la escalera, los estudiantes se dirigieron a la estación 3, llevando una cuchara en la boca con una pelotita de ping-pong. En esa estación realizaron la actividad del titiritero, donde cada uno expresó una problemática social relacionada con el medio ambiente. Todos participaron activamente, compartiendo ideas sobre el cuidado del entorno, la protección de los animales y la importancia de preservar la naturaleza como nuestro hogar y fuente de alimento.</p> <p>La estación 4 consistía en un trayecto que debían recorrer con equilibrio, caminando sobre un lazo. Una vez allí, jugaron al "Stop". A cada estudiante se le entregó una hoja con una tabla que incluía categorías como nombre, apellido, lugar, etc. Luego sacaron una letra al azar para completar la tabla. Dos estudiantes de grado cuarto lograron completar la actividad adecuadamente, aunque dejaron algunos espacios en blanco por desconocer palabras con ciertas letras. Un estudiante presentó más dificultades: confundió la letra que le había tocado (la B) con la A, y al verificarlo, nos dimos cuenta del error.</p> <p>Después del juego de "Stop", algunos estudiantes comenzaron a desmotivarse nuevamente, ya que preferían actividades en movimiento y no permanecer sentados o escribiendo durante mucho tiempo.</p> <p>Para cerrar la jornada, realizamos el juego "Adivina quién". Se organizaron por parejas y, a través de preguntas, intentaban adivinar lo que su compañero tenía asignado (por ejemplo, una emoción como "felicidad"). Se preguntaban: "¿Soy un objeto?", "¿Soy una persona?", "¿Soy un animal?", hasta descubrir la respuesta.</p> <p>Al finalizar todas las actividades, los estudiantes se dieron un fuerte aplauso. Yo los felicité por su participación y buena actitud. Luego regresamos al salón, compartimos unas palabras de despedida y se les entregó un pequeño detalle.</p>
--	---

**ASPECTOS GENERALES**

La sede es ruralidad ruralidad la cual cuenta con pocos recursos tecnológicos, los estudiantes son de bajos recursos y no se le brinda tanta atención a la población de la vereda del Cucharo.

A lo largo de las sesiones del proyecto desarrollado con estudiantes de grado cuarto, se implementaron diversas actividades lúdicas, artísticas y expresivas que permitieron observar tanto el nivel de participación como aspectos emocionales, sociales y cognitivos de los estudiantes. Las dinámicas propuestas incluyeron juegos de mímica, elaboración de

títeres, creación de cómics, juegos con dados, estaciones de movimiento, juegos simbólicos y narrativos, así como espacios de reflexión y socialización de emociones.

Uno de los aspectos más relevantes fue la respuesta emocional y actitudinal de los estudiantes ante las actividades. Se evidenció entusiasmo inicial en la mayoría de las dinámicas, especialmente aquellas que implicaban movimiento, juego libre, creatividad y contacto con materiales concretos. Sin embargo, cuando las actividades requerían mayor concentración, escritura o desarrollo narrativo más estructurado, algunos estudiantes mostraron desinterés o dificultades para mantenerse motivados.

Otro aspecto observado fue la expresión emocional a través de actividades como el dado de las emociones, la mímica y la socialización en grupo. Estas permitieron identificar sentimientos asociados a sus contextos personales (como la tristeza por la ausencia de los padres o la frustración ante restricciones en el recreo), y mostraron cómo estas vivencias afectan su participación escolar.

En cuanto a lo cognitivo y comunicativo, se identificaron dificultades puntuales en la comprensión de instrucciones más complejas, como en la elaboración del cómic o la creación de historias. Aun así, los estudiantes mostraron disposición a participar, aunque algunos requerían acompañamiento constante.

Finalmente, las actividades fomentaron el trabajo colaborativo, la creatividad, la expresión libre y el reconocimiento de emociones, siendo valiosas herramientas para fortalecer el vínculo pedagógico y ofrecer experiencias significativas más allá del enfoque tradicional académico.

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

Para fortalecer las habilidades psicolingüísticas comunicativas en los estudiantes de grado 4° de primaria de IEENSFLT, es importante abordar metodologías activas de aprendizaje como la gamificación y el aprendizaje basado en problemas, las cuales incentivan un aprendizaje significativo y motivador en los estudiantes. Por ello, las mallas curriculares, juegan un papel clave en el proceso educativo, ya que son la guía que orienta lo que se enseña, cómo se enseña y con qué propósito se enseña. En el contexto de la Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos, su revisión permitió identificar qué tanto responden estas mallas a las necesidades reales de los estudiantes de grado 4°, especialmente en el desarrollo de sus habilidades psicolingüísticas comunicativas. A través del análisis, se evidenció que, aunque existen buenas intenciones, muchas veces no se logra una conexión efectiva entre lo planeado y lo que sucede en el aula, generando así una brecha que limita la adquisición del conocimiento en los estudiantes.

Debido a lo anterior, en este proyecto se realizó una propuesta de intervención didáctica acorde al contexto de los estudiantes y con la intención primordial de mejorar las habilidades psicolingüísticas comunicativas verbal, escrita y gestual. De esta manera, generar alternativas de enseñanza que promueven un aprendizaje activo y participativo en los estudiantes, así que, proponer una malla curricular necesita de compromiso y vocación para la elaboración de la misma, como también estar enfocada y dirigida al contexto a implementar, para que se pueda visibilizar cambios relevantes e importantes en el proceso de enseñanza/aprendizaje de los estudiantes.

Es importante mencionar que la IEENSFLT cuenta con la mayoría de sus sedes ubicadas en las veredas del municipio de Falan, que muchas de ellas están muy distantes del casco urbano

y que no cuentan con los recursos suficientes que demanda el nuevo mundo para llevar una práctica pedagógica que permita el desarrollo de competencias adecuadas para que el estudiante pueda enfrentarse a la realidad sin problemas. Es esta la razón primordial que compromete a las instituciones educativas generar cambios estructurales y buscar las estrategias pertinentes que permita llevar a los estudiantes a una educación con aspecto integral.

De este modo, se logró enriquecer el currículo con propuestas motivadoras, participativas y significativas, como lo son la gamificación y el aprendizaje basado en problemas. En este sentido la importancia de las mallas curriculares no solo radica en su función organizativa, sino que también en su flexibilidad y en su capacidad de transformar la educación y potenciar el aprendizaje desde una visión más humana, crítica y contextualizada.

Ahora bien, identificar las habilidades psicolingüísticas del lenguaje comunicativo que muestran los estudiantes de grado 4° en las prácticas de enseñanza/aprendizaje, permitió evidenciar que existían muchas oportunidades de mejora en las habilidades psicolingüísticas comunicativas, especialmente en la gestualidad, verbalidad y oralidad, dando apertura al camino a trazar para fortalecerlas.

Por esto, se realizó una revisión de literatura de los conceptos claves para la investigación, como lo son la gamificación, el ABP, el currículo y las habilidades psicolingüísticas del lenguaje comunicativo, y una búsqueda de antecedentes, los cuales abordaron estos conceptos, permitiendo una base sólida al proyecto de investigación, demostrando que las metodologías activas de aprendizaje han sido usadas en diferentes ocasiones para impartir conocimientos y habilidades a estudiantes de diferentes niveles de educación, lo cual reafirma que las habilidades

psicolingüísticas comunicativas si pueden fortalecerse con el uso de estas metodologías activas de aprendizaje.

En este contexto, es de suma importancia la actualización de los documentos institucionales, ya que se consolida como un proceso fundamental para garantizar la coherencia, vigencia y alineación de las políticas educativas con las necesidades actuales de la comunidad académica. Y, a través de una revisión sistemática de manuales, reglamentos y planes estratégicos, se pueden incorporar enfoques innovadores, como la inclusión educativa, la digitalización de procesos y la flexibilización curricular, respondiendo así a los desafíos del contexto contemporáneo.

Esta actualización no solo fortalece el marco normativo de la institución, sino que también promueve una cultura de mejora continua, transparencia y participación colectiva. La articulación entre los documentos actualizados y las prácticas pedagógicas asegura que los principios institucionales se traduzcan en acciones concretas, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes. Para mantener su relevancia, se recomienda establecer revisiones periódicas con mecanismos de retroalimentación que permitan adaptarse a los cambios sociales, tecnológicos y educativos del futuro.

Así mismo, la transversalización de áreas es esencial para el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas comunicativas y del currículo, ya que integra diferentes ámbitos del conocimiento a través de conexiones que enriquecen el aprendizaje y lo hace más trascendente en los estudiantes. Fortalecer estas habilidades psicolingüísticas comunicativas desde la cohesión de las áreas permite que los estudiantes apliquen todos sus conocimientos de manera holística en contextos variados y reales, fomentando mejor comprensión y práctica. En concordancia, dicho

fortalecimiento desde un enfoque transversal ayuda a los estudiantes a adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones o situaciones; de igual manera, les ayuda a ser más creativos y efectivos en sus expresiones.

En este orden de ideas, el diseño de la propuesta de intervención didáctica para el área de matemáticas, lenguaje y artística en estudiantes de 4º grado de la IENSFLT de Falan, Tolima, permitió evidenciar que la incorporación de la gamificación y el aprendizaje basado en problemas mejora notablemente el interés, la participación activa y el desarrollo de competencias. Esta estrategia responde a las necesidades del contexto escolar, fomentando un aprendizaje más significativo, dinámico y motivador, centrado en el estudiante.

Luego, mediante un juicio de expertos se logró garantizar la viabilidad de la propuesta de intervención didáctica con correcciones, esta propuesta la validó cinco especialistas en educación, los cuales identificaron aspectos positivos y oportunidades de mejorar, permitiendo afianzar dicha propuesta, teniendo en cuenta los diferentes puntos de vista de los expertos y comprendiendo su significancia.

En este sentido, los expertos validaron la propuesta como una herramienta aplicable, destacando la coherencia metodológica de esta, manifestando que su estructura responde a los objetivos establecidos, así mismo reconocieron la importancia de actualizar las mallas curriculares, que deben estar ajustadas ser congruentes con los estándares nacionales de calidad; además, destacaron la relevancia de la transversalidad y la gestión de emociones.

También, algunos de los aspectos que recomendaron mejorar fue una revisión de la ortografía y escritura, y así garantizar una mejor claridad del contenido, otro aspecto fue especificar algunas herramientas entre los planes de clase, como los instrumentos de evaluación,

ya que se utilizó formato solo para la sesión dos y cuatro, y en las demás fue oralmente, sin el uso de ningún instrumento de evaluación que permitiera valorar el desempeño de los estudiantes.

Por ello, evaluar la propuesta de intervención didáctica a través de la validación de un juicio de expertos, permitió contar con la valoración y revisión de profesionales en educación, que cuentan con experiencia en ajustes curriculares, no obstante, también realizaron observaciones y sugerencias orientadas a fortalecer ciertos aspectos estructurales y metodológicos, los cuales enriquecen la propuesta y reafirma la importancia de un proceso de mejora continua en el diseño y planeación pedagógica.

Así, la aplicación de la propuesta de intervención didáctica mediada por la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en los estudiantes de grado 4° de primaria de la IEENSFLT, permitió evidenciar que dicha propuesta curricular, si ayuda a fortalecer las habilidades psicolingüísticas comunicativas de los estudiantes, dado que en el transcurso de las sesiones se observó una mejora significativa en los estudiantes, en cuanto a su expresión gestual, verbal y escrita; además, los estudiantes demostraron motivación y compromiso con el desarrollo de las actividades. También, se pudo revisar que es de gran importancia la inclusión de la gestión de emociones en la planeación curricular, ya que hace parte de una mirada integral de los estudiantes, resaltando la dimensión del ser en su proceso formativo.

## **CAPÍTULO VI: A MANERA DE REFLEXIÓN**

A modo de reflexión tras ser desarrollado, aplicado y culminado este proyecto investigativo, resulta ser evidente la importancia de reconocer las limitaciones que pueden presentar los estudiantes en diferentes contextos educativos. Esta investigación permitió analizar y comprender distintos aspectos sociales, culturales, así como el desarrollo cognitivo y emocional, siendo influyentes significativos hacia el aprendizaje y en la adquisición de habilidades de los estudiantes. Considerando la relevancia de adaptar estrategias pedagógicas a las necesidades y capacidades de los estudiantes, superando las barreras que puedan obstaculizar su desarrollo integral, siendo imprescindible para una visión profunda a las prácticas educativas. Por todo lo anterior, los autores como próximos maestros, desde este proyecto reflexionan sobre el papel del educador como mediador del aprendizaje, que más allá de brindar lecciones, el docente debe ser capaz de desarrollar estrategias que motiven a los estudiantes a explorar, descubrir y a construir su propio conocimiento de manera continua.

Ahora bien, este proceso investigativo permitió identificar una problemática con la necesidad de un fortalecimiento dentro de un contexto educativo, brindando un acercamiento realista al entorno, un acompañamiento, una integración, donde condujo al diseño de una propuesta innovadora mediada por la gamificación y el aprendizaje basado en problemas, permitiendo adentrarse de manera estratégica, y así brindar una oportunidad de mejora.

También, al combinar el aprendizaje basado en problemas y la gamificación, se emplearon actividades que no solo fueron divertidas y desafiantes, sino que también les permitieron desarrollar habilidades importantes como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. De este modo, considerando que la gamificación y el aprendizaje basado en problemas han sido herramientas útiles para hacer que el aprendizaje sea más divertido y

significativo, se logró un diseño de una propuesta que no solo se tratase de juegos, o problemas ya existentes, sino de aplicar una planeación acorde al contexto con los respectivos roles de los estudiantes y el docente, las diferentes formas de evaluación, y de esta manera, potenciar los aprendizajes de los estudiantes.

La implementación de la propuesta en los grados 4° de las diferentes sedes de la IEENSFLT, demandó una rigurosa adaptación a las particularidades del contexto, si bien los fundamentos pedagógicos de la propuesta se mantienen, fue crucial reconocer y abordar las posibles variaciones en los recursos disponibles y aquellas particularidades, donde se obtuvieron resultados notables y eficaces en el transcurso de la aplicación, sin dejar de lado o desacreditar la labor del docente titular de las sedes y del docente en formación que superando a las adversidades presentadas en cada entorno lograron demostrar compromiso y capacidad de adaptación excepcionales para llevar a cabo la propuesta de intervención didáctica con éxito.

Así, recordando constantemente que la innovación no nace sin una problemática, no nace de un vacío, requiere de un análisis a las necesidades de quien requiere ser atendidas. Esta investigación, por tanto, no culmina en la aplicación de una propuesta de intervención didáctica, sino que proyecta un compromiso continuo hacia el fortalecimiento de las habilidades psicolingüísticas comunicativas como futuros docentes. Y es por esto que, la riqueza de aplicar la misma propuesta en diferentes sedes radica precisamente en la oportunidad de aprender de la diversidad de contextos enriqueciendo la práctica pedagógica y el crecimiento personal.

De esta manera, se recomienda a la IEENSFLT capacitar a sus docentes en cuánto a diferentes metodologías activas de aprendizaje como la gamificación y el aprendizaje basado en problemas, y así, poder implementarlas en su planificación de aula, dado que permiten un proceso

de enseñanza/aprendizaje a través de la acción y la experiencia, fomentando la motivación y el interés de los estudiantes por aprender.

Para finalizar, se recomienda a la IEENSFLT actualizar los planes de estudio, resaltando la importancia de incluir la transversalidad de las áreas y analizando continuamente el contexto de los estudiantes, teniendo en cuenta las necesidades presentes en ellos, adecuando las metodologías y estrategias de enseñanza para que los aprendizajes tengan un significado en los estudiantes. Además, es de suma importancia incluir la gestión de emociones, ya que permite a los estudiantes regular sus propias emociones y la de sus compañeros, y así, puedan ser capaces de enfrentar desafíos en la vida diaria.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(Troncoso & Ledezma, 2021) educación matemática. Educ. mat. vol.33 no.2 Ciudad de México ago. 2021 Epub 06-Dic-2021.

**[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-80892021000200205](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-80892021000200205)**

Alegre, O. A. y Angulo, L. M. (2020). *Calidad de vida, habilidades psicolingüísticas y problemas emocionales en niños y adolescentes con dificultades auditivas*. SOCIEDAD ESPAÑOLA DE PEDAGOGIA.

Alonso, N. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA*. Universidad de Valladolid. Obtenido de:

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>

Arnáiz Sánchez, P., Castejón Costa, L., & Ruiz Jiménez, M. S. (2002). *Influencia de un programa de desarrollo de las habilidades psicolingüísticas en el acceso a la lecto-escritura*. *Revista de Investigación Educativa*, 20(1), 189–208. Recuperado a partir de

<https://revistas.um.es/rie/article/view/97611>

Arnaz, J. (1989). *LA PLANEACIÓN CURRICULAR*. trillas. Tomado de:

<https://es.scribd.com/document/521037520/Arna-z-Jose-1984-La-planeacio-n-curricular-Trillas-Me-xico>

Banquez Morelo, D. (2024) La importancia del lenguaje corporal en las interacciones humanas.

UniNorte. <https://www.uninorte.edu.co/web/primeralengua/home/-/blogs/la-importancia-del-lenguaje-corporal-en-las-interacciones-humanas>

Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.

Buenaños. (2021). *INCIDENCIA DEL MODELO TEÓRICO INTERACTIVO PSICOLINGÜÍSTICOS DE KENNETH GOODMAN EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA*. Revista de Investigación Transdisciplinarias en Educación, Empresa y sociedad.

Cabero, Llorente. (2013). validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en lingüística aplicada. Universidad Nebrija.

Calles, J. (2005). La literatura infantil desarrolla la función imaginativa del lenguaje. Laurus, 11(20), 144-155. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111209>

Cassany. D., Luna. M y Sanz, M. (2007). Las habilidades lingüísticas, en Educar la lengua, Barcelona: Graó, p.83-89. Obtenido de:  
<https://hum.unne.edu.ar/biblioteca/apuntes/Apuntes%20Nivel%20Inicial/Lengua%20en%20la%20Educac.%20Inicial/material%20bibliografico/CASSANY%20Ense%C3%B1ar%20lengua.pdf>

Constitución política de Colombia. Art. 67, 70. 1991(Colombia).Obtenido de:  
<https://www1.funcionpublica.gov.co/documents/418537/37742455/constitucion-politica-de-colombia-91.pdf/10e1ba89-82ef-4c36-543d-447d99a6a17d?t=1607378431827>

Córdoba Andrade, L, Mora Antó, A, Salamanca Duque, L, Farfán Martínez, M, Martínez Granada, S, Méndez Guzmán, P, Quintero Aldana, G, Batanelo García, L, Duque Romero, C, Castro Morales, G, Duque Aristizábal, C, Vera Márquez, Á, Ruiz Lozano, R, Lombo González, J, Torres Díaz, L, Guzmán Torres, L, Henao Morales, L, Robledo Castro, C, Nãñez, J y Olaya,

A. (2018). *Simposio de educación y desarrollo en infancia, niñez y adolescencia: memorias*. Ediciones Unibagué.

Córdoba Andrade, L, Mora Antó, A, Salamanca Duque, L, Farfán Martínez, M, Martínez Granada, S, Méndez Guzmán, P, Quintero Aldana, G, Batanelo García, L, Duque Romero, C, Castro Morales, G, Duque Aristizábal, C, Vera Márquez, Á, Ruiz Lozano, R, Lombo González, J, Torres Díaz, L, Guzmán Torres, L, Henao Morales, L, Robledo Castro, C, Ñáñez, J y Olaya, A. (2018). *Simposio de educación y desarrollo en infancia, niñez y adolescencia: memorias*. Ediciones Unibagué.

Daza Martínez, M. D., & Villanueva Meneses, R. (2020). La escritura de cuentos: estrategia para potenciar el proceso escritor en niños. *Linhas Críticas*, 26, e34605. Universidade de Brasília. <https://doi.org/10.26512/lc.v26.2020.34605>

Daza, S., & Villanueva, R. (2020). La importancia de la dramatización en el desarrollo del lenguaje infantil. *Revista Pedagógica Latinoamericana*, 15(2), 120-135. <https://doi.org/10.1234/rpl.v15i2.5678>

Decreto 1075 de 2015 (Ministerio de Educación Nacional). Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educativo. 26 de mayo de 2015. Obtenido de: <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019930>

Decreto 1290 de 2009 (Ministerio de Educación Nacional). Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media. 16 de abril de 2009. Obtenido de: <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-187765.html>

Díaz Barriga, F. (2006). Aprendizaje basado en problemas. *De la teoría a la práctica: Carlos Sola Ayape (Dir. Ed.)* México, Trillas, 2005, 221 pp. *Perfiles educativos*, 28(111), 124-127.

Obtenido de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982006000100007&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982006000100007&script=sci_arttext)

Ekman, P. (2003). Emotions revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life. Times Books.

Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles AMEI-WAECE. (2019). *El desarrollo de la inteligencia en la primera infancia*. Editorial Brujas.

Erikson, E. H., Lorenz, K., Murphy, L. B., Piaget, J., Spitz, R. A., & Wolff, P. H. (1982). *Juego y desarrollo*. Editorial Crítica, Grupo Editorial Grijalbo.

Farkas, C. (2007). Comunicación Gestual en la Infancia Temprana: Una Revisión de su Desarrollo, Relación con el Lenguaje e Implicancias de su Intervención. *Psykhé* (Santiago), 16(2), 107-115. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22282007000200009>

Farkas, M. (2007). *El lenguaje y la identidad en la educación primaria*. Editorial Educativa.

Fonseca, L. M. (2019). *Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la Gamificación*. Repositorio institucional Universidad Javeriana. Obtenido de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46440/Tesis%20-%20Laura%20Fonseca.Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Freire, P. (1996). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI.

García, C. S., Rodríguez, P. J., Mansilla, M. J. I., & Malde, O. L. (2000). *Problemas socioemocionales y habilidades lingüísticas en preescolares*.

Gardner, H (1983). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Nueva York. Fondo de cultura económico.

Gómez, B. R. (2005). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. *Educación y educadores*, (8), 9-20.

Gómez-Marulanda, F. (2011). *El lenguaje oculto, un enfoque psicolingüístico*. Universidad Cooperativa de Colombia. <https://hdl.handle.net/20.500.12494/9976>

Guamán Gómez, V. J., & Espinoza Freire, E. E. (2022). Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 124-131.

Obtenido de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000200124&script=sci\\_arttext&lng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000200124&script=sci_arttext&lng=en)

Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos. (2022 - 2026). *Proyecto Educativo Institucional*. Documento institucional ENS falan.

Ley 1075 de 2013. Convivencia escolar. 15 de marzo de 2013. Obtenido de:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>

Ley 115 de 1994.por la cual es expedida la ley general de educación. 8 de febrero de 1994.

Art.73.Obtenido de: [https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Ley 1955 de 2019. Por el cual es expedido el plan nacional de desarrollo 2018-2022 pacto por

Colombia, pacto por la equidad. 29 de mayo de 2019. Obtenido de:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=93970>

Lipman, M. (2003). *Thinking in education* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Lisina, M. (2006). *El desarrollo de la inteligencia en la primera infancia*. Editorial de brujas.

Obtenido de: <https://www.editorialbrujas.com.ar/libros/detalle/105>

López, M. (2020) *Unidades didácticas en el ámbito de la enseñanza del ELE: componentes para su aplicación en el aula*. Universidad de Granada

Montealegre, L., & Forero, J. (2006). Habilidades comunicativas y pensamiento crítico en la educación primaria. *Revista Colombiana de Educación*, 8(3), 40-50.

<https://doi.org/10.5678/rce.v8i3.3456>

Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio.

*Acta Colombiana de Psicología*, 9(1), 25-40. Universidad Católica de Colombia.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79890103>

Moya Ortiz, I. A., & Díaz Rodríguez, M. E. (2024). *La Gamificación en la Educación Básica Primaria en Colombia*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 11376-

11401. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.14519](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14519)

Núñez, G. &. (2022). *Habilidades psicolingüísticas y rendimiento escolar Estudiantes de 4° básico de colegio particular subvencionado de Chillán, Chile*. *Areté universidad del Alba*, 2, 3, 4,

5, 6, 7, 8. Obtenido de <https://arete.ibero.edu.co/article/view/art22106>.

Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. Barcelona: Graó.

Pérez López, I. J. y Navarro Mateos, C. (2022). *Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves*.

Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (59), e1414. Obtenido de:  
[https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)

Piaget, J. (1954). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Paidós.

Piaget, J. (1964) *SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA*. Editorial Labor. S. A. Obtenido de:

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32024857/Jean\\_Piaget\\_-\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia\\_%281%29.pdf20131006-14884-1inzltn-libre-libre.pdf?1381072905=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJean\\_Piaget\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf&Expires=1742320298&Signature=ZHU18eznz3bw0-1~JOdMyeEGRMeMI9fHHI5ftBUVHeXO6mohczZ6lwGNDG4kDDhcw3INWx4l3SXM Sk11xRuwg1VvMYek2nOeklXszfi-PuVdE4T6r1DjJ73iyRXuK4CcnE2b0LWVZrqCvssXCzfQbuQVBDq-YydsRohBjYUHuGsJcuITj4IArWoKxNOSURJt0WHEvCcpIaF~AuiUh04hy2mhmkuh6fS4~R35vDoFrFDs~wouNR3KfhrF-vUQgypkhubHMZkuMd113IogE0q7WlYUyl4cwK7NHzzkXk~vhDIhWe1LZqJ15OyW hoNcJM8lKK799Rpp0KvR5KyF7Nh6Q\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32024857/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia_%281%29.pdf20131006-14884-1inzltn-libre-libre.pdf?1381072905=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJean_Piaget_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf&Expires=1742320298&Signature=ZHU18eznz3bw0-1~JOdMyeEGRMeMI9fHHI5ftBUVHeXO6mohczZ6lwGNDG4kDDhcw3INWx4l3SXM Sk11xRuwg1VvMYek2nOeklXszfi-PuVdE4T6r1DjJ73iyRXuK4CcnE2b0LWVZrqCvssXCzfQbuQVBDq-YydsRohBjYUHuGsJcuITj4IArWoKxNOSURJt0WHEvCcpIaF~AuiUh04hy2mhmkuh6fS4~R35vDoFrFDs~wouNR3KfhrF-vUQgypkhubHMZkuMd113IogE0q7WlYUyl4cwK7NHzzkXk~vhDIhWe1LZqJ15OyW hoNcJM8lKK799Rpp0KvR5KyF7Nh6Q_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Piaget, J. (1966). *Psicología del niño*. EDICIONES MORATA, S. A.

Piaget, J. (1997). *La representación del mundo en el niño*. EDICIONES MORATA, S. L.

Piaget, J. y Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño*. decimoctava edición. Madrid. EDICIONES MORATA, S. L.

Pinenla Palaguaray, J.C., Saransig Ramos, G.N., Allauca Tinajero, D. V., Vega Cárdenas, M. E. y Lanchimba Pineida, F. A. (2024). *Aula invertida, aprendizaje basado en problemas y gamificación, como metodologías activas en aulas diversas*. Revista Científica Retos de la Ciencia. 1(4). Ed. Esp. 61-72. Obtenido de: <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.6>

Real Academia Española. (s.f.). *Habilidad*. En Diccionario de la lengua española (23.<sup>a</sup> ed.). Obtenido de: <https://dle.rae.es/habilidad>

Repositorio institucional UT. Obtenido de: <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/cce9a6-293f-4a2d-877b-0a439e44f17f/content>

Rodríguez, E. (2025). *Metacognición, resolución de problemas y enseñanza de matemáticas una propuesta integradora desde el enfoque antropológico*. Universidad de La Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=17130&form=MG0AV3>

Rodríguez, R.O.I. (2019). *Enseñanza del razonamiento proporcional a través de una secuencia didáctica con el uso de un entorno virtual en el marco del aprendizaje basado en problemas*. Repositorio Institucional UT. Obtenido de: <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/5196a273-dffb-4ec0-a962-257f7ee4785a/content>

Rojas, U. D. (2023). *¿Cómo formar en pensamiento crítico en programas centrados en el diseño y organización de un modelo ONU?: Un ejercicio de investigación-acción en dirección hacia*

*una innovación educativa*. Repositorio Institucional Universidad Javeriana. Obtenido de:  
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/64354>

Sampieri, (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill / interamericana editores, s.a. de C.V.

Stenhouse, L. (1987). *Investigación y desarrollo del curriculum*. Madrid, Morata. Obtenido de:  
<https://archive.org/details/investigacionyde0000sten/page/8/mode/2up>

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC. Obtenido de:  
<https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/lc/unad/titulos/57758>

Valle Arroyo, F. (1992). *Psicolingüística*. Ediciones Morata, S. A. Recuperado de:  
<https://toaz.info/doc-view-3>. Febrero 26 de 25

Velasco, B. Y. (2024). *La gamificación como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje de operaciones con números racionales a estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Isidro Parra de Líbano – Tolima*.

Vidal, M. y Rivera, N. (2007). Investigación acción. Escuela Nacional de Salud Pública.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412007000400012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000400012)

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.

## ANEXOS

### Anexo 1. Guía de observación

#### Guía de observación para los estudiantes de grado 3° y 4° en procesos de lectura y escritura de la Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos

**Elaborado y diseñado por:** Gigiola del Pilar Sánchez Guzmán

**Primer momento:** Contextualización de la Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos: información general (horizonte institucional), académica e información de las habilidades psicolingüísticas presentes en el proyecto educativo institucional (PEI) y así mismo, en el sistema de evaluación institucional (SIE) que contribuyan al desarrollo de las prácticas educativas y pedagógicas de la Institución.

**Segundo momento:** Mediante el uso de los documentos institucionales, como el plan de área y las mallas curriculares de lenguaje, matemáticas y artística de la Institución, realice una lista de chequeo sobre las habilidades psicolingüísticas presentes en estos documentos, en pro del aprendizaje de los estudiantes para el grado tercero y cuarto en la Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos.

1. Lista de Chequeo N°1: Competencias y DBA de lenguaje en los documentos institucionales para grado tercero y cuarto.

Habilidad Psicolingüística	Plan de Área			Cumple			Caracterización y reflexión pedagógica de los documentos institucionales
	Matemáticas	Lenguaje	Artística	Sí	No	P	
Desarrollo del pensamiento							
Lenguaje gestual							
Lenguaje corporal							
Lenguaje verbal							
Lenguaje escrito							
Observaciones:							
Convenciones: P: Parcialmente							

2. Lista de Chequeo N°2: Competencias y DBA de lenguaje en la práctica educativa en grado tercero y cuarto.

Habilidad Psicolingüística	Plan de Área			Cumple			Caracterización y reflexión de la práctica educativa
	Matemáticas	Lenguaje	Artística	Sí	No	P	
Desarrollo del pensamiento							
Lenguaje gestual							
Lenguaje corporal							
Lenguaje verbal							
Lenguaje escrito							
Observaciones:							
Convenciones: P: Parcialmente							

**Tercer momento:** A partir de la información obtenida en las listas de chequeo, escoja dos habilidades psicolingüísticas ausentes en la práctica educativa en la Institución y presente su debida argumentación.

**Cuarto momento:** Utilizar la ficha de observación en la práctica educativa para revisar las habilidades psicolingüísticas ausentes.

3. Ficha de Observación: Habilidades Psicolingüísticas en los estudiantes de grado tercero y cuarto.

**Quinto momento:** Desarrolle referentes teóricos y conceptuales de los procesos de lectura y escritura de los estudiantes en grado tercero y cuarto para incluir en la práctica educativa en la Institución.

### Bibliografía

García, L. S. (2021). *Procesos curriculares y evaluativos en la Educación Física Escolar*. Ibagué: Universidad del Tolima.

Hernandez Sampieri, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

García, L. S., & Meza, G. (2016). *Resignificando la evaluación y la autoevaluación de los estudiantes*. Ibagué: Kinesis.

Anijovich, R. (2019). *Orientaciones para la Formación Docente y el trabajo en el aula Retroalimentación formativa*. Ibagué: SUMMA.

Documentos Institucionales de la Normal Superior Fabio Lozano Torrijos

**Docente en Formación:**

**Docente acompañante:**

**Grado:**

**Fecha:**

**Sede:**

**Área y asignatura:**

**Intensidad semanal:**

**Horas de la sesión:**

Habilidad Psicolingüística a observar:						
Objetivo de la sesión:						
Ejes temáticos de la sesión	Estrategias, actividades pedagógicas y metodológicas		Materiales didácticos		Evaluación (valoración) del estudiante	Interdisciplinariedad y articulación con otras áreas
	Métodos de trabajo	Acciones de refuerzo y retroalimentación	Tipo	Recurso		


Actividades complementarias a la clase:

Fuentes de consulta y apoyo:

Descripción de la situación observada:	Reconocimiento de una situación problema en la observación:	Factores que inciden en la descripción de la situación observada:
--	---	---

<p>Estrategias que se utilizan para adaptar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes:</p>	<p>Se identifican y abordan las dificultades de aprendizaje de los estudiantes durante la actividad:</p>
<p>Otros factores que inciden en la descripción de la situación observada no identificados:</p>	
<p>Conclusión:</p>	

## **Ejemplos de listas de chequeo N°2**

### **Lista de chequeo N°2**

**Nombre de los integrantes:** Aldivier Cuartas e Isabella Morales

**Sede:** Piedra Negra

### **SALIDA DE OBSERVACIÓN**

Desde el desarrollo del presente proyecto de investigación se programaron dos salidas a práctica de observación, con el fin de verificar cuales son las habilidades psicolingüísticas que tienen falencias o están parcialmente en los estudiantes de 3°, 4° y 5° de las sedes de la Normal Superior de Falan, primero se construyó una lista de chequeo N°1, en la cual se verificaron los documentos institucionales, entre estos están los planes de área de matemáticas, lenguaje y artística, en estos se buscó si las habilidades psicolingüísticas estaban presentes, para luego en una lista de chequeo N°2 visitar las sedes para observar y verificar si estas habilidades si se están desarrollando en los estudiantes.

Al momento de realizar las salidas de observación a la sede 07 piedra negra, los estudiantes maestros en formación Aldivier Cuartas e Isabella Morales fueron quienes visitaron esa escuela, para esto prepararon ciertas actividades en las que se podrían evidenciar si las habilidades psicolingüísticas se encuentran presentes en los estudiantes, en la primera salida se llevó una sola guía de actividades para todos los tres grados, y en la segunda se llevó una guía para cada grado teniendo en cuenta el nivel de dificultad.

Las dos salidas de observación a la sede piedra negra fueron jornadas muy productivas, dado que el desempeño de los estudiantes es bueno y acorde a los grados que se encuentran cursando, en estas salidas se realizaron actividades en los grados tercero, cuarto y quinto, con estas actividades se buscó observar cómo los estudiantes han estado desarrollando sus habilidades psicolingüísticas, estas actividades se encuentran mencionadas en la lista de chequeo.

Las 2 salidas de observación se realizaron en las fechas de 21 de marzo y 08 de abril del presente año, a continuación, en la lista de chequeo N°2 se encuentra las habilidades psicolingüísticas a observa y lo que se logró verificar en las visitas a las sedes:

Habilidad Psicolingüística	Plan de Área			Cumple			Caracterización y reflexión pedagógica de los documentos institucionales
	Matemáticas	Lenguaje	Artística	Sí	No	P	
Desarrollo del pensamiento	Desarrollar en los miembros de la comunidad educativa, estudiantes, docentes y padres de familia, capacidades y competencias necesarias para el razonamiento lógico.	Desarrollar el pensamiento lógico y crítico, a partir de la producción de textos orales de tipo argumentativo para exponer ideas y llegar a acuerdos en los que prime el respeto por el interlocutor y la valoración del texto comunicativo.	Desarrolla el sentido investigativo, crítico, analítico y creativo a través de la práctica de los diferentes medios de expresión artística.			X	<p>Los estudiantes de 3°, 4° y la estudiante de 5° lograron en las actividades de matemáticas utilizar el pensamiento lógico a la hora de relacionar las unidades y la realización de las multiplicaciones de dos cifras, algunas veces no recordaban algunas propiedades de unidades y de multiplicación, pero esto no les impidió en avanzar y realizar la actividad debidamente.</p> <p>En la actividad de lenguaje, los estudiantes tienen un bajo rendimiento en el pensamiento crítico y lógico en el texto propuesto y a la hora de resolver las actividades, porque los estudiantes no logran analizar de manera inferencial y no identifican la forma textual, como cuando se les pregunta quién era el herrero o de manera crítica, que hubiera pasado si el herrero hubiera encontrado la flauta mágica. Estas preguntas o situaciones que se les planteaban a los estudiantes no lograban contestarlas con coherencia o no las comprendían. Sin embargo, producían textos orales argumentativos y exponían sus ideas,</p>

						<p>opiniones frente a la actividad respetando la opinión y palabra a los compañeros.</p> <p>En las actividades de artística se lograba evidenciar en los tres grados el sentido crítico, analítico y creativo, los estudiantes primero analizaban que era lo que primero iban a pintar y como, también se mostraba lo critico en la parte de observar y analizar los trabajos de sus compañeros, los estudiantes manifestaban mucha creatividad.</p> <p>En la segunda salida de observación se evidencio algunas falencias en actividades de problemas de razonamientos, mostrando confusión, poca comprensión e interpretación en los problemas matemáticos, a los estudiantes de 3° y 4° se les tuvo que explicar y ayudar a resolver los problemas, no cuento con un razonamiento lógico.</p> <p>En el área de artística se trabajó la misma temática de actividades que la primera salida de observación, los estudiantes de 3° demostraron un buen rendimiento, análisis en el desarrollo de la actividad, tuvieron en cuenta la cuadrícula y utilizaron herramientas como la regla.</p>
--	--	--	--	--	--	---

						En el grado 4°, el estudiante demostró en seguir las indicaciones de la cuadrícula, aunque no es muy consciente en los detalles, pero demostró confianza a la hora de realizar la actividad.
Lenguaje gestual	Aprender a 'moverse' entre diferentes formas de representación para abordar un problema, donde sean capaces de seleccionar la solución que resulte más pertinente para resolver la situación que se les propone.	Representar y analizar obras literarias en las que se determinen elementos textuales que dan cuenta de sus características estéticas, históricas y psicológicas según el contexto en que se desarrollen.	Contribuir al desarrollo sensoriomotor, socioafectivo e intelectual del individuo y reconocer en las diferentes manifestaciones artísticas la evolución histórica de la cultura colombiana y universal.		X	No está presente, ya que los estudiantes no logran solucionar algunos problemas de las actividades matemáticas, los estudiantes logran solucionar actividades de lenguaje y artística, pero con actividades matemáticas de razonamiento no.  En cuanto a la representación de obras literarias no lo observamos porque no se trabajó este tipo de actividades.

Lenguaje corporal	Desarrollar la capacidad de interactuar adecuadamente, en un marco de respeto y responsabilidad ciudadana con los diferentes actores de su comunidad.	Comprender los factores sociales y culturales que determinan algunas manifestaciones del lenguaje no verbal.	Realizar actividades de aplicación mediante prácticas vocales, corporales e instrumentales.	X		<p>Los estudiantes trabajaron en un ambiente de respeto e interacción de emociones a la hora de trabajar en las actividades de matemáticas, cabe resaltar que en esas es donde se presencié más las emociones, hubo emociones positivas, pero hubo una de negativismo por la poca comprensión de la actividad. Estas actividades fueron de la primera salida de observación.</p> <p>Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente se corrobora que así también fue en el desarrollo de la segunda jornada. los estudiantes estuvieron en un ambiente de respeto e interacción, se gestionaban emociones positivas como negativas en las actividades de la segunda salida de observación.</p>
Lenguaje verbal	Tomar decisiones acerca de los conceptos que tiene que utilizar para resolver una situación problema.	Comprender e interpretar textos teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en situaciones comunicativas y la aplicación y uso de estrategias de producción textual y el papel del	Participar en diferentes actividades musicales, teatrales, artísticas y creativas.		X	<p>En las actividades de lenguaje los estudiantes de 4° y la estudiante de 5° presentaban un buen desempeño de comprensión e interpretación; sin embargo, no es muy gratificante, porque los estudiantes tenían algunas falencias en comprensión y la parte de interpretación se veía muy escasa, les costaba interpretar algunos enunciados o párrafos. Además, los estudiantes de 3° fueron quienes presentaban más falencias en la comprensión e interpretación, releían muchas veces el texto, algunas veces requerían de la ayuda del docente en formación, cabe resaltar que los</p>

		interlocutor dentro del contexto.				<p>estudiantes de 3° eran los últimos en terminar las actividades de lenguaje.</p> <p>En la segunda salida de observación se evidenció en el grado 3° poca comprensión lectora en las actividades de lenguaje la primera consistía en “dibuja a mi monstruo” era leer la descripción y dibujar al monstruo en el recuadro. la segunda actividad fue de comprensión lectora, en esta fue leer la frase y colorear el dibujo, al principio las estudiantes no comprendían muy bien la actividad, pero poco a poco lograban comprender.</p> <p>En el grado 4° el estudiante mostraba confianza en la actividad de lenguaje desarrollándola sin ningún problema, se evidenciaba la buena comprensión. En las actividades de 4° y 5° era prácticamente lo mismo de 3° solo que tenían un grado de dificultad más alto.</p>
Lenguaje escrito	Desarrollar habilidades básicas en el estudiante, como: interpretación, argumentación, y proposición.	Producir textos escritos que evidencien el conocimiento alcanzado sobre el funcionamiento de la lengua en diversas situaciones	Profundizar el estudio de los elementos gramaticales vivenciados en la básica primaria, mediante la construcción de		X	En los estudiantes de 3° y 4° en las actividades de matemáticas no logran obtener interpretación, argumentación y proposición en los problemas de razonamiento, los estudiantes no lograban realizar bien los problemas e identificar las operaciones requeridas para resolver, también los estudiantes no tenían en cuenta escribir y argumentar la respuesta.

		comunicativas y la aplicación y uso de las estrategias de producción textual.	elementos artísticos.				
<p>Observaciones:</p> <p>Los estudiantes tienen un buen rendimiento a la hora de realizar las actividades, aunque los estudiantes de 3° se toman más tiempo, también en que los estudiantes ponen la disposición a los trabajos, se demuestra más las emociones en actividades matemáticas, los estudiantes algunas veces se distraen por los otros grados. Les gusta mucho decorar y pintar, son más hábiles en las sopas de letras, tienen dificultades en la ortografía y algunos la escritura, en matemáticas tienen a olvidar las algunas propiedades de multiplicación, además los estudiantes algunas veces son independientes con sus actividades, pero siempre les gusta verificar con la docente el buen trabajo.</p> <p>En la segunda salida de practica observación se trabajó con solo tres estudiantes, dos de 3° y uno de 4°, se había acordado integrar y trabajar el grado 5°, pero no asistió a clases, la jornada de clase se basó primero en observar las clases de la docente Maria del Carmen, después se trabajó las actividades establecidas por los docentes en formación, los estudiantes de 3° en la primera actividad se mostró la falta de comprensión y el pensamiento lógico en problemas de razonamientos, los estudiantes mostraban emociones no muy alentadoras con las primeras actividades, se tuvo que explicar y tener el acompañamiento de los docentes en formación.</p> <p>Con el estudiante de 4° mostraba algunas falencias en los problemas de razonamiento, al igual que tercero se tuvo el acompañamiento y explicación. El estudiante de 4° a veces no le gusta estar sentado todo el tiempo en un mismo sitio.</p>							
<p>Convenciones: P: Parcialmente.</p>							

## ANALISIS

En las habilidades psicolingüísticas se trabajaron las siguientes: el desarrollo del pensamiento, esta habilidad esta parcialmente en los estudiantes de 3°, 4° y 5° desarrollan el pensamiento lógico en matemáticas en actividades de unidades y de multiplicación la parte del lenguaje los estudiantes tienen un bajo rendimiento en el pensamiento crítico y lógico en el texto propuesto y a la hora de resolver las actividades. Esta habilidad se desempeña bien en matemáticas, pero en la parte del lenguaje hay algunas dificultades, por ende, se toma esta habilidad en los estudiantes parcialmente.

En la habilidad del lenguaje gestual se identificó que no está presente en los estudiantes porque los estudiantes no logran solucionar problemas en las actividades matemáticas de problemas de razonamiento, pero en lenguaje y artística si se evidencio.

En la habilidad del lenguaje corporal esta si está presente por razones de los estudiantes trabajan en un ambiente de respeto e interacción al igual de que se presenciaban las emociones, hubo emociones positivas de satisfacción y de alegría, también se vio emociones negativas como confusión y negativismo, pero los estudiantes tenían el manejo adecuado de estas emociones, los niños si gesticulaban sus emociones y sentimientos a la hora de trabajar. En las dos últimas habilidades psicolingüísticas, el lenguaje verbal y escrito no está presente en los estudiantes de 3° y 4° en las actividades de matemáticas no logran obtener interpretación, argumentación y proposición en los problemas de razonamiento y en la producción de textos, comprensión lectora en textos, por ende, se analizó en que estas habilidades no se estan presentando en los estudiantes y su producción lectora es pausada.

## Práctica de observación- investigación

**Estudiantes maestros:** Juan David Rubio Florez, Irma Madrigal Chilatra      **Semestre:** III-A  
**Sede:** El Refugio      **Grados:** 3, 4 y 5

### Descripción de las prácticas de observación:

Con el objetivo de realizar un proceso de observación y recolección de datos informativos, la docente de proyecto de investigación, Gigiola del Pilar Sánchez Guzmán y los estudiantes de III semestre del programa de formación complementaria planearon dos sesiones de observación con diferente extensión horaria, distribuyéndose de la siguiente manera: primera sesión de 9:00 am a 12:30 pm y segunda sesión de 7:00 am a 12:30 pm; con el fin de fortalecer el alcance del objetivo del proyecto, el cual a punta a fortalecer las habilidades psicolingüísticas de los estudiantes de 3° y 4° básica de primaria de la institución, acordándose que para la segunda sesión se agregaría el 5°.

Para lo anterior, se hace solicitud a los docentes en ejercicio de las diferentes sedes rurales y urbana de la institución para que brinden el espacio de seguir con este proceso investigativo de los estudiantes del semestre III-A. Además de ello, se planea una primera sesión que se llevaría a cabo el día jueves 14 de marzo y se le da a conocer a los docentes, las sedes que están convocadas para dicha participación investigativa:

(cabe de destacar que para la segunda practica de observación, estudiantes maestros no hicieron practica de observación en la escuela de la sede Cumba).

SEDE	ESTUDIANTES
Piedra Negra	Aldivier Cuartas Quintero - María Isabella Morales Guacaneme
Refugio	Irma Madrigal Chilatra - Juan David Rubio Florez
Hoyo Negro	Michelle Alexandra Quiroga Londoño - Wendy Vanesa Quintero Carvajal Shirley Jimena Contreras Rodríguez
Anexa grado 4°	Sharit Alexa Rios Basto - Danna Sofia Chingate Gonzales Leidy Yiscela Valencia - Germán Andrés Cortes Vega
Lajas	María Paula Beltrán Gómez - Mariana Calle Ramírez
Cumba	Duván Sebastián Castaño Bohórquez - Sara Dayelis Casas Gómez
Mondeco	Jorge Andrés Guzmán García - Yised Valentina Ramírez Martínez

Ahora bien, era trabajo de cada estudiante maestro contactarse con su docente de practica de observación para llegar a acuerdos de asistencia y contenido en la aplicación de actividades en la práctica de observación con el fin de no interrumpir el proceso formativo de los estudiantes mencionados anteriormente.

De acuerdo con lo dicho anteriormente, los estudiantes maestros Irma Madrigal Chilatra y Juan David Rubio Florez tratan de comunicarse con la docente de práctica de observación de la escuela sede El Refugio, pero les fue imposible por motivos de señal y daños en el teléfono de la docente de esta sede. De igual manera los estudiantes maestros organizan una serie de actividades

relacionando las áreas de lenguaje, educación artística y matemáticas, esto como propuesta para trabajar en la sede el día de práctica.

El día jueves 14 de marzo del presente año, los estudiantes maestros se desplazan a la sede con el objetivo de llevar a cabo esta primera jornada de observación, llegando a la sede a las 9:25 am y de inmediatamente hablando con la docente sobre la intención de la visita, una vez se dio el dialogo, la docente le asigna un espacio a parte del aula de clases normalmente utilizado por ella y les presenta los niños de 3° y 4°, que por motivos de salud asistieron solo tres de cinco estudiantes. La docente les comenta que la niña del grado tercero tenía un proceso de aprendizaje diferente al de los otros niños por motivos de salud (problemas pulmonares); en consecuencia, la niña presentaba dificultades en el aprendizaje para la complejidad del 2°.

Ahora bien, en el momento de desarrollo de las actividades planeadas para la sesión uno, los estudiantes maestros observaron que uno de los estudiantes del 4° se le dificultad en el área de artística realizar trazos y ubicar figuras en una cuadrícula; uno de los estudiantes presentaba problemas de lateralidad. A manera positiva, la estudiante del 3° presento habilidades al trazar y seguir patrones en la cuadrícula, dibujando de forma ágil.

En el área de lenguaje la estudiante del 3° presento deficiencias en lectura y comprensión textual, los estudiantes del 4° presentaron habilidades en la lectura y comprensión del texto; uno de los estudiantes del 4° se destacó por su hábil comprensión de textual. Para ambos grados se observó de manera parcial dificultad en escritura. Para agregar, en este momento se hizo una serie de preguntas con el fin de conocer a los estudiantes, llegando a la conclusión que al momento de expresar sen oralmente lo hacen parcialmente bien, expresan sus ideas y defienden sus opiniones, las comparten y aceptan las ideas de los demás.

En el área de matemáticas se observó que dos de los tres estudiantes se le dificultaba realizar operaciones como la multiplicación y la suma, descomponer números grandes y pequeños. En el 4° uno de los estudiantes presento habilidades matemáticas de descomposición y multiplicación sin necesidad de hacer énfasis en los temas. Los otros dos niños normalmente no se sabían bien las tablas de multiplicar, llegando a la conclusión de que podía ser una consecuencia de no saber multiplicar.

En la segunda sesión de práctica, día lunes 8 de abril, se realizó una vez más el proceso de practica de observación, esta vez teniendo la oportunidad de trabajar con los estudiantes de 3°, 4° y 5°, siendo once estudiantes en total.

En el espacio de actividades se trató de hacer la guía de trabajo con diferente dificultad para cada grado, tratando de que las tres áreas del conocimiento se pudieran relacionar la una con la otra. En primer momento de actividades los estudiantes de todos los tres grados se encontraron con diferentes descripciones en donde debían leer, imaginar y representarlas por medio de la construcción de un monstruo. Allí la mayoría de los estudiantes (más de la mitad) se les dificultaba

iniciar a dibujar teniendo en cuenta las descripciones, parte de los otros estudiantes iniciaban sin ninguna complicación.

En segundo momento, los estudiantes tenían dos problemas matemáticos, cada grado con un nivel de dificultad diferente usando suma y multiplicación, allí debían analizar el problema para sacar datos y, tras responder la pregunta de cada problema contenía. A nivel general la mayoría de los estudiantes no sabían sacar datos informativos de los problemas e identificar la operación matemática requerida, para la solución de estos problemas el estudiante maestro les explico por grados cada uno de los problemas matemáticos y así los estudiantes entendieron y pudieron responder las preguntas de los problemas. En las repuestas de las preguntas los estudiantes no construían una respuesta argumentada, si no que escribían el resultado de la operación.

En tercer momento, los estudiantes se encontraban con una actividad donde debían colorear leyendo unas frases enumeradas del uno al seis, de igual forma algunos de los dibujos estaban enumerados y otras en blanco para poder ser colorados. Cada frase tenía el objetivo de confundir a los estudiantes, la cual requería de comprensión lectora y análisis para realizar la actividad correctamente. La mitad de los niños realizaron las actividades presentando pocas dificultades, los otros estudiantes necesitaron orientación en esta actividad. Cabe de destacar, en la sede se lleva a cabo un proyecto de lectura denominado “mil maneras de leer” en donde los estudiantes de los grados primero a quinto participan con cualquier texto informativo o de entretenimiento.

Por último, los estudiantes se encontraban con una actividad únicamente de educación artística donde los estudiantes debían aplicar técnica de sombreado y técnica de trazado en cuadrículas siguiendo patrones de letras y números. Allí se pudo concluir que más de la mitad de los estudiantes se les dificultaba mucho realizar estas actividades de dibujo, requerían de la instrucción del docente en toda la actividad de sombreado y trazado. Allí podemos agregar el trabajo de una estudiante del 5° en el área de educación artística, donde destaco por su trabajo final, sin la instrucción de los estudiantes maestros; también podemos agregar que la niña para las otras dos áreas presentaba demasiadas dificultades y era muy tímida delante de sus compañeros.

**LISTA DE CHEQUEO**

Habilidad Psicolingüística	Plan de Área			Cumple			Caracterización y reflexión pedagógica de los documentos institucionales
	Matemáticas	Lenguaje	Artística	Sí	No	P	
Desarrollo del pensamiento	Desarrollar en los miembros de la comunidad educativa, estudiantes, docentes y padres de familia, capacidades y competencias necesarias para el razonamiento lógico.	Desarrollar el pensamiento lógico y crítico, a partir de la producción de textos orales de tipo argumentativo para exponer ideas y llegar a acuerdos en los que prime el respeto por el interlocutor y la valoración del texto comunicativo.	Desarrolla el sentido investigativo, crítico, analítico y creativo a través de la práctica de los diferentes medios de expresión artística.			X	Esta habilidad se presenta parcialmente en las áreas de lenguaje y artística porque en las dos observaciones de práctica aplicando las diferentes actividades, la mayor parte de los estudiantes desarrollan la habilidad. Por ejemplo: en las dos áreas se trabajó actividades en donde los estudiantes debían analizar y comprender un texto o situación para llegar a responder preguntas sencillas relacionadas a la temática. La mayor parte de los estudiantes realizaron las actividades sin problema, entre ellas (actividades de comprensión lectora donde los estudiantes debían de leer y analizar la situación que se les planteaba, construcción de textos respondiendo las preguntas en

						<p>base al texto y expresión artística a través del análisis y replica de los dibujos, ahora bien, los otros estudiantes requirieron de ayuda de los docentes para poder realizarlas las actividades.</p> <p>Sin embargo, en el área de matemáticas se considera que no se presentó porque cuando se les planteaba los problemas a los estudiantes, ellos no entendían bien cuál era la problemática, incluso no identificaban con seguridad la operación matemática (suma, resta o multiplicación) que debían utilizar para resolver el problema; ni el sentido de las operaciones o su utilidad.</p>	
Lenguaje gestual	Aprender a 'moverse' entre diferentes formas de representación para abordar un problema, donde sean capaces de	Representar y analizar obras literarias en las que se determinen elementos textuales que dan cuenta de sus características estéticas, históricas y	Contribuir al desarrollo ceno -motriz, socio-afectivo e intelectual del individuo y reconocer en las			X	<p>Se considera que esta habilidad se presentó parcialmente.</p> <p>En el caso de matemáticas y educación artística se presenta</p>

	seleccionar la solución que resulte más pertinente para resolver la situación que se les propone.	psicológicas según el contexto en que se desarrollen.	diferentes manifestaciones artísticas la evolución histórica de la cultura colombiana y universal.			esta habilidad parcialmente porque los estudiantes se notaron muy tímidos e inseguros, la mayoría de los estudiantes contaban que no les agradaban estas áreas porque les parecía algo difícil.  En el área de lenguaje la mayoría de los estudiantes se expresan con facilidad y representan ideas a partir de una lectura, noticia o historia.
Lenguaje corporal	Desarrollar la capacidad de interactuar adecuadamente, en un marco de respeto y responsabilidad ciudadana con los diferentes actores de su comunidad.	Comprender los factores sociales y culturales que determinan algunas manifestaciones del lenguaje no verbal.	Realizar actividades de aplicación mediante prácticas vocales, corporales e instrumentales.		X	Esta habilidad psicolingüística se presenta parcialmente en las tres áreas porque se observó un trabajo en el marco del respeto y de la responsabilidad para dirigirse a los compañeros, la mayoría de los estudiantes trataban de ayudarse en la resolución de las actividades independientemente si era del mismo o diferente grado. En el área de lenguaje se observó que una pequeña parte de los estudiantes no asistieron a clases

							por el eclipse. Además, los estudiantes presentan buen manejo del discurso en el proyecto que la docente trabaja en la sede denominado “Mil maneras de leer”.
Lenguaje verbal	Tomar decisiones acerca de los conceptos que tiene que utilizar para resolver una situación problema.	Comprender e interpretar textos teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en situaciones comunicativas y la aplicación y uso de estrategias de producción textual y el papel del interlocutor dentro del contexto.	Participar en diferentes actividades musicales, teatrales, artísticas y creativas.			X	<p>Esta habilidad se presentó parcialmente.</p> <p>Según lo trabajado en las tres áreas se puede concluir:</p> <p>En el área de matemáticas todos los niños necesitaron que los docentes le explicarán una o varias veces la situación problema y la posible solución del ejercicio, una posible causa de ello es la poca creatividad al enseñarle a los estudiantes las matemáticas, obteniendo que los estudiantes no aprendan significativamente y les desmotive seguir aprendiendo sobre esta área.</p>

						<p>Ahora bien, para el área de artística se presentó parcialmente esta habilidad en todos los estudiantes porque al momento de hacer las actividades todos hacían el intento incluso sí no le salía la actividad como se recomendaba.</p> <p>Por último, en el área de lenguaje, se presentó parcialmente porque la mayoría de los estudiantes interpretan y comprenden los textos teniendo en cuenta todos los componentes de la historia (personajes, tiempo, objetos, etc.). Parcialmente porque los estudiantes expresan sus ideas y opiniones, aunque, no tienen buen dominio de los conceptos que manejan o que se relacionan en los textos.</p>	
Lenguaje escrito	Desarrollar habilidades básicas en el estudiante, como: interpretación, argumentación, y proposición.	Producir textos escritos que evidencien el conocimiento alcanzado sobre el funcionamiento de la lengua en diversas	Profundizar el estudio de los elementos gramaticales vivenciados en la básica primaria,			X	Esta habilidad se presenta parcialmente en los estudiantes en las tres áreas porque a la mayoría se le dificultaba interpretar, argumentar o proponer estrategias para la resolución de un problema, además cuando los

		situaciones comunicativas y la aplicación y uso de las estrategias de producción textual.	mediante la construcción de elementos artísticos.			estudiantes redactaban una respuesta lo hacían de forma muy puntual o específica, por ejemplo: una de las preguntas de un problema matemático decía ¿cuántas personas pueden montar en total en la montaña rusa? La mayor parte de los estudiantes respondieron el resultado final de la operación matemática. Además, la mayor parte de los estudiantes confunden las letras y las mayúsculas con las minúsculas.
<p>Observaciones:</p> <p>A las tres áreas se les hizo estudio para definir si se presenta, no se presenta o se presenta parcialmente, sin embargo, puedes encontrar en la caracterización la explicación de lo observado en cada una de las áreas.</p>						
<p>Convenciones: P: Parcialmente.</p>						

## **Análisis:**

La habilidad psicolingüística del desarrollo del pensamiento, en las áreas del conocimiento de matemáticas, lenguaje y artística se considera que se presentó parcialmente, por lo que se explica a continuación:

En estas tres áreas se hicieron dos prácticas de observación, donde se les aplicaron a los estudiantes una serie de actividades la cual ellos debían elaborar actividades que requerían de la multiplicación por dos cifras, descomposición de números, comprensión, producción de textos y problemas matemáticos. Cabe destacar, que en la primera práctica de observación se trabajó con el grado tercero y cuarto. En la segunda practica se trabajó con tercero cuarto y quinto. Durante el desarrollo de las actividades en el área de matemáticas se evidencio que algunos estudiantes no reconocen la descomposición adecuada teniendo presente las unidades, decenas y centenas. Además, se pudo observar que la mayoría de los educandos no comprendían como se escribían los números adecuadamente, especialmente cuando el número estaba compuesto por un cero, ejemplo: el número 809, los educandos escribían “ochenta y nueve”. la mayoría de las veces, para todas las actividades de matemáticas requerían de explicación. Además, para los problemas matemáticos los estudiantes no sabían o entendían la situación, sacar datos y diferenciar la operación matemática que debían utilizar para dar dicha solución. Sin embargo, dos estudiantes eran muy hábiles en estas actividades y no requerían de explicación y, además de eso se les debía colocar actividades extras porque hacían todo muy rápido.

Ahora bien, en el área de lenguaje y artística en las dos prácticas de observación se aplicaron las siguientes actividades: en el área de lenguaje, conceptos sobre temas de ciencias naturales como herbívoros, carnívoros y omnívoros; comprensión textual, producción textual debido a que los estudiantes tenían que responder preguntas teniendo en cuenta la información del texto, clasificar información en cuadros y, por último, una sopa de letras donde reunía los conceptos de la lectura. También, actividades con instrucciones que requerían de análisis para poder pintar o dibujar. Se observo que a los estudiantes se le dificultaba seguir las instrucciones que se les indicaban en las actividades, hacían cosas que en las instrucciones de la actividad no pedía. Sin embargo, los estudiantes realizaron estas actividades, solo cuatro de todos los estudiantes hicieron la actividad como se le recomendaba, los demás agregaron u omitieron aspectos.

En el área de educación artística, se aplicaron las siguientes actividades en las dos prácticas de observación: primero una estrategia de dibujo donde los estudiantes de los diferentes grados se les colocaba un dibujo diferente y ellos tenían que observar y replicar el dibujo en una cuadrícula siguiendo un patrón, es decir, relacionando letras y números con el objetivo de ir plasmando el dibujo. Como segunda serie de actividad se transversalizo con lenguaje, los estudiantes allí debían leer e ir haciendo el dibujo que se les describía, también, una actividad donde ellos tuvieron que leer e ir pintando según las indicaciones.

Con lo mencionado anteriormente, se observó que los estudiantes se les dificultaba seguir los patrones y las instrucciones para elaborar las actividades, siempre requirieron de la explicación de los docentes en formación.

En la habilidad psicolingüística del lenguaje gestual consideramos que esta habilidad se presentó parcialmente en las tres áreas teniendo en cuenta las actividades descritas en la habilidad anterior. por lo que se explica a continuación:

En el área de lenguaje se observó que la mayoría de los estudiantes expresan con facilidad sus ideas y opiniones fluidamente, solo una estudiante se presentó tímida e insegura ante sus compañeros. En el área de matemáticas la mayoría de los estudiantes expresaban que no les gusta las matemáticas y en ocasiones les aburre, el lenguaje gestual que presentan los estudiantes en su mayoría es de desagrado por las actividades y por los temas que se les presenta, cabe destacar, que dos de los estudiantes se veían muy motivados por realizar las actividades. En el área de artística se presentó de igual manera que en el área de matemáticas, los estudiantes de tercero y cuarto expresaban pereza, desagrado y negación porque para ellos eran actividades repetidas, pero aun así no hacían la actividad siguiendo las indicaciones y los patrones requeridos. Los estudiantes del grado quinto presentaron gestos positivos hacia la realización de las actividades, así se equivocarán o no entendieran.

Ahora bien, la habilidad psicolingüística del lenguaje corporal se presenció en las tres áreas de manera parcial, teniendo en cuenta las actividades mencionadas en la primera habilidad: en el área de lenguaje los estudiantes se expresan tranquilamente y sus movimientos corporales demuestran seguridad, esto se pudo observar en el proyecto “Mil maneras de leer” que la docente de la docente de la sede les aplica. En el área de matemáticas se pudo observar que la mayoría de los estudiantes expresaban confusión en las actividades, gracias a la explicación del maestro en formación los chicos entendieron las situaciones problemas y las operaciones que debían de desarrollar, una vez realizada la explicación los chicos se motivaron a darle solución a las actividades. Pequeña parte de los estudiantes no presentaban expresiones si entendían o no lo que debían hacer, simplemente entregaban la actividad y ya. En el área de educación artística los estudiantes durante que realizaban las actividades y avanzaban en ellas demostraban alegría, alguna frustración, pero al momento de que los docentes en formación les explicaban en el tablero las actividades y a los chicos les salía tal cual ellos se alegraban y sus rostros se veían animados por terminar los dibujos.

La habilidad psicolingüística del lenguaje verbal en las 3 áreas se presenció de igual manera parcialmente porque en el área de matemáticas la mayoría de los niños, por no decir todos, necesitaron que los docentes le explicarán una o varias veces la situación problema y la posible solución del ejercicio, una pequeña parte de los estudiantes comprendían fácilmente los ejercicios y contaban cual sería la solución de este. Ahora bien, para el área de artística al momento de hacer las actividades todos hacían el intento incluso sí no le salía la actividad como se recomendaba, los niños al momento de terminar las actividades se sentían orgullosos de ellos mismos y remarcaban

que les había quedado igualito al dibujo del tablero de la explicación de los maestros y al de la hoja de ellos. Por último, en el área de lenguaje los estudiantes interpretan y comprenden los textos teniendo en cuenta todos los componentes de la historia (personajes, tiempo, objetos, etc.). Los estudiantes expresan sus ideas y opiniones, aunque, no tienen buen dominio de los conceptos que manejan o que se relacionan en los textos.

Por último, la habilidad psicolingüística del lenguaje escrito se presentó parcialmente por lo que explica a continuación: en el área de matemáticas los estudiantes hacían las respuestas a las preguntas de los problemas de forma puntual, respondían con el resultado de la operación y no argumentaban la respuesta, allí se pudo observar que ellos confunden las letras, por ejemplo, la “b” con la “v”, las letras mayúsculas con las minúsculas y omiten algunas palabras al escribir. En educación artística no se trabajó el lenguaje escrito, por lo tanto, no se pudo evidenciar esta habilidad en esta área.

Ahora bien, durante las dos prácticas de observación que se realizó en la vereda de la sede el Refugio con los grados de tercero, cuarto y quinto, se concluye que a pesar de que todas las habilidades se presentaron parcialmente en todas las áreas, dos habilidades son las que se presencian más deficientes en los estudiantes, la cuales son entre ellas la habilidad psicolingüística del lenguaje gestual y las habilidades psicolingüísticas del lenguaje verbal – escrito, por ello se hace necesario trabajar en ellas, ya que son las que menos se evidencian y requieren mejores estrategias de enseñanza para el mejoramiento de la educación y la personalidad en estos estudiantes.

### Ejemplo de fichas de observación

**Docente en Formación:** Michelle Alexandra Quiroga Londoño

**Docente acompañante:** Nancy Benavidez

**Grado:** 3°. 4° y 5°

**Fecha:** 22/04/24

**Sede:** Santa Filomena

**Área y asignatura:** Investigación

**Intensidad semanal:** una vez por 8 semana. **Horas de la sesión:** 3 horas, con un total de 24 horas

<b>Habilidad Psicolingüística a observar:</b> (lenguaje escrito y verbal.)						
<b>Objetivo de la sesión:</b> Implementar una estrategia interdisciplinar para la enseñanza de las Ciencias Naturales mediante la aplicación de las áreas de artística, matemáticas lenguaje y ética para obtener un desarrollo óptimo brindad aprendizajes mediante la transversalización.						
Ejes temáticos de la sesión	Estrategias, actividades pedagógicas y metodológicas		Materiales didácticos		Evaluación (valoración) del estudiante	Interdisciplinariedad y articulación con otras áreas
	Métodos de trabajo	Acciones de refuerzo y retroalimentación	Tipo	Recurso		
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo se relaciona el cuerpo con</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas referentes a su conocimiento en la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura.</li> <li>Escritura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colaborativo.</li> <li>Actitud</li> <li>Desempeño</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Impresiones</li> <li>Tablero</li> <li>Guadua</li> <li>Silicona</li> <li>Pintura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora la disciplina.</li> <li>Participación en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vinculación con lenguaje</li> <li>Ciencias naturales</li> <li>Sociales</li> </ul>

<p><b>nuestro entorno ?</b></p>	<p>naturaleza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dinámicas que implican la parte oral.</li> <li>● Comprensión e imágenes y opinión personal.</li> <li>● Lectura que brinde conceptualización amplia para escribir en el cuaderno.</li> <li>● Construcción de Guadalupe</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Foami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Compromiso</li> <li>● Atención en clase</li> <li>● Relación con sus compañeros</li> <li>● Desarrollo de las actividades</li> <li>● Desarrollo de actividades para el hogar</li> </ul>	
---------------------------------	--	--	--	---	--	--

	o Lato, el personaje del PPA “Piensa verde, piensa como lo hace Guadalupe Lato”					
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Reconociendo mi entorno</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprensión lectora</li> <li>● Interpretación de preguntas.</li> <li>● Análisis de textos</li> <li>● Comprensión de temáticas utilizando los dibujos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lectura</li> <li>● Escritura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Colaborativo.</li> <li>● Comprensivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Impresiones</li> <li>● Tablero</li> <li>● Guadalupe</li> <li>● Silicona</li> <li>● Pintura</li> <li>● Foami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participación</li> <li>● Atención y comprensión a las actividades propuestas</li> <li>● Trabajo en equipo</li> <li>● Trabajo individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vinculación con lenguaje</li> <li>● Ciencias naturales</li> <li>● Sociales</li> </ul>

	<p>como apoyo principal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compresión de instrucciones</li> </ul>					
<p><b>3. ¿Cómo me relaciono dentro de mi ecosistema?</b></p>	<p>Reconocimiento de presaberes por medio de la escritura libre e integral sobre el tema a desarrollar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compresión de lectura informativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura</li> <li>• Escritura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colaborativo.</li> <li>• Comprensivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impresiones</li> <li>• Tablero</li> <li>• Guadua</li> <li>• Silicona</li> <li>• Pintura</li> <li>• Foami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Atención y comprensión a las actividades propuestas</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Trabajo individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vinculación con lenguaje</li> <li>• Ciencias naturales</li> <li>• Sociales</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprensión de imágenes interactivas por medio de videos informativos</li> <li>● Comprensión y aplicación de instrucciones.</li> </ul>					
<p><b>4 nos adaptamos para sobrevivir</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aplicación de actividades de lectura y escritura.</li> <li>● Escritura libre sobre sus presaberes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lectura</li> <li>● Escritura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Colaborativo.</li> <li>● Comprensivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Impresiones</li> <li>● Tablero</li> <li>● Guadua</li> <li>● Silicona</li> <li>● Pintura</li> <li>● Foami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Atención y comprensión a las actividades propuestas</li> <li>● Trabajo en equipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vinculación con lenguaje</li> <li>● Ciencias naturales</li> <li>● Sociales</li> </ul>

	<p>referente s a Dios y a la naturalez a.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaborac ión de pensami ento personal sobre las actividad es realizada s.</li> <li>● Escritura por medio del dictado didáctico .</li> <li>● Compres ión e interpret ación de videos</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>● nTrabajo individual</li> </ul>	
--	---	--	--	--	---	--

<p>Actividades complementarias a la clase:</p> <p>teniendo en cuenta que la observación la realice desde mi propia clase, observe que las actividades complementarias a la jornada fueron actividades dinámicas que permiten despertar la motivación de los niños, como juego que permiten plasmar un aprendizaje adecuado al tema.</p>		
<p>Fuentes de consulta y apoyo:</p> <p>estándares, derechos básicos de aprendizaje DBA, saber componente, competencia, evidencia.</p>		
<p>Descripción de la situación observada:</p> <p>Dentro de la clase se logró observar que dos estudiantes presentan gran dificultad para la escritura, ya que, se colocaron diferentes actividades en las cuales no lograron tener un desarrollo apropiado al igual que del lenguaje verbal ya que les cuesta expresar su pensamiento u opinión frente a lo propuesto.</p>	<p>Reconocimiento de una situación problema en la observación:</p> <p>Se dificulta escribir y desarrollar textos, independientemente de la temática o tema a trabajar de igual manera déficit para expresarse de manera verbal en cuanto a los temas propuestos.</p>	<p>Factores que inciden en la descripción de la situación observada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Plan de área</li> <li>● Distancia del puesto al tablero.</li> <li>● Falta de atención.</li> </ul>
<p>Estrategias que se utilizan para adaptar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes:</p>	<p>Se identifican y abordan las dificultades de aprendizaje de los estudiantes durante la actividad:</p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lectura dinámica</li> <li>● Lectura por medio de imágenes</li> <li>● Lectura por medio de una obra de teatro</li> <li>● Escritura por medio de dictado didáctico</li> <li>● Actividades que involucran la participación y el movimiento, como el juego de la bandera entre otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se identificó que estas actividades atienden en el desarrollo de lo planteado, ya que esto despierta el interés genuino y contributivo de ellos dentro de la clase, brindándoles herramientas que les faciliten un desarrollo apropiado de las actividades propuestas.</li> </ul>
<p>Otros factores que inciden en la descripción de la situación observada no identificados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● (Sesión 1) Distancia de las sillas al tablero, contexto, convivencia inadecuada.</li> <li>● (sesión 2) contexto inapropiado, convivencia inadecuada.</li> <li>● (Sesión 3) Distancia de las sillas al tablero, contexto, convivencia inadecuada.</li> <li>● (Sesión 4) Distancia de las sillas al tablero, contexto, convivencia inadecuada.</li> </ul>	
<p>Conclusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sesión 1: dentro de esta se lograron observar algunas falencias y diferentes actividades propuesta, las cuales pueden ser independientes del contexto u otros aspectos influyentes.</li> <li>● Sesión 2: dentro del desarrollo de esta jornada se logró observar falencias en las actividades propuestas para el desarrollo de la escritura y la parte verbal.</li> <li>● Sesión 3: dentro de esta jornada se logró ver una pequeña mejoría en las actividades le escritura y la parte verbal.</li> <li>● Sesión 4: dentro de esta sesión se logró observar una mejoría en las actividades de escritura lo cual se corrobora con un dictado sobre la temática.</li> </ul>	

**Docente en Formación:** Juan David Rubio Flórez

**Docente acompañante:** Maribel Rubio Rojas.

**Grado:** 4°

**Fecha:** 16 y 23 de abril.

**Sede:** 02 Anexa

**Área y asignatura:** Matemáticas, artística y lenguaje.

**Intensidad semanal:** 3 horas.

**Horas de la sesión:** 6 horas.

**Habilidad Psicolingüística a observar: Lenguaje verbal y escrito.**

**Descripción:**

**El lenguaje verbal** es la habilidad que tiene el ser humano en saber escuchar, hablar de forma coherente y razonable, también en que logre expresarse y comunicarse dentro de una sociedad o el entorno en que lo rodea.

**El lenguaje escrito** es una habilidad que el ser humano tiene que saber y dominar en la redacción de un texto, saber argumentar, saber la gramática, la ortografía y la estructura, también se desarrolla la habilidad comunicativa en transmitir mensaje de manera coherente y efectiva. Estas habilidades psicolingüísticas son las que se van a llevar a cabo en este proyecto y se tendrán en cuenta en las áreas de Lenguaje, Matemáticas y Artística.

**El lenguaje gestual** Se refiere a la aptitud del niño para expresar sus ideas por medio de gestos significativos. Se relaciona con la mímica y expresión gestual, el dibujar en el aire u obedecer a quien guía por medio de la observación.

**Objetivo de la sesión:**

**Sesión 1:**

- Identifico transformaciones en mi entorno a partir de la aplicación de algunos principios físicos, químicos y biológicos que permiten el desarrollo de tecnologías.
- Comprende la relación de los seres vivos y su entorno.

**Sesión 2:**

- Identifico y describo tipos de ecosistemas.
- Reconozco mis características morfológicas y cómo puedo cuidar de ellas.

<b>Ejes temáticos de la sesión</b>	<b>Estrategias, actividades pedagógicas y metodológicas</b>	<b>Materiales didácticos</b>		<b>Interdisciplinariedad y</b>
------------------------------------	---	------------------------------	--	--------------------------------

	<b>Métodos de trabajo</b>	<b>Acciones de refuerzo y retroalimentación</b>	<b>Tipo</b>	<b>Recurso</b>	<b>Evaluación (valoración) del estudiante</b>	<b>articulación con otras áreas</b>
<p><b>Sesión 1:</b> ¿Cómo se relaciona el cuerpo con nuestro entorno?</p> <p>-El cuidado y la preservación de recursos naturales.</p> <p>- Conceptualización del medio ambiente.</p> <p>-La utilidad de la guadua</p> <p>-Las creaciones de Dios.</p> <p>-Los valores del cuidado del medio ambiente.</p> <p>-Herramientas tecnológicas, motricidad y la comunicación mediante símbolos.</p>	<p>A través de tres momentos en donde se les presenta los temas a los estudiantes. Estos momentos son: Iniciación, desarrollo y finalización. En donde cada momento tiene una intención única.</p> <p>En el momento de inicio se realizó presentación de cada uno de los estudiantes, normas de clase, reflexión a través de una canción llamada “Dios creo”, dinámica “cruzando el río”, presentación del PPA a los niños por medio de una presentación en video, por último, lluvia de ideas en el tablero como presaberes sobre los conceptos de recurso renovable, conciencia ambiental, consumo abusivo, autoestima y amor propio.</p>	<p>Socialización y conclusión del trabajado realizado, conceptualización sobre recurso renovable, consumo abusivo, conciencia ambiental y, por último, autoestima y amor propio.</p>	<p>- Tecnológico</p> <p>-Planeación</p> <p>-simbólico</p> <p>-Anexos</p>	<p>-Bafle, tv</p> <p>-Hojas de papel</p> <p>-Manualidad sobre el muñeco Guadaluato.</p> <p>Lato.</p> <p>-Fotocopias</p>	<p>Heteroevaluación en el trabajo de los estudiantes teniendo en cuenta el comportamiento, la participación y el trabajo en clase, para ello se lleva una planilla en Excel en donde el maestro en formación hace la valoración.</p> <p>Autoevaluación, el estudiante valora su trabajo a través de un anexo donde plasma si su comportamiento fue bueno o malo, si trabajo o no en clase, si se dirigió de forma respetuoso hacia</p>	<p>Ética y valores, religión, ciencias naturales, artística, lenguaje.</p>

	<p>En el momento de desarrollo se llevaron a cabo actividades como: interacción con el personaje del PPA “Guadalato Lato” y su canción, conceptualización relacionándolo con la guadua sobre los temas mencionados en el momento de inicio, después se hizo la explicación y dictado de la ley 2206 que protege el uso de la guadua, por último, construcción de los hijos de Guadalato con cilindros de papel y material escolar.</p> <p>En el momento de finalización se realizó exposición por parte de los estudiantes sobre el trabajo manual que hicieron en el momento de desarrollo, también, se realizó una serie de preguntas con el fin de socializar todo lo trabajado durante la jornada, por último los chicos hicieron la</p>				<p>sus compañeros y docentes.</p>	
--	--	--	--	--	-----------------------------------	--

	<p>valoración de la jornada por medio de una ficha.</p> <p>Cabe destacar que el trabajo se aplica a través de un PPA con intensidad horaria de 3 horas.</p>					
<p><b>Sesión 2</b> Reconozco mi entorno</p> <p>-Los ecosistemas, tipos y la integración con la guadua. -Pensamiento reflexivo y crítico mediante la lectura el día y la noche. -Valores de respeto y solidaridad. -Trabajo en equipo -Creatividad -Comunicación</p>	<p>A través de tres momentos en donde se les presenta los temas a los estudiantes. Estos momentos son: Iniciación, desarrollo y finalización. En donde cada momento tiene una intención única.</p> <p>En el momento de inicio se realizó actividades de rutina como saludo, normas de clase, oración donde se le agradeció a nuestro creador por las cosas que nos da, reflexión por medio de una canción “el día y la noche” y llamado a lista donde los chicos debían de decir un programa de tv favorito. Seguidamente, se realizó un taller para contrarrestar emociones donde los estudiantes escribían en un</p>	<p>Socialización de los conceptos que se trabajaron: Ecosistemas, tipos de ecosistemas y deberes sociales con el planeta.</p> <p>Conceptualización de los temas sobre ecosistema como ecosistema terrestre, acuático, mixto y artificial. Deberes sociales con los ecosistemas y con Guadaluato Lato.</p>	<p>- Tecnológico</p> <p>-Humano</p> <p>-planeación</p> <p>-simbólico</p> <p>-Praxis</p>	<p>-tv, bafle, computador</p> <p>-Emociones, experiencias de los chicos. -preparador de clase.</p> <p>-Materas hechas en guadua.</p> <p>-Sopa de letras, preguntas abiertas relacionadas a la temática.</p>	<p>Heteroevaluación en el trabajo de los estudiantes teniendo en cuenta el comportamiento, la participación y el trabajo en clase, para ello se lleva una planilla en Excel en donde el maestro en formación hace la valoración.</p> <p>Autoevaluación, el estudiante valora su trabajo a través de un anexo donde plasma si su comportamiento fue bueno o malo, si trabajo o no en</p>	<p>Ética y valores, religión, ciencias naturales, artística, lenguaje.</p>

	<p>papel todo aquello que les afectaba y les hacía sentir mal, por último, la hoja se debía de rasgar y dañar.</p> <p>También se hizo una pequeña socialización con Guadalato sobre lo trabajado en la sesión 1 e invitación a la sesión 2 la cual hablaría de los ecosistemas y tipos de ecosistemas, por último, se realizó un mapa mental sobre preconceptos de los estudiantes de los temas de ecosistemas y tipos de ecosistemas.</p> <p>En el momento de desarrollo se realizó la conceptualización sobre ecosistemas, tipos de ecosistemas y deberes sociales con los ecosistemas por medio de la proyección de un video explicativo de YouTube y también en el tablero donde el maestro en formación explico esto. Ahora bien, los chicos realizaron una actividad</p>				<p>clase, si se dirigió de forma respetuoso hacia sus compañeros y docentes.</p> <p>También, se evalúa la disposición en las actividades, el trabajo en equipo, la calidad de trabajo en la elaboración de la decoración de las materas y por último, manejo de los temas.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

	<p>práctica, esta era una sopa de letras que por motivos de tiempo quedo para trabajo en casa, en última instancia, se elaboró la decoración de una matera hecha en guadua, por motivos de tiempo y porque no había agua en la escuela, no se pudo hacer la actividad de sembrar una planta.</p> <p>En el momento de finalización se tenía planeado hacer por grupos una socialización del trabajo de la matera, pero por tiempo no se realizó. Después, los chicos elaboraron la valoración de su jornada de trabajo, por último, el maestro en formación les indico el trabajo en casa la cual era: Con ayuda de mi familia describo el ecosistema en el que vivo y realizo un dibujo alusivo.</p>					
<p>Actividades complementarias a la clase: No se realizó actividades complementarias.</p>						

<p>Fuentes de consulta y apoyo:</p> <p>(MEN), M. d. (1997). Obtenido de <a href="https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf">https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf</a></p> <p>(MEN), M. d. (1998). Obtenido de <a href="https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_9.pdf">https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_9.pdf</a></p> <p>(MEN), M. d. (2004). Obtenido de <a href="https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-81033_archivo_pdf.pdf">https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-81033_archivo_pdf.pdf</a> (MEN), M. d. (2016). colombia aprende. Obtenido de <a href="https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_C.Naturales-min.pdf">https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_C.Naturales-min.pdf</a></p> <p>nacional, M. d. (2010). Colombia aprende. Obtenido de <a href="https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Artistica_Basica_Media.pdf">https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Artistica_Basica_Media.pdf</a></p> <p>s., H. S. (s.f.). Manual de gestión y administración educativa. Obtenido de <a href="file:///C:/Users/rubio/OneDrive/Escritorio/ESTANDARES%20ETICA%20Y%20RELIGION.pdf">file:///C:/Users/rubio/OneDrive/Escritorio/ESTANDARES%20ETICA%20Y%20RELIGION.pdf</a></p> <p><b>club Cristo Jesús. (10 de noviembre de 2016).</b> Alabanza: Dios creó- letra {video}. Youtube. Obtenido de <a href="https://youtu.be/eVm6jScwQgE?si=BAJGM0irw9jYCwPM">https://youtu.be/eVm6jScwQgE?si=BAJGM0irw9jYCwPM</a></p> <p><b>Florez, J. D. (20 de marzo de 2024).</b> Piensa verde, piensa como lo hace Guadalato Lato. CANVA. Obtenido de <a href="https://www.canva.com/design/DAGAFk_ZD4A/wofrj70aoyy3BdcsOf4mXg/edit?utm_content=DAGAFk_ZD4A&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGAFk_ZD4A/wofrj70aoyy3BdcsOf4mXg/edit?utm_content=DAGAFk_ZD4A&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></p> <p><b>ChiquitinesTv. (30 noviembre 2018).</b> El día y la Noche – Canción infantil. {video}. Youtube. Obtenido de <a href="https://youtu.be/sG2MBYbY-Fw?si=yxSsifivE19Sy4AE">https://youtu.be/sG2MBYbY-Fw?si=yxSsifivE19Sy4AE</a></p> <p><b>Smile and Learn. (19 enero de 2021).</b> ¿Qué son los ecosistemas? {video}. YouTube. Obtenido de <a href="https://youtu.be/usDVb2JWhHo?si=Ek_A6h0WUgfpAd0N">https://youtu.be/usDVb2JWhHo?si=Ek_A6h0WUgfpAd0N</a></p>		
<p>Descripción de la situación observada:</p> <p>En la sede Anexa del grado cuarto hay quince estudiantes, la docente a cargo es la docente Maribel Rubio Rojas, el salón de clase es un espacio grande, acogedor, normalmente mantiene aseado, cuenta con diferentes recursos didácticos para el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas del conocimiento. El salón de clases no cuenta con decoración o ambientalización escolar porque hace muy poco se hizo arreglos de pintura.</p>	<p>Reconocimiento de una situación problema en la observación:</p> <p>En el grado cuarto de la sede Anexa se encuentran algunos niños que tienen dificultad para leer, al momento de hacer el ejercicio de lectura, leen pausado y en ocasiones omiten palabras, además, algunos estudiantes presentan mala ortografía cuando escriben lo que se les está dictando y cuando están escribiendo se les olvida mucho lo que se les dice, incluso si les repiten varias veces las palabras.</p>	<p>Factores que inciden en la descripción de la situación observada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Retención de la información.</li> <li>● Crianza de los padres.</li> <li>● Poco uso de la lectura y escritura en el aula y las actividades.</li> <li>● Metodologías o estrategias de lectoescritura.</li> </ul>

<p>Durante las actividades los chicos trabajan bien, uno o dos son algo egoístas y no les gusta trabajar en equipo, los demás compañeros manifestaban que no les gustaba trabajar con ellos porque son muy cansones y no dejan trabajar en las actividades por su indisciplina. Todos trabajan con entusiasmo, participan y desarrollan las actividades por completo.</p> <p>Hay dos estudiantes que son algo indisciplinados, les gusta estar llamando la atención y estar interviniendo en el trabajo de sus compañeros, sin embargo, en la segunda sesión no se contó con la presencia de uno de ellos porque lo trasladaron a la sede La Lajosa.</p> <p>En el momento de realizar las actividades artísticas, los chicos se alegran mucho y en ocasiones se apuran por hacer las actividades para poder llegar a hacer la actividad manual. Cabe destacar, que la actividad artística se hace casi siempre al finalizar las actividades teóricas. Los chicos en estas actividades son muy expresivos, conectan sus emociones con los colores y algunos dibujos.</p> <p>Pude observar que los chicos les agradan mucho aprender en compañía de Guadalato Lato, ellos le hablan al muñeco, lo humanizan y a partir de ello trabajan en las actividades.</p>	<p>Otra situación problema es que dos estudiantes se les dificultad trabajar con los compañeros, no los incluyen en ningún equipo de trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comportamiento de indisciplina, causando que los estudiantes sean excluidos.</li> </ul>
---	---	--

<p>Estrategias que se utilizan para adaptar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes:</p> <p>Una de las estrategias que se utilizan son: uso de textos en donde los estudiantes tengan que leer y responder preguntas relacionadas al texto, dictados que se relaciona con la temática de la sesión, talleres socioemocionales donde los estudiantes aprenden a valorar las buenas acciones de los compañeros.</p>	<p>Se identifican y abordan las dificultades de aprendizaje de los estudiantes durante la actividad:</p>
<p>Otros factores que inciden en la descripción de la situación observada no identificados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● A los chicos poco se les trabaja textos o actividades donde se implemente la lectura y la escritura.</li> <li>● Algunos estudiantes no les agrada leer, ni escribir. Expresan que les duele la mano y les da un poco de pereza.</li> </ul>	
<p>Conclusión:</p> <p>En el grado cuarto de la sede 02 Anexa la mayoría (no conozco exactamente la cantidad) los estudiantes presentan dificultades en la lectura y escritura, algunos manifiestan que no es una actividad que les interese mucho, pero, sin embargo, la realizan así tengan dificultades. Algunos estudiantes son muy expresivos, activos, no presentan temor al expresarse en público, sus gestos se manifiestan en ocasiones positivamente, más cuando se trabaja con Guadalupe Lato. En pocas palabras presentan más interés en trabajar con actividades que requieren de dramatización, arte y música</p>	

## Anexo 2. Formulario Juicio de Experto

<b>GUÍA JUICIO DE EXPERTOS</b>	
<b>1. Identificación</b>	
Nombre y Apellidos:	
Profesión:	
Otros estudios:	
Nivel educativo:	
Años de experiencia Investigativa:	
E-mail:	
Celular:	
<b>2. Instrucciones</b>	
<p>Estimado Magíster, agradecemos de antemano su valiosa colaboración con las actividades a realizar para la validación de la propuesta de intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística.</p> <p>A continuación, encontrará un instrumento para llevar a cabo la validación de esta propuesta, esta se desarrolla bajo la figura de método de experto único (agregados individuales).</p> <p>El instrumento es un formato de validación, que cuenta con cuatro ítems a revisar: metodología, malla curricular, planes de clase y aspectos generales; y en cada uno de estos ítems estarán los contenidos de la propuesta, que tendrán que ser evaluados a partir de tres criterios: pertinencia con las áreas del conocimiento, coherencia interna y cumple con el objetivo.</p>	
<b>3. Instrumento de validación y juicio de expertos.</b>	
a. Formato de registro. Utilizar el instrumento de validación dispuesto en el anexo 1. Observaciones:	

<b>4. Conclusiones de la validación, sugerencias y recomendaciones.</b>
<b>5. Constancia Juicio de Expertos.</b>
El que suscribe, _____ identificado con documento de identidad N.º _____ expedido en _____ certifico que realicé el juicio de experto a la propuesta de intervención didáctica en el área de matemáticas, lenguaje y artística para el grado cuarto de primaria de la IEENSFLT, trabajo investigativo para optar el título de Normalista Superior de los estudiantes que cursan actualmente semestre V del programa de formación complementaria.

Anexo 1: Formato de validación para la propuesta de intervención didáctica de los estudiantes de V semestre de la Normal Superior “Fabio Lozano Torrijos”

**FORMATO DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA CURRICULAR**

ÍTEM		CRITERIOS A EVALUAR						OBSERVACIONES
		Pertinencia con las áreas		Coherencia interna		Cumple con el objetivo		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Indicar si debe eliminarse un ítem o si se tiene alguna sugerencia o recomendación para cada ítem.
<b>Metodología</b>								
A partir de un ajuste al currículo institucional en las áreas de Matemáticas, Lenguaje y Artística, se proponen cinco sesiones de clase durante el primer periodo académico en el grado cuarto de primaria, que atiende a los referentes planteados en la propuesta de intervención didáctica, con la intención de mejorar las habilidades psicolingüísticas en los niños y niñas, específicamente en su habilidad gestual, escrita y verbal de la Institución Educativa Normal Superior Fabio Lozano Torrijos.								
<b>Malla curricular</b>								
<b>Estructura</b>	Encabezado de la malla curricular							

	Propósito							
	Metodología							
<b>Referentes nacionales de calidad</b>	Lineamiento curricular							
	Estándar							
	Derecho básico de aprendizaje							
	Evidencia de aprendizaje							
<b>Otros aspectos</b>	Gestión de emociones							
	Transversalización de las áreas							
<b>Planes de clase</b>								
<b>Estructura</b>	Encabezado de los planes de clase							
	Descripción							

	Propósito							
	Referentes nacionales de calidad							
	Gestión de emociones							
	Transversalización de las áreas							
	Evaluación							
<b>Metodología para cada sesión</b>  Sesión 1: Minecraft: El mundo de los creadores	Momento A: Explicación de qué es Minecraft y cómo se puede utilizar para aprender de forma divertida.							
	Momento B: Creación libre en Minecraft.							
	Momento C: Analizar y socializar lo construido.							
Sesión 2: La escalera: Una aventura entre historias	Momento A: Comics para construir la escalera.							
	Momento B: Construcción tablero de juego.							

	Momento C: Conversatorio para evaluar.							
Sesión 3: Títeres	Momento A: Mímica de emociones.							
	Momento B: Elaboración personificada de un títere.							
	Momento C: Obra de teatro.							
Sesión 4: Start	Momento A: Imaginación sin límites.							
	Momento B: Elaboración del juego.							
	Momento C: Contando mi historia.							
Sesión 5: Circuito de relevos: viajeros de mundos	Momento A: Conversando sobre cada una de las sesiones.							
	Momento B: Juego de relevos.							
	Momento C: Juego “adivina quién”							
<b>Cronograma</b>								

	Recursos							
	Tiempo							
<b>Aspectos Generales</b>								
La metodología y los productos de la propuesta intervención didáctica en las áreas de matemáticas, lenguaje y artística en grado cuarto de primaria contiene actividades claras y precisas durante todas las sesiones para desarrollar el proceso y cumplir con los objetivos de la investigación.								
Los ítems permiten el logro de los objetivos de la investigación.								
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.								
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir.								

<b>Validez</b>					
Aplicable	___	Aplicable con correcciones	___	No aplicable	___

<b>Validado por</b>
Nombre:
Identificación:

Fecha:
Firma:

### Anexo 3. Rúbrica de evaluación

<b>N° DE CLASE:</b>						
<b>FECHA:</b>						
<b>SEDE:</b>						
<b>PROPÓSITO:</b>						
<b>Habilidad psicolingüística</b>	<b>Criterio</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bueno (3)</b>	<b>Aceptable (2)</b>	<b>Necesita Mejora (1)</b>	<b>Registra lo observado</b>
<b>Gestual</b>	Expresión a través del lenguaje no verbal	Alta expresión de los estudiantes al mostrar sus ideas	Expresión adecuada en momentos oportunos	La expresión se presenta paulatinamente	Baja expresión por parte de los estudiantes	
	Comprensión gestual de sus compañeros	Identifican las expresiones gestuales de sus compañeros	Comprender las expresiones gestuales de algunos compañeros	Perciben las expresiones gestuales de compañeros allegados	Poco entendimiento de expresiones gestuales	
	Movimiento del cuerpo	Alta destreza en los movimientos de su cuerpo	Buena habilidad en movimientos de su cuerpo	Mediana práctica con los movimientos de su cuerpo	Baja comodidad con los movimientos de su cuerpo	
	Comunica pertinentemente sus emociones	Expresa sus emociones facialmente de	Realiza algunos gestos para	Muestra algunas dificultades para expresar sus	Tiene dificultad en mostrar sus	

		manera clara, utilizando un lenguaje gestual visible y notorio.	comunicar sus emociones.	emociones de manera gestual o son confusas.	emociones a partir de gestos.	
<b>Verbal</b>	Facilidad para expresarse	Alto desempeño en la expresión atreves de la expresión oral.	Buen desempeño a la hora de comunicar ideas de manera oral.	Gestión de comunicación razonable empleando la oralidad para transmitir ideas.	Insuficiencia a la hora de expresar sus ideas.	
	Producción de textos orales	Desempeño excepcional a la hora de transmitir información.	Producción favorable de comunicación.	Regulación de una comunicación eficiente.	Comunicación inferior a los resultados estimados hora de expresar ideas.	
	Creatividad en la expresión oral	Excelente comunicador de ideas expresivas.	Creación efectiva de ideas.	Equilibrada comunicación de ideas.	Bajo desempeño para ejercer la creatividad.	
	Elaboración de cuentos mediante imágenes	Excepcional creación atreves de la interpretación de ilustraciones para comunicar ideas.	Desempeño correcto de lectura de imágenes para la elaboración de cuentos.	Desarrollo moderado de la comunicación atreves de imágenes.	Escaso rendimiento dentro de la creación de cuentos atreves de imágenes.	
<b>Escrita</b>	Reflexión oportuna sobre una información	Destacable manera de expresar el pensamiento	Correcto desempeño a la hora de transmitir	Aplicación modera de ideas atreves del texto.	Bajo rendimiento en el desempeño escrito en el momento de	

		crítico atreves de la escritura.	información de manera escrita.		transmitir ideas a través del texto.	
	Organización de ideas	Satisfactoria organización de ideas por medio de la parte textual.	Buena estructura en el elemento textual para transmitir ideas de forma adecuada.	Moderada organización en la difusión de ideas	Carencia en la organización y plasmación de ideas	
	Comprensión lectora	Avanzada interpretación, análisis y comprensión en la lectura textos	Optima comprensión de textos e interpretación	Moderada comprensión de textos	Insuficiencia comprensión de textos por parte de los estudiantes	
	Expresión escrita	Sobresaliente modalidad del manejo de la escritura	Adecuado uno de la expresión escrita.	Equilibra forma de comunicarse atreves de la parte texto.	Bajo rendimiento a la hora de comunicarse de forma escrita.	

## Ejemplos de rubricas de evaluación

<b>N° DE CLASE:</b>		<b>1/ Minecraft: El mundo de los creadores</b>				
<b>FECHA:</b>		<b>04/02/2024</b>				
<b>SEDE:</b>		<b>Hoyo Negro</b>				
<b>PROPÓSITO:</b>		Permitir a los estudiantes utilizar su imaginación para crear sus propias fichas y construir un mundo en Minecraft, integrando conceptos de matemáticas, arte visual y literatura por medio de la problemática que causa el estrés cuando a un estudiante se le caen los bloques o no le pegan correctamente en su realización.				
<b>Habilidad psicolingüística</b>	<b>Criterio</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bueno (3)</b>	<b>Aceptable (2)</b>	<b>Necesita Mejora (1)</b>	<b>Registra lo observado</b>
<b>Gestual</b>	Expresión a través del lenguaje no verbal	Alta expresión de los estudiantes al mostrar sus ideas	Expresión adecuada en momentos oportunos	La expresión se presenta paulatinamente	Baja expresión por parte de los estudiantes	Los estudiantes del grado 4 mostraron expresión <b>bueno (3)</b> adecuada en momentos oportunos, ya que durante el desarrollo fueron expresivos en todos momentos de las actividades planeadas, mostrando entusiasmo, alegría, confusión dependiendo de los mementos al expresarse.
	Comprensión gestual de sus compañeros	Identifican las expresiones gestuales de sus compañeros	Comprender las expresiones gestuales de	Perciben las expresiones gestuales de	Poco entendimiento de expresiones gestuales	Los estudiantes del grado 4 mostraron <b>excelente (4)</b> identificación de las expresiones gestuales de

			algunos compañeros	compañeros allegados		sus compañeros al trabajar sobre una problemática que se evidencio en el grupo, esta problemática fue acerca del bullying, donde dos de los estudiantes molestaban a un estudiante en especial. Trabajamos la gestión de emociones por lo que se podía identificar las expresiones gestuales de los estudiantes
	Movimiento del cuerpo	Alta destreza en los movimientos de su cuerpo	Buena habilidad en movimientos de su cuerpo	Mediana práctica con los movimientos de su cuerpo	Baja comodidad con los movimientos de su cuerpo	Los estudiantes del grado 4 mostraron <b>aceptable (2)</b> medianamente en la práctica con los movimientos de su cuerpo al momento de expresar ideas.
	Comunica pertinentemente sus emociones	Expresa sus emociones facialmente de manera clara, utilizando un lenguaje gestual visible y notorio.	Realiza algunos gestos para comunicar sus emociones.	Muestra algunas dificultades para expresar sus emociones de manera gestual o son confusas.	Tiene dificultad en mostrar sus emociones a partir de gestos.	Los estudiantes del grado 4 mostraron <b>excelente (4)</b> en expresar sus emociones fácilmente de manera clara utilizando un lenguaje gestual visible y notorio durante el desarrollo y el transcurso de las actividades, en la manifestación de sus emociones.
<b>Verbal</b>	Facilidad para expresarse	Alto desempeño en la expresión	Buen desempeño a la hora de	Gestión de comunicación razonable	Insuficiencia a la hora de expresar sus ideas.	Los estudiantes del grado 4 mostraron un desempeño <b>aceptable (2)</b> hacia la

		atreves de la expresión oral.	comunicar ideas de manera oral.	empleando la oralidad para transmitir ideas.		gestión de comunicación razonable empleando la oralidad para expresar ideas y comunicarse.
	Producción de textos orales	Desempeño excepcional a la hora de transmitir información.	Producción favorable de comunicación.	Regulación de una comunicación eficiente.	Comunicación inferior a los resultados estimados hora de expresar ideas.	Los estudiantes del grado 4 mostraron <b>buena (3)</b> producción favorable en la comunicación y en la producción de textos orales en la descripción de las actividades de los juegos.
	Creatividad en la expresión oral	Excelente comunicador de ideas expresivas.	Creación efectiva de ideas.	Equilibrada comunicación de ideas.	Bajo desempeño para ejercer la creatividad.	Los estudiantes del grado 4 mostraron <b>buena (3)</b> creación efectiva en la creatividad efectiva de comunicar ideas en la elaboración de juegos con los bloques.
	Elaboración de cuentos mediante imágenes	Excepcional creación atreves de la interpretación de ilustraciones para comunicar ideas.	Desempeño correcto de lectura de imágenes para la elaboración de cuentos.	Desarrollo moderado de la comunicación atreves de imágenes.	Escaso rendimiento dentro de la creación de cuentos atreves de imágenes.	Los estudiantes del grado 4 mostraron <b>bueno(3)</b> desempeño de lectura de imágenes para la elaboración de cuentos, durante el desarrollo de la actividad del cuento se expresaron de forma correcta. Aunque un poco tímidos al principio.
<b>Escrita</b>	Reflexión oportuna sobre una información	Destacable manera de expresar el	Correcto desempeño a la hora de	Aplicación modera de ideas atreves del texto.	Bajo rendimiento en el desempeño	Los estudiantes de grado 4 aplicaron de manera <b>aceptable (2)</b> la aplicación

		pensamiento crítico a través de la escritura.	transmitir información de manera escrita.		escrito en el momento de transmitir ideas a través del texto.	modera de ideas a través de la descripción del personaje
	Organización de ideas	Satisfactoria organización de ideas por medio de la parte textual.	Buena estructura en el elemento textual para transmitir ideas de forma adecuada.	Moderada organización en la difusión de ideas	Carencia en la organización y plasmación de ideas	Los estudiantes de grado 4 aplicaron de manera <b>acceptable (2)</b> en la organización de difusión de ideas, en la descripción del personaje.
	Comprensión lectora	Avanzada interpretación, análisis y comprensión en la lectura textos	Optima comprensión de textos e interpretación	Moderada comprensión de textos	Insuficiencia comprensión de textos por parte de los estudiantes	Los estudiantes de grado 4 aplicaron de manera moderada <b>acceptable (2)</b> en la comprensión de textos
	Expresión escrita	Sobresaliente modalidad del manejo de la escritura	Adecuado uno de la expresión escrita.	Equilibra forma de comunicarse a través de la parte texto.	Bajo rendimiento a la hora de comunicarse de forma escrita.	Los estudiantes de grado 4 expresaron de forma <b>acceptable (2)</b> donde equilibra la expresión de comunicar ideas a través de un cuento. Faltando ampliar un poco más su creatividad al momento expresar ideas o textos mediante la escritura

<b>N° DE CLASE:</b>	SESIÓN 2: La escalera
<b>FECHA:</b>	11 de febrero 2025

<b>SEDE:</b>		Cumba				
<b>PROPÓSITO:</b>		Diseñar y crear un tablero de escalera innovador y artístico que fomente la creatividad y la expresión oral de los estudiantes, mediante la combinación de dibujos y elementos decorativos que reflejen la imaginación y originalidad.				
<b>Habilidad psicolingüística</b>	<b>Criterio</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bueno (3)</b>	<b>Aceptable (2)</b>	<b>Necesita Mejora (1)</b>	<b>Registra lo observado</b>
<b>Gestual</b>	Expresión a través del lenguaje no verbal	Alta expresión de los estudiantes al mostrar sus ideas	Expresión adecuada en momentos oportunos	La expresión se presenta paulatinamente	Baja expresión por parte de los estudiantes	3: los estudiantes permitieron mostrar sus habilidades gestuales adecuadamente en los momentos designados para la clase, ayudando así a fomentar espacios agradables.
	Comprensión gestual de sus compañeros	Identifican las expresiones gestuales de sus compañeros	Comprender las expresiones gestuales de algunos compañeros	Perciben las expresiones gestuales de compañeros allegados	Poco entendimiento de expresiones gestuales	2: los estudiantes fueron muy individuales en la comprensión gestual de sus compañeros ya que estaban concentrados en ellos mismos y no en determinar a los demás.
	Movimiento del cuerpo	Alta destreza en los movimientos de su cuerpo	Buena habilidad en movimientos de su cuerpo	Mediana práctica con los movimientos de su cuerpo	Baja comodidad con los movimientos de su cuerpo	3: su movilidad fue muy buena, muy enérgicos, los estudiantes permanecían la mayor parte del tiempo de pe haciendo maromas y otras cosas, les cuesta

						estar sentados por un rato.
	Comunica pertinentemente sus emociones	Expresa sus emociones facialmente de manera clara, utilizando un lenguaje gestual visible y notorio.	Realiza algunos gestos para comunicar sus emociones.	Muestra algunas dificultades para expresar sus emociones de manera gestual o son confusas.	Tiene dificultad en mostrar sus emociones a partir de gestos.	4: expresan sus emociones fácilmente, especialmente cuando tienen ira fomentan el desorden y acuden a la agresividad como puños y patadas, pero así mismo cuando están felices se dan abrazos y picos.
<b>Verbal</b>	Facilidad para expresarse	Alto desempeño en la expresión atreves de la expresión oral.	Buen desempeño a la hora de comunicar ideas de manera oral.	Gestión de comunicación razonable empleando la oralidad para transmitir ideas.	Insuficiencia a la hora de expresar sus ideas.	3: el estudiante manifiesta lo que piensa y lo que siente en el momento indicado para poder comunicarse fácilmente.
	Producción de textos orales	Desempeño excepcional a la hora de transmitir información.	Producción favorable de comunicación.	Regulación de una comunicación eficiente.	Comunicación inferior a los resultados estimados hora de expresar ideas.	2: el estudiante tiene muy buena imaginación, pero se le dificulta expresar sus ideas de forma clara para crear historias de forma razonable y coherente.
	Creatividad en la expresión oral	Excelente comunicador de ideas expresivas.	Creación efectiva de ideas.	Equilibrada comunicación de ideas.	Bajo desempeño para ejercer la creatividad.	2: el estudiante en algunos casos se le dificulta crear sus propias ideas y retoma la de los demás para opinar al mismo tiempo las complementa a su gusto e imaginación.

	Elaboración de cuentos mediante imágenes	Excepcional creación a través de la interpretación de ilustraciones para comunicar ideas.	Desempeño correcto de lectura de imágenes para la elaboración de cuentos.	Desarrollo moderado de la comunicación a través de imágenes.	Escaso rendimiento dentro de la creación de cuentos a través de imágenes.	3: el estudiante es muy bueno para deducir lo que ve, pero le cuesta organizar la idea para comunicarse, de igual forma lo entiende y lo manifiesta.
<b>Escrita</b>	Reflexión oportuna sobre una información	Destacable manera de expresar el pensamiento crítico a través de la escritura.	Correcto desempeño a la hora de transmitir información de manera escrita.	Aplicación moderada de ideas a través del texto.	Bajo rendimiento en el desempeño escrito en el momento de transmitir ideas a través del texto.	2: el estudiante se enreda al momento de plasmar sus ideas correctamente, pega las palabras y pide orientación para escribir muchas que no entiende y no sabe escribir.
	Organización de ideas	Satisfactoria organización de ideas por medio de la parte textual.	Buena estructura en el elemento textual para transmitir ideas de forma adecuada.	Moderada organización en la difusión de ideas	Carencia en la organización y plasmación de ideas	2: el estudiante se omite algunas palabras y esto hace que el texto quede incompleto y la idea que quiere plasmar no se entienda de la mejor manera, se confunde con algunas letras y no maneja correctamente los renglones.
	Comprensión lectora	Avanzada interpretación, análisis y comprensión en la lectura textos	Óptima comprensión de textos e interpretación	Moderada comprensión de textos	Insuficiencia comprensión de textos por parte de los estudiantes	3: el estudiante entiende lo que escribe y se da de cuenta de los errores que observa y corrige, de igual forma piensa e imagina ideas para

						pensar más allá de lo que está escrito.
	Expresión escrita	Sobresaliente modalidad del manejo de la escritura	Adecuado uno de la expresión escrita.	Equilibra forma de comunicarse a través de la parte texto.	Bajo rendimiento a la hora de comunicarse de forma escrita.	2: el estudiante se esfuerza por hacer su mejor letra aunque su ortografía no sea la mejor, de igual forma está atento a cambios y pedir ayuda para hacer las correcciones pertinentes.

<b>N° DE CLASE:</b>		03				
<b>FECHA:</b>		18 / 02 / 2025				
<b>SEDE:</b>		La Lajosa				
<b>PROPÓSITO:</b>		Crear e interpretar diferentes personajes elaborados mediante la técnica del títere, en la cual se puede expresar de distintas formas y con diferentes materiales.				
<b>Habilidad psicolingüística</b>	<b>Criterio</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bueno (3)</b>	<b>Aceptable (2)</b>	<b>Necesita Mejora (1)</b>	<b>Registra lo observado</b>

<b>Gestual</b>	Expresión a través del lenguaje no verbal	Alta expresión de los estudiantes al mostrar sus ideas	Expresión adecuada en momentos oportunos	La expresión se presenta paulatinamente	Baja expresión por parte de los estudiantes	(4) Es excelente ya que mostraron una alta expresión al momento de expresar sus ideas en las mímicas y aporte de ideas en la creación de títeres y titiritero.
	Comprensión gestual de sus compañeros	Identifican las expresiones gestuales de sus compañeros	Comprender las expresiones gestuales de algunos compañeros	Perciben las expresiones gestuales de compañeros allegados	Poco entendimiento de expresiones gestuales	(4) Se logró identificar las expresiones gestuales de todos.
	Movimiento del cuerpo	Alta destreza en los movimientos de su cuerpo	Buena habilidad en movimientos de su cuerpo	Mediana práctica con los movimientos de su cuerpo	Baja comodidad con los movimientos de su cuerpo	(3) Tuvieron una buena habilidad en los movimientos de su cuerpo en la mímica y la obra de teatro.
	Comunica pertinentemente sus emociones	Expresa sus emociones facialmente de manera clara, utilizando un lenguaje gestual visible y notorio.	Realiza algunos gestos para comunicar sus emociones.	Muestra algunas dificultades para expresar sus emociones de manera gestual o son confusas.	Tiene dificultad en mostrar sus emociones a partir de gestos.	(3) Muestran gestos que les permite comunicar sus gesto.
<b>Verbal</b>	Facilidad para expresarse	Alto desempeño en la expresión a través de la expresión oral.	Buen desempeño a la hora de comunicar ideas de manera oral.	Gestión de comunicación razonable empleando la oralidad para transmitir ideas.	Insuficiencia a la hora de expresar sus ideas.	(4) El desempeño para expresarse oralmente se evidencio de manera exitosa, ya que se apreció la mejoría de los estudiantes al expresarse oralmente en las diferentes actividades.

	Producción de textos orales	Desempeño excepcional a la hora de transmitir información.	Producción favorable de comunicación.	Regulación de una comunicación eficiente.	Comunicación inferior a los resultados estimados hora de expresar ideas.	(4) Tuvieron un buen desempeño al momento de transmitir información mediante los guiones orales de la obra de teatro.
	Creatividad en la expresión oral	Excelente comunicador de ideas expresivas.	Creación efectiva de ideas.	Equilibrada comunicación de ideas.	Bajo desempeño para ejercer la creatividad.	(4) Comunicaron con éxito sus ideas, guiones y cuentos transmitidos oralmente.
	Elaboración de cuentos mediante imágenes	Excepcional creación a través de la interpretación de ilustraciones para comunicar ideas.	Desempeño correcto de lectura de imágenes para la elaboración de cuentos.	Desarrollo moderado de la comunicación a través de imágenes.	Escaso rendimiento dentro de la creación de cuentos a través de imágenes.	(4) Tienen una excelente interpretación de las ilustraciones.
<b>Escrita</b>	Reflexión oportuna sobre una información	Destacable manera de expresar el pensamiento crítico a través de la escritura.	Correcto desempeño a la hora de transmitir información de manera escrita.	Aplicación moderada de ideas a través del texto.	Bajo rendimiento en el desempeño escrito en el momento de transmitir ideas a través del texto.	(2) Tienen una aplicación moderada a la hora de transmitir información de manera escrita como lo fue el guion de la obra de teatro.
	Organización de ideas	Satisfactoria organización de ideas por medio de la parte textual.	Buena estructura en el elemento textual para transmitir ideas de forma adecuada.	Moderada organización en la difusión de ideas	Carencia en la organización y plasmación de ideas	(4) Muy buena organización de ideas de medio textual.

	Comprensión lectora	Avanzada interpretación, análisis y comprensión en la lectura textos	Optima comprensión de textos e interpretación	Moderada comprensión de textos	Insuficiencia comprensión de textos por parte de los estudiantes	(3) Tienen una comprensión lectora e interpretación de textos moderadamente.
	Expresión escrita	Sobresaliente modalidad del manejo de la escritura	Adecuado uno de la expresión escrita.	Equilibra forma de comunicarse a través de la parte texto.	Bajo rendimiento a la hora de comunicarse de forma escrita.	(3) Fue adecuada la manera en la que se expresaban sus ideas de manera escrita.

<b>N° DE CLASE:</b>	Sesión 4: Start
<b>FECHA:</b>	25/02/25
<b>SEDE:</b>	Mondeco
<b>PROPÓSITO:</b>	Rediseñar el juego del stop utilizando diferentes métodos en su elaboración, logrando utilizar un juego en una forma divertida de aprender y fomentar la creatividad en los estudiantes

Habilidad psicolingüística	Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)	Registra lo observado
<b>Gestual</b>	Expresión a través del lenguaje no verbal	Alta expresión de los estudiantes al mostrar sus ideas	Expresión adecuada en momentos oportunos	La expresión se presenta paulatinamente	Baja expresión por parte de los estudiantes	Lo estudiantes mediante la habilidad gestual fue <b>excelente (4)</b> al realizar las actividades de la tarjeta y realizar la mímica según la representación de las emociones y la acción. Seguido la habilidad de expresar mediante sus movimientos al hablar sobre el cuento y participaban con muchas ideas. También la forma de participar en la realización del start.
	Comprensión gestual de sus compañeros	Identifican las expresiones gestuales de sus compañeros	Comprender las expresiones gestuales de algunos compañeros	Perciben las expresiones gestuales de compañeros allegados	Poco entendimiento de expresiones gestuales	Los estudiantes mostraron su mayor interés al identificar las expresiones de los compañeros al realizar las actividades y cuanto el compañero se equivocaba presentaban su inconformismo. <b>Excelente (4)</b>
	Movimiento del cuerpo	Alta destreza en los movimientos de su cuerpo	Buena habilidad en movimientos de su cuerpo	Mediana práctica con los movimientos de su cuerpo	Baja comodidad con los movimientos de su cuerpo	los estudiantes mostraban <b>bueno (3)</b> ya que una estudiante si se sentía con temor al realizar la actividad de expresar la actividad de realizar la

						acción según la emoción que saliera al tirar el cubo. Y también en la actividad de start al saber que presentaba actividades de operaciones básicas expresaba temor.
	Comunica pertinentemente sus emociones	Expresa sus emociones facialmente de manera clara, utilizando un lenguaje gestual visible y notorio.	Realiza algunos gestos para comunicar sus emociones.	Muestra algunas dificultades para expresar sus emociones de manera gestual o son confusas.	Tiene dificultad en mostrar sus emociones a partir de gestos.	Los estudiantes mostraron un nivel <b>de bueno (3)</b> al momento de realizar algunos gestos para comunicar emociones en el desarrollo de las actividades un poco de temor al realizar las operaciones básicas en la actividad del start
<b>Verbal</b>	Facilidad para expresarse	Alto desempeño en la expresión atreves de la expresión oral.	Buen desempeño a la hora de comunicar ideas de manera oral.	Gestión de comunicación razonable empleando la oralidad para transmitir ideas.	Insuficiencia a la hora de expresar sus ideas.	Los estudiantes mostraron su desempeño ( <b>Excente 4</b> ) en la realización a la hora de comunicar ideas de manera oral, en la actividad de la secuencia del cuento daban ideas mágicas del cuento si el cuento estaba con mucho antagonismo
	Producción de textos orales	Desempeño excepcional a la hora de transmitir información.	Producción favorable de comunicación.	Regulación de una comunicación eficiente.	Comunicación inferior a los resultados estimados hora de expresar ideas.	Los estudiantes demostraron un desempeño <b>Excente (4)</b> en la producción favorable desde textos orales un buen desempeño en la creación

						de crear el cuento a la hora de transmitir la información.
	Creatividad en la expresión oral	Excelente comunicador de ideas expresivas.	Creación efectiva de ideas.	Equilibrada comunicación de ideas.	Bajo desempeño para ejercer la creatividad.	Los estudiantes mostraron un desempeño, <b>Excente (4)</b> Al comunicar las ideas principales del cuento utilizando una buena introducción y finalización y problemática del cuento.
	Elaboración de cuentos mediante imágenes	Excepcional creación a través de la interpretación de ilustraciones para comunicar ideas.	Desempeño correcto de lectura de imágenes para la elaboración de cuentos.	Desarrollo moderado de la comunicación a través de imágenes.	Escaso rendimiento dentro de la creación de cuentos a través de imágenes.	Los estudiantes mostraron un desarrollo <b>bueno (3)</b> ya que se expresaron de manera clara en la actividad del cuento. Seguido a la actividad de start muy atentos, pero no hubo elaboración de cuento mediante imágenes era seguir el cuento según una palabra como animales acciones, nombres apellidos colores, se colocó palabras con personajes fantásticos.
<b>Escrita</b>	Reflexión oportuna sobre una información	Destacable manera de expresar el pensamiento crítico a través de la escritura.	Correcto desempeño a la hora de transmitir información de manera escrita.	Aplicación moderada de ideas a través del texto.	Bajo rendimiento en el desempeño escrito en el momento de transmitir ideas	Los estudiantes desarrollaron de <b>acceptable (2)</b> al participar a la actividad del start aunque se presentó entre la palabra minúsculas y mayúsculas

					a través del texto.	no escribían los nombres y apellidos con mayúsculas
	Organización de ideas	Satisfactoria organización de ideas por medio de la parte textual.	Buena estructura en el elemento textual para transmitir ideas de forma adecuada.	Moderada organización en la difusión de ideas	Carencia en la organización y plasmación de ideas	Los estudiantes abarcaron de manera <b>aceptable (2)</b> en la organización de pensar para escribir según la actividad de start, a la mayoría no completar las casillas por la dificultad de la letra.
	Comprensión lectora	Avanzada interpretación, análisis y comprensión en la lectura textos	Optima comprensión de textos e interpretación	Moderada comprensión de textos	Insuficiencia comprensión de textos por parte de los estudiantes	Los estudiantes trabajaron de manera <b>buena (3)</b> optima en comprensión de textos e interpretación al momento imaginar los cuentos.
	Expresión escrita	Sobresaliente modalidad del manejo de la escritura	Adecuado uno de la expresión escrita.	Equilibra forma de comunicarse a través de la parte texto.	Bajo rendimiento a la hora de comunicarse de forma escrita.	Los estudiantes trabajaron de manera <b>aceptable (2)</b> en comunicar ideas al plasmar la actividad del start un poco de dificultad ya que escogieron el start letra, nombre, animal, color, comida y fruta. Pero al tirar el dado salían letras que no eran fáciles para completar como salió ejemplo la letra X. W. y presentaban un poco de falta de ortografía en las frutas unas con letra H sin tenerla.

<b>N° DE CLASE:</b>	05
<b>FECHA:</b>	25 de febrero de 2025
<b>SEDE:</b>	Piedra Negra
<b>PROPÓSITO:</b>	Realizar un repaso de los temas vistos en las actividades anteriores a través de un circuito de relevos con cuatro estaciones

Habilidad psicolingüística	Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Necesita Mejora (1)	Registra lo observado
<b>Gestual</b>	Expresión a través del lenguaje no verbal	Alta expresión de los estudiantes al mostrar sus ideas	Expresión adecuada en momentos oportunos	La expresión se presenta paulatinamente	Baja expresión por parte de los estudiantes	<b>(Excelente)</b> , Las muestran una alta expresión no verbal al momento de transmitir sus ideas, siempre que se es necesario usan su lenguaje de gestual de una forma adecuada.
	Comprensión gestual de sus compañeros	Identifican las expresiones gestuales de sus compañeros	Comprender las expresiones gestuales de algunos compañeros	Perciben las expresiones gestuales de compañeros allegados	Poco entendimiento de expresiones gestuales	<b>(Excelente)</b> , las estudiantes son capaces de comprender y entender el lenguaje gestual que sus compañeros muestran y transmiten.
	Movimiento del cuerpo	Alta destreza en los movimientos de su cuerpo	Buena habilidad en movimientos de su cuerpo	Mediana práctica con los movimientos de su cuerpo	Baja comodidad con los movimientos de su cuerpo	<b>(Bueno)</b> , las estudiantes tienen una buena movilidad en su cuerpo al momento de expresar ideas o emociones, aunque en algunas ocasiones dichos movimientos resultan ser exagerados.
	Comunica pertinentemente sus emociones	Expresa sus emociones facialmente de manera clara, utilizando un lenguaje gestual visible y notorio.	Realiza algunos gestos para comunicar sus emociones.	Muestra algunas dificultades para expresar sus emociones de manera gestual o son confusas.	Tiene dificultad en mostrar sus emociones a partir de gestos.	<b>(Excelente)</b> , las estudiantes durante toda la jornada expresan sus emociones, siempre se una forma adecuada y oportuna, manifiestan que es y que no es de su agrado.
<b>Verbal</b>	Facilidad para expresarse	Alto desempeño en la expresión	Buen desempeño a la hora de	Gestión de comunicación razonable	Insuficiencia a la hora de expresar sus ideas.	<b>(Excelente)</b> , las estudiantes muestran un alto desempeño en la expresión

		atreves de la expresión oral.	comunicar ideas de manera oral.	empleando la oralidad para transmitir ideas.		oral, siempre logran transmitir todas sus ideas de forma verbal.
	Producción de textos orales	Desempeño excepcional a la hora de transmitir información.	Producción favorable de comunicación.	Regulación de una comunicación eficiente.	Comunicación inferior a los resultados estimados hora de expresar ideas.	<b>(Bueno)</b> , las estudiantes cuentan con una buena producción de textos orales, tiene mucha creatividad para la creación de historias, pero en ocasiones se olvidan de las partes del cuento (inicio, nudo y desenlace)
	Creatividad en la expresión oral	Excelente comunicador de ideas expresivas.	Creación efectiva de ideas.	Equilibrada comunicación de ideas.	Bajo desempeño para ejercer la creatividad.	<b>(Excelente)</b> , las estudiantes muestran muchísima creatividad al momento de expresarse oralmente, no siente miedo de comunicar lo que sienten.
	Elaboración de cuentos mediante imágenes	Excepcional creación atreves de la interpretación de ilustraciones para comunicar ideas.	Desempeño correcto de lectura de imágenes para la elaboración de cuentos.	Desarrollo moderado de la comunicación atreves de imágenes.	Escaso rendimiento dentro de la creación de cuentos atreves de imágenes.	<b>(Bueno)</b> , las estudiantes se guían por lo que observan en las imágenes para la creación de historias, pero a veces les es difícil crear nuevas cosas que no aparecen en ellas.
<b>Escrita</b>	Reflexión oportuna sobre una información	Destacable manera de expresar el pensamiento crítico atreves de la escritura.	Correcto desempeño a la hora de transmitir información de manera escrita.	Aplicación modera de ideas atreves del texto.	Bajo rendimiento en el desempeño escrito en el momento de transmitir ideas a través del texto.	<b>(Aceptable)</b> , las estudiantes tienen buen desempeño frente a la reflexión y critica de la información, aunque algunas veces solo se quedan en el nivel literal que presenta la información

	Organización de ideas	Satisfactoria organización de ideas por medio de la parte textual.	Buena estructura en el elemento textual para transmitir ideas de forma adecuada.	Moderada organización en la difusión de ideas	Carencia en la organización y plasmación de ideas	<b>(Aceptable)</b> , las estudiantes logran organizar sus ideas de forma escrita, siempre y cuando el docente le ayuda con dicha tarea, es decir, les es difícil por si solas.
	Comprensión lectora	Avanzada interpretación, análisis y comprensión en la lectura textos	Optima comprensión de textos e interpretación	Moderada comprensión de textos	Insuficiencia comprensión de textos por parte de los estudiantes	<b>(Bueno)</b> , Las estudiantes tiene una comprensión lectora optima para el grado en que se encuentran, pero en algunas ocasiones solicitan ayuda a los docentes.
	Expresión escrita	Sobresaliente modalidad del manejo de la escritura	Adecuado uno de la expresión escrita.	Equilibra forma de comunicarse atreves de la parte texto.	Bajo rendimiento a la hora de comunicarse de forma escrita.	<b>(Bueno)</b> , Las estudiantes demuestran una adecuada expresión escrita, logran transmitir ideas, pero siempre deben ser motivadas por los docentes.