

Fortalecimiento del aprendizaje significativo para los niños y niñas de grado transición de la IERD Laguna, por medio de una secuencia didáctica que aportan elementos de orden didáctico metodológico e interactivo, en la planificación de clases del maestro.

Laura Vanesa Prada Castillo

Tutor

Silvia Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

Cucunubá

2022

Resumen

El presente trabajo aborda una secuencia didáctica, aportando elementos de orden metodológico e interactivo, que permite a los maestros planear sus clases mejorando en la calidad de aprendizaje significativo de los estudiantes, estas secuencias son importantes para la educación infantil, donde los maestros logran potenciar el diseño de estrategias pedagógicas didácticas que respecta al saber y el saber hacer, para seguir aprendiendo en el diseño de actividades por medio de herramientas online.

El proyecto se centra en la utilización y buen manejo de herramientas online, que permiten al maestro planear clases de manera didáctica, interactiva y participativa para los estudiantes, pensando en garantizar su aprendizaje significativo, ejercitando la creatividad e imaginación para implementar en el intercambio de conocimientos. Presentado así, los propósitos en que me basé por alcanzar la búsqueda e implementación de nuevas metodologías de aprendizaje, donde el docente dispone de la capacidad de organizar y facilitar material de orden didáctico que permita alcanzar el máximo desarrollo integral de los niños.

Los resultados responden, a la calidad de planeaciones que el docente diseñó, para garantizar el aprendizaje significativo de los estudiantes, donde el maestro dispone de la capacidad de facilitador y organizador de nuevas metodologías de aprendizaje para los niños y niñas de grado transición, permitiendo cambiar la escuela tradicionalista por la escuela moderna.

Palabras clave: Aprendizaje, Didáctica, Herramientas.

Abstract

The present work deals with a didactic sequence, providing elements of a methodological and interactive order, which allows teachers to plan their classes improving the quality of meaningful learning of students, these sequences are important for early childhood education, where teachers managed to enhance the design of didactic pedagogical strategies that respect knowledge and know-how, to continue learning in the design of activities through online tools.

The project focuses on the use and good management of online tools, which allow the teacher to plan classes in a didactic, interactive and participatory way for students, thinking of guaranteeing their significant learning, exercising creativity and imagination to implement in the exchange of knowledge. Presented like this, the purposes on which I based myself to achieve the search and implementation of new learning methodologies, where the teacher has the ability to organize and facilitate didactic material that allows reaching the maximum comprehensive development of children.

The results respond to the quality of planning that the teacher thought, to guarantee the significant learning of the students, where the teacher has the capacity to facilitate and organize new learning methodologies for children in transition grade, allowing change the traditionalist school for the modern school.

Keywords: Didactic, Learning, Tools.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica	5
Pregunta de investigación	8
Marco de referencia	10
Marco metodológico	16
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica.....	19
Metodología	19
Producción de conocimiento pedagógico	19
Análisis y discusión.....	22
Conclusiones	25
Referencias	27
Anexos	29

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

Este proyecto de investigación, se implementó en la Institución Educativa Rural Departamental Laguna, conformado por 18 estudiantes de grado transición y 1 docente de primera infancia, que por medio de la observación participante me llevo analizar, el cómo el maestro planea sus clases para garantizar el aprendizaje significativo, así como la dinámica de cada sesión de clases.

Para la realización del diagnóstico, se implementó una serie de instrumentos digitales, que den respuesta y solución al mejoramiento educativo, mediante la exploración, participación e interacción de los niños y niñas de grado transición, por medio del juego como actividad rectora, como medio de estrategias pedagógicas y didácticas. Para ello los instrumentos que se trabajaron fueron los registros de fotos y videos al igual que los diarios de campo que dieron pie a la reflexión, sistematización y análisis de la propuesta pedagógica, donde se logró mejorar la atención y concentración de los niños y niñas en el aula de clases de la IERD Laguna.

Teniendo en cuenta lo expuesto, este proyecto plantea la necesidad de fortalecer la calidad de aprendizaje significativo de los niños de transición de la IERD Laguna, por medio de la creación y diseño de secuencias didácticas para la adquisición de conocimientos y saberes, con ayuda de herramientas digitales, incluyendo el juego como estrategia pedagógica; ya que es aspecto de la atención y concentración que presentan dificultades dentro de su proceso de aprendizaje, evidenciado en el desinterés de los niños por la adquisición y disposición de la misma.

Gonzales & Weinstein, J., (2012) ha afirmado lo siguiente:

El docente juega un papel preponderante en el proceso de formación de los niños en sus primeros niveles educativos, debe reinventarse cada día en la forma para transmitir los conocimientos y esto se puede lograr con la utilización de estrategias como el juego y la música, que facilitan y garantizan el aprendizaje de una manera divertida y equilibrada a las características del niño (pp. 17-18)

El incorporar las herramientas digitales en la educación infantil, y en el quehacer pedagógico de los maestros se convierte en una realidad generadora de aprendizaje, pues esta metodología permitió crear espacios de autonomía, y creatividad, permitiendo que el niño sea agente de su proceso de enseñanza aprendizaje. Lo que quiere decir, que los niños se interesan más por la realidad del mundo actual, enriqueciendo sus conocimientos de manera participativa e interactiva, a lo que permite garantizar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de grado transición.

Esto significa que, al incorporar las herramientas digitales en las prácticas pedagógicas del maestro, se diseñan espacios de acompañamiento en el uso de recursos y estrategias metodológicas digitales, logrando obtener habilidades y destrezas, que pueden contribuir al sentido transformador de una escuela moderna.

Para ello podemos decir que el uso de la tecnología sirve como condición informativa para el maestro, donde no solo mejora la calidad de las planeaciones para las clases, sino que además podemos descubrir y fortalecer las habilidades de los niños y niñas de grado transición, por medio de la explotación y buen manejo que potencialmente nos ofrece las herramientas digitales, que se quiere lograr incorporar en la educación infantil, que principalmente se busca garantizar el aprendizaje significativo.

Al identificar la problemática y analizar las causas que este conlleva, se establece y/o construye una secuencia didáctica y metodológica, donde se formaron escenarios de integridad, participación e interacción, tomando como apoyo el uso de las herramientas digitales TIC, en el aula de clases de la IERD Laguna, de los niños de grado transición.

Cada vez más, la tecnología tiene un avance significativo, que el maestro como potenciador de conocimiento debería usar, manipular y conocer, basándose en ella para innovar

en el aprendizaje a sus estudiantes, creando ambientes participativos, íntegros, motivantes y de interés para los niños y niñas; la tecnología es cada vez más accesible por lo cual es importante que se adapte en las instituciones educativas cambiando a una escuela moderna y en obtener un aprendizaje más constructivo, con el propósito de tener cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional que generalmente el maestro promueve para el desarrollo aprendizaje de los niños y niñas.

Al respecto, señalan Bricall (2000) y Márquez (2002) que las funciones de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: propicia y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y alumnos (p. 221)

A lo anterior según los autores, nos señalan que las herramientas digitales son un factor principal e importante en la vida educativa, pues, a su vez, las reconocen como un aprendizaje cooperativo, interactivo, participativo, mejorando las competencias de la creatividad y la expresión de los estudiantes, así como mejorar la comunicación entre docente y estudiante.

Pregunta de investigación

En la Institución Educativa Rural Departamental Laguna, con población de 18 niños de grado transición, y, un docente de primera infancia, ubicada en el Municipio de Cucunubá Cundinamarca, se presentó un alto índice de dispersión en la concentración y atención en las diferentes aulas de clases, las cuales se ven por el manifiesto de la escuela tradicionalista, donde se evidenció la enseñanza teórica y menos práctica, desinterés en las clases, pocas propuestas de nuevas estrategias pedagógicas en el maestro para innovar a sus estudiantes, planeaciones de clases monótonas; lo cual, para ello se realiza una investigación pedagógica que permitió evaluar los métodos de enseñanza, donde los maestros diseñaron nuevas metodologías de aprendizaje mejorando la calidad educativa de los y las estudiantes.

A partir de ello surgió la pregunta problema ¿Cómo, desde el diseño de una secuencia didáctica, aportar elementos de orden didáctico, metodológico e interactivo, que permita a los maestros de la institución planear sus clases y mejorar la calidad de aprendizaje significativo para los estudiantes del grado transición de la IERD Laguna?

Esta problemática está ligada principalmente por la falta recursos pedagógicos para cumplir con la calidad de educación de los niños y niñas, de tiempo por el hecho de cumplir el currículo institucional, lo cual se evidencia bastante información del recurso, pero de mínima calidad de aprendizaje en el estudiante. De la misma manera se obtuvieron cambios satisfactorios para el aprendizaje, por medio de la inclusión de las herramientas digitales, de tal manera que se hiciera más participativa e interactiva la clase, que los estudiantes se sintieran más motivados por aprender, y donde el maestro fuese autónomo de su propio diseño de actividades, reflejando el cambio tradicional e innovando a sus estudiantes, mejorando la capacidad de concentración y atención. A partir de ello se mejoró la calidad de aprendizaje del estudiante por medio de estos

recursos digitales educativos más llamativos y de interés, de manera que estos índices de desinterés bajaran, obteniendo un nivel alto de grandes oportunidades de una enseñanza enriquecedora de conocimientos y donde el maestro mejora y fortalece las planeaciones de sus clases más comprensibles y accesibles para los estudiantes.

Lo mencionado anteriormente y según el autor (Márquez, 2002), donde nos afirma que:

Sin una buena guía por parte del docente, sin la orientación los estudiantes pueden presentar limitaciones tales como: distracciones, dispersión, pérdida de tiempo, la recopilación de información no confiable, aprendizajes incompletos y superficiales, diálogos muy rígidos, visión parcial de la realidad, ansiedad y dependencia de los demás. Se considera que, si el docente maneja la tecnología y ha realizado buena selección y evaluación de esta, se pueden minimizar muchas de estas limitaciones (p. 221)

Con lo afirmado por el autor anteriormente, podemos afirmar que el docente se encuentra en una exigencia máxima para motivar a sus estudiantes, el tener que aprender a manipular y usar herramientas TIC, que apoyen a su planeación de clases y a la necesidad educativa del niño, teniendo así una mayor exigencia pedagógica que garantice el aprendizaje significativo de los alumnos.

Marco de referencia

Pasando por importantes aportes de autores que aportan al cambio de la escuela tradicionalista, para enriquecer el aprendizaje significativo y mejorar la calidad de planeación de clases del maestro, entre ellos (Saravia y Flores, 2015), quien argumenta que:

El desafío de la formación inicial de los educadores está en la estructuración de un sistema que sea creativo, flexible y crítico, abierto a los constantes cambios, a los aportes de la ciencia, la cultura y centrados en la realidad y su contexto (p. 36)

lo que permite desarrollar las habilidades profesionales para los maestros con el fin de formar a los educandos y así cumplir con éxito las funciones el rol docente.

Desde mi experiencia y desde el proyecto pedagógico, me he dado cuenta que los docentes debemos ser más íntegros en el desarrollo de aprendizaje del niño, teniendo la capacidad de crear espacios de confianza, respeto, dinámicas en clase, donde además de responder satisfactoriamente a estas sean capaces de desarrollar su autonomía, despertando en ellos el interés por descubrir y experimentar nuevos saberes, dejando que imaginen más de lo que se les enseña, pues esto despierta en el niño la capacidad de ser una niño más independiente e íntegro en la sociedad; si bien doy cuenta de la importancia de crear y diseñar nuevas metodologías de actividades que permitan mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas, pues lo más importante es aportar a nuevos elementos didácticos para el buen funcionamiento de las planeaciones de los maestros.

De la misma forma, nosotros como docentes enseñamos para que los niños logren incorporarse en las experiencias y conocimientos, por medio de la participación e interacción en los diseños de actividades, que les brinda la posibilidad de educarse e involucrarse en los saberes de las culturas. “La capacidad de enseñar es una manera de relacionarnos, que nos define, nos construye. Es la semilla de toda cultura” (García y Muñoz, 2016, p. 3)

Con lo anterior puedo decir que uno de los aspectos más relevante de un docente, es el ser interactivo, confiable, investigador de nuevos recursos dinámicos, y de buenas fuentes aplicativas para el buen desarrollo del aprendizaje significativo, además de ello es muy importante contar con toda la disposición, concentración y atención en la enseñanza que se le da al niño, pues ellos requieren de actividades dinámicas que les permita tener mejor aprendizaje en el ámbito educativo, que a través del diario de campo y de la sistematización se irán observando cada una de las necesidades que van surgiendo por medio de la experiencia con el propósito de mejorar la escala profesional como docentes.

“No hay un método exacto para mejorar el quehacer pedagógico del docente, pero si se podrían definir o crear estrategias para mejorar la práctica educativa” (Pérez, 2012) El quehacer, debe hacerse de una manera consiente donde se facilite el aprendizaje, el desarrollo y la calificación; así al preparar una clase o una actividad con procesos pedagógicos, ésta debe evidenciar los resultados en el proceso evaluativo que valora la apropiación del contenido.

Actualmente una modalidad tradicional para la enseñanza de los niños y niñas resulta ser un tema complejo, ya que ellos no aprenden solo con teoría, al contrario, las nuevas generaciones requieren de participar y relacionarse con las actividades, necesita comprender el tema por medio de clases dinámicas, de interacción, y ser partícipe de los momentos educativos, que el docente quiere trasmitir.

Aunque existen miles de maneras de enseñar, tales como la nueva era respecto a la pandemia, las medidas han sido tan extremas para los docentes, que tuvieron que diseñar nuevas estrategias, pero una de estas es acudir hacer guías, que de una u otra forma han sido de igual manera complejo para ellos, al no entender qué se quiere lograr y haciendo tareas o desarrollo de la guía respondiendo a las propuestas, pero finalmente no se aprende nada de la mejor manera. Es

por ello que desde el saber disciplinar que pretende cambiar esta modalidad tradicional a una modalidad moderna, donde el estudiante sea integrado, participativo e interactivo en cada una de las actividades propuestas.

“El juego es parte fundamental de la diversión, ya que es una actividad natural y necesaria en el ser humano” (Tourtet, 2003)

García, 2013 afirmó que:

En el quehacer pedagógico, especialmente en el preescolar, se ha tomado el juego como estrategia de enseñanza - aprendizaje ya que los niños se encuentran en la edad de construcción de su personalidad y en el desarrollo de las dimensiones (p. 12)

Muchas han sido las investigaciones realizadas en torno a los beneficios del juego, según García, (2013) “desde la pedagogía tradicional se ha hecho un llamado a los docentes para aplicar ésta como herramienta permanente de formación que permita dinamizar y articular los contenidos y acciones en educación integral” (p. 15)

De igual forma García, 2013 afirma que:

“En el quehacer pedagógico, especialmente en el preescolar, se ha tomado el juego como estrategia de enseñanza - aprendizaje ya que los niños se encuentran en la edad de construcción de su personalidad y en el desarrollo de las dimensiones” (p. 143)

Muchas han sido las investigaciones realizadas en torno a los beneficios del juego, según García, (2013) “desde la pedagogía tradicional se ha hecho un llamado a los docentes para aplicar ésta como herramienta permanente de formación que permita dinamizar y articular los contenidos y acciones en educación integral” (p. 15)

Otro de los autores más relevantes es Tourtet, (2003) quien afirma que:

Las estrategias más sobresalientes infieren en la motivación, la exploración, el aprendizaje y la potencialización de habilidades del pensamiento (observar, analizar, asociar, descubrir, identificar, resolución de problemas); estimulando todas las

dimensiones del desarrollo en el estudiante; permitiendo expresiones artísticas heterogéneas (bailar, cantar, hablar, pintar, dibujar), promoviendo el ambiente escolar, fomentando el ejercicio y la interiorización de valores que estimulen la imaginación, la creatividad, la actitud lúdica frente a la vida (p. 7)

A través del juego dirigido siguen reglas, se respeta el ritmo y las capacidades de cada estudiante; permite situaciones para que el niño acepte el mundo que lo rodea; construye reglas para una sana convivencia; según Moya, (2009) “El juego, permite aceptar diferencias, fortalezas y debilidades a través de la relación social que genera y potencia el desarrollo psicomotor y el vocabulario generando destrezas mentales y físicas” (p. 54)

El problema que se planteó entonces, fue el determinar y analizar los cambios beneficiosos que resultó del crear estrategias pedagógicas de manera didáctica para fortalecer el aprendizaje de los niños(as) en cuando al nivel educativo, de igual forma desde el saber disciplinar, motivando a los docentes para elaborar y crear conocimientos prácticos de manera llamativa e integradora para los niños(as) de grado transición de la IERD Laguna.

Esta investigación surgió por la necesidad de fortalecer y mejorar las planeaciones de clases, que usualmente comprenden a una escuela tradicionalista, lo que para ello me apoyé de recurso didácticos y llamativos mediante el uso de las herramientas digitales, de manera que el docente adaptara en sus clases más actividades práctica que teóricas, mejorando así el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Tourtet, (2003) afirma que:

Las estrategias más sobresalientes infieren en la motivación, la exploración, el aprendizaje y la potencialización de habilidades del pensamiento (observar, analizar, asociar, descubrir, identificar, resolución de problemas); estimulando todas las dimensiones del desarrollo en el estudiante; permitiendo expresiones artísticas heterogéneas (bailar, cantar, hablar, pintar, dibujar), promoviendo el ambiente escolar,

fomentando el ejercicio y la interiorización de valores que estimulen la imaginación, la creatividad, la actitud lúdica frente a la vida (p. 7)

Dicho lo anterior resaltamos la importancia de que el maestro usara la actividad rectora involucrando a el juego, como principal factor de aprendizaje en los niños, pues este permitió que el maestro diseñara y construyera actividades más dinámicas, recreativas, participativas e interactivas, logrando tener mejores resultados en la construcción de saberes.

A través del juego dirigido siguen reglas, se respeta el ritmo y las capacidades de cada estudiante; permite situaciones para que el niño acepte el mundo que lo rodea; construye reglas para una sana convivencia; según Moya, (2009) “El juego, permite aceptar diferencias, fortalezas y debilidades a través de la relación social que genera y potencia el desarrollo psicomotor y el vocabulario generando destrezas mentales y físicas” (p. 128)

Resaltamos entonces la importancia de adaptar las nuevas estrategias pedagógicas, tales como las herramientas digitales que fundamentalmente son necesarias y de gran apoyo para el maestro en sus planeaciones de clases, siendo esta una exigencia pedagógica en la educación, donde el maestro debe crear espacios más interactivos, participativos, comprensibles e innovadores para sus estudiantes.

A partir de ello se puede decir que relativamente se diseñó un entorno creativo, que proporcionara a su vez diferentes estilos de aprendizaje, donde no solo se garantizó el aprendizaje significativo, sino que además se realiza y fortalece estímulos de los sentidos, ya que a través de esas herramientas digitales, estamos proyectando actividades coloridas, animadas, musicales, dinámicas, que permitió centrar la atención del estudiante y llegar a tener mejor participación y transmisión de conocimiento.

El problema que se plantea entonces, fue el determinar y analizar los cambios beneficiosos que resultó del crear estrategias pedagógicas de manera didáctica para fortalecer el

aprendizaje de los niños en las dimensiones cognitivas y corporales en cuando al nivel educativo, de igual forma desde el saber disciplinar, donde se motivó a los docentes para elaborar y crear conocimientos prácticos de manera llamativa e integradora para los niños y niñas de grado transición de la IERD Laguna.

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

En la experiencia pedagógica partió desde 3 propósitos fundamentales para sistematizar esta investigación para ello, a) Se investigó las necesidades educativas que tienen los niños y niñas de la IERD Laguna, obteniendo el diagnóstico y proponiendo actividades que permitieron suplir esas necesidades. b) se propuso y se diseñó nuevas metodologías de enseñanza en la implementación de las actividades en compañía de los docentes y directivos, que garantizara mejor la estrategia a implementar para los niños y niñas de grado transición fortaleciendo el aprendizaje significativo. c) Se diseñó una secuencia didáctica mediante el uso de las herramientas digitales mejorando el plan de actividades de las planeaciones del maestro, convirtiéndolas en más comprensibles, participativas e interactivas. d) finalmente se evalúa la metodología, lo cual se obtuvo buenos resultados, cambiando la escuela tradicionalista por una escuela moderna garantizando el aprendizaje significativo de calidad, donde el estudiante se convierte en el ser íntegro y participativo en el aula de clases mejorando su concentración y atención para adquirir sus conocimientos.

El estudio que se abordó en esta investigación según la pregunta problema ¿Cómo aumentar la atención de los niños y niñas de grado transición de la IERD Laguna, a través del diseño de secuencias didácticas desde la dimensión cognitiva fortaleciendo el aprendizaje significativo?, tuvo como objetivo general enseñar el buen uso de las herramientas tecnológicas digitales como estrategia de enseñanza didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje construyendo nuevos métodos de planeación de clases para el maestro.

Esta investigación se desarrolló mediante la participación cualitativa, basado en la búsqueda y análisis de resultados a la problemática por medio de la obtención de recursos de fotos y videos recopilando evidencias para el análisis del proyecto.

El uso de las herramientas digitales, logra ser un elemento fundamental en la educación inicial, ya que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de los niños y niñas del grado transición, dando un avance en el proceso de aprendizaje, y que además permite al maestro tener nuevos conocimientos acerca de la tecnología que contribuye y mejora a la calidad de planeaciones del docente en el aula de clases.

Metodología

Como metodología para dar solución a la problemática ¿Cómo aumentar la atención de los niños y niñas de grado transición de la IERD Laguna, a través del diseño de secuencias didácticas desde la dimensión cognitiva fortaleciendo el aprendizaje significativo?, atendiendo a una población de docentes en un salón de clases que trabaja con un total de 18 estudiantes, se realizó mediante el uso de herramientas digitales como principal fuente generadora de aprendizaje en los niños, que permitió al maestro ser autónomo de su propio diseño y construcción de material interactivo, planeando clases más comprensibles y dinámicas en el plantel educativo.

De la misma forma se recopiló evidencias por medio de registro fotográfico, de video y audio, que permitieron evidenciar las experiencias y vivencias en la aplicación de las actividades propuestas dando solución a la problemática.

Es así que a través de esta perspectiva y en el desarrollo de esta propuesta, se llevó a cabo mediante la investigación cualitativa, permitiendo evidenciar cambios significativos en las planeaciones del maestro mediante el uso de las herramientas digitales.

Espacios a utilizar

Se implementó en la Institución Educativa Rural Departamental Laguna, del municipio de Cucunubá, departamento de Cundinamarca, donde se crearon espacios de aprendizaje digital para el maestro, logrando diseñar actividades dinámicas, creativas e interactivas en las planeaciones de las clases del docente.

Equipo de trabajo

Maestra del aula de clases.

Niñas y niños de grado transición comprendiendo edades de entre los 5 a 8 años de edad.

Producción de conocimiento pedagógico

La investigación en la práctica pedagógica, se refiere al quehacer de la práctica educativa en el aula, a lo que se permite que el maestro transforme la realidad escolar, a partir del sistema de intereses y necesidades académicos y prácticos que se convierten en objetos de enseñanza para ser sistematizados.

Según el autor (Asorey & Gil, 2009), afirma que:

Se ha constatado que es necesario hacer cambios en la metodología para fomentar la autonomía, la creatividad y hacer que el niño y la niña sea el propio agente de su proceso de enseñanza y aprendizaje. Entonces, con la adquisición de la competencia digital los infantes se interesan más por la vida real y se hacen ciudadanos activos de la sociedad en la que les ha tocado vivir (p. 132)

Dicho lo anterior, surgió la necesidad de analizar las experiencias que tiene docente, para implementar las actividades en el aula de clases, para lo cual me permito proponer el diseñar y crear estrategias pedagógicas por medio de las herramientas digitales, que propicie el uso y manejo de diferentes metodologías posibles para garantizar el aprendizaje significativo de los niños y niñas del grado preescolar, y mejorando la calidad de las planeaciones del maestro investigador.

Así mismo podemos decir que para el saber pedagógico se convierte en objetivos de la enseñanza, que podemos sistematizar, de esta manera el docente cuenta con herramientas o insumos de investigación que puede ir registrando bajo su misma experiencia de su enseñanza cotidiana, para ello uno de los más importantes y relevantes para el análisis es el Diario de Campo, allí puede llevar seguimiento, para tener un respectivo análisis y dar ideas constructivas de mejoramiento o de cambio en las técnicas y metodologías de las planeaciones de clases, que de una u otra forma ayuden a contribuir significativamente a una escuela moderna y un docente creativo.

Después de lo anterior, se puede decir que la educación infantil requiere de incorporar las herramientas digitales en el aula de clases, para lo cual los maestros tienen el gran reto de aprender a manipularlas adecuadamente, e investigar nuevas fuentes y estrategias de aprendizaje para los niños y niñas, a lo que se podría convertir en un buen aliado para favorecer a su desarrollo integral.

Estas herramientas también podrían ser consideradas dentro del currículo estudiantil, ya que se ha demostrado que es un facilitador y generador de habilidades dentro del aprendizaje del niño que contribuyen a la transformación y mejoramiento de las planeaciones de clases del maestro y de las prácticas pedagógicas.

Quieruga et al., es uno de los autores que nos afirma que las herramientas digitales o las TIC, cada vez más se van convirtiendo en un factor indispensable para las instituciones educativas, ya que estas se pueden realizar para múltiples funcionalidades de manera constante, que implica un trabajo colaborativo, lo que parte a lograr que el aprendizaje sea significativo para los estudiantes.

Por tanto, la integración de las herramientas digitales en la práctica docente, dentro de mi propuesta pedagógica, ha dejado un gran impacto en el aula de clases, lo que ha implicado, que el maestro se convierta en investigador y generador de nuevos saberes, dentro del currículo institucional, que permita garantizar el aprendizaje significativo de los estudiantes, y que de la misma mane permita que el maestro sea autónomo de su propio saber, construyendo un conocimiento más eficiente, armónico y divertido para los niños y niñas de grado transición.

Es clave que se sigan diseñando actividades bajo el uso de las herramientas digitales, donde se logre articular en diferentes áreas o materias, llegando a fortalecer las falencias educativas que tenga cada uno de los estudiantes, permitiendo que el maestro logre romper esos

esquemas tradicionales que, como generación real, ya no es significativa para los niños y niñas, sino que se avance en un proceso que permita innovar orientando el uso adecuado de las TIC en el aula de clases.

Desde esta perspectiva, se puede decir que el quehacer pedagógico es un proceso que fortalece la calidad educativa, dando respuesta a las necesidades y a los avances de la tecnología facilitando nuevas metodologías de enseñanza para el maestro y el proceso de adquisición de conocimiento para los estudiantes.

Análisis y discusión

Retomando nuestra pregunta de investigación, ¿Cómo, desde el diseño de una secuencia didáctica, aportar elementos de orden didáctico, metodológico e interactivo, que permita a los maestros de la institución planear sus clases y mejorar la calidad de aprendizaje significativo para los estudiantes del grado transición de la IERD Laguna?

Partimos que la Institución Educativa Rural Departamental Laguna, contribuye al desarrollo integral del estudiante, mediante procesos pedagógicos que promuevan la autonomía, el pensamiento crítico, la conciencia social y el empoderamiento de su contexto rural, todo en búsqueda de la excelencia personal e institucional. Es por ello que a través de este proyecto se lograr incluir el uso de las herramientas digitales que permitieron al maestro encontrar nuevas formas de diseñar actividades creativas, interactivas y participativas en su planeación de clases.

Desde mi experiencia en la docencia, como docente practicante, he notado que la problemática que se vive en las instituciones en el proceso de enseñanza, es la falta de metodologías y actitudes que se toman en el contexto educativo. Según el autor Wesch (2008), los niños y niñas han perdido la motivación por el aprendizaje en el aula de clases, y no precisamente por no querer aprender, sino, porque para ellos ya no resulta interesante las sesiones que se implementan en el aula, resultándole poco significativas. Este mismo autor, nos invita y nos resalta la importancia de crear espacios armoniosos, creativos, que logren motivar al estudiante siendo más participativos e interactivos en la misma experiencia y no ser simplemente el más ingenioso en los exámenes.

Así mismo se buscó la manera de dar provecho a las herramientas digitales como principal generador de aprendizaje significativo en los estudiantes, pues en mi propuesta de investigación Pedagógica, implementé 3 actividades donde se busca que el maestro organice y

adopte nuevas metodologías de aprendizaje dentro de sus planeaciones de clases, ayudando al maestro a tener diferentes estrategias didácticas para motivar y hacer partícipe al niño en la propia experiencia del escenario de la clase, garantizando así su aprendizaje significativo.

“El surgimiento de la pedagogía en el escenario educativo, se da con el fin de refinar técnicas y métodos para transmitir un conocimiento, así como teorizar sobre los hechos educativos que se presentan en cada momento histórico” (Pérez, 2012, p. 128)

En este orden de ideas, el maestro en la educación, tiene un gran reto, lo que se permite dejar a un lado la enseñanza de una escuela tradicionalista, de la arbitrariedad y el memorismo, por una escuela moderna donde el docente adquiere capacidades didácticas, y comprensibles para tener la capacidad de enseñar de una manera más participativa, interactiva e interesante para los estudiantes, cambiando así las metodologías de la planeaciones le maestro, por planeaciones más comprensibles y exequibles para los niños y niñas.

Sin duda alguna una de las fortalezas que se obtuvieron durante la implementación de las actividades como secuencia didáctica, fue el tener la oportunidad de enseñar estrategias de fácil manejo y uso, por medio de las herramientas digitales que nos ofrece el mundo de la tecnología, usándolas como medio de generador de aprendizaje, donde el maestro es capaz de diseñar y crear sus propias actividades, supliendo a las necesidades de los estudiantes y sus intereses educativos.

No podemos dejar a un lado la tecnología, como herramienta para el aprendizaje de los niños y niñas, pues hoy en día, resulta que el estudiante manipula ágilmente las herramientas digitales, donde muchas veces es él quien le enseña a su maestro, por ello es muy importante que el docente tome esta metodología para motivar a sus estudiantes en el aula, brindándoles nuevas estrategias de apoyo para la enseñanza aprendizaje, proponiendo nuevas actividades dinámicas e

interactivas, que motiven satisfactoriamente la participación de cada uno de ellos dentro del escenario educativo.

Según el autor (Gervilla, 2006) afirma que:

Es necesario que en la escuela los niños(as) tengan la posibilidad de relacionarse con la tecnología, estando estas prácticas enfocadas al buen uso de ellas, a través de las herramientas pedagógicas que brindan y que igualmente sean apropiadas al contexto y a la edad en que el niño(a) se desarrolle. (p. 135)

Conclusiones

En este proyecto de Investigación Pedagógica, se identifican los beneficios y el mejoramiento del aprendizaje significativo, por medio de las herramientas digitales que nos ofrece en la educación y en la construcción de saberes del maestro, como principal actor en esta implementación del proyecto.

Se realizó un análisis reflexivo en cuanto a la implementación de actividades que usa el maestro a diario para trabajar con sus alumnos, a lo que se evidencia trabajar con una escuela tradicionalista, poco propositiva para el estudiante, y, escasos de recursos didácticos, metodológicos e interactivos para garantizar el aprendizaje significativos de los niños y niñas de grado transición.

Se logró dar a conocer la importancia del uso de herramientas digitales TIC, en los maestros, dando buen uso y manipulación donde se convierte en autónomo de su propio diseño de actividades comprensibles para el estudiante.

Es de conocer que las herramientas digitales cada vez más son potencia de aprendizaje a nivel educativo, pues se centra en mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes por medio de la interacción, participación y motivación.

Las instituciones en general, deberían incluir las herramientas digitales dentro de su currículo del PEI, donde se fortalezca de manera creativa e innovadora a los estudiantes en el aula de clases, garantizando no solo el aprendizaje significativo, sino que además es accesible para el maestro en la construcción de nuevas metodologías en la enseñanza-aprendizaje.

Los maestros deberían enterarse más sobre la información que ofrece las TIC, aprender a usarlas, manipularlas e involucrarlas en sus planeaciones de clases, transformando la educación

en una escuela moderna, que permita la participación y comprensión para los niños y niñas de grado transición.

Referencias

- Asorey, E. & Gil, J. (2009). El placer de usar las TIC en el aula de infantil. (pdf).
<https://personales.unican.es/guerraf/TIC%20EDUCACI%C3%93N%20INFANTIL/las%20tics%20en%20el%20aula%20de%20infantl.pdf>
- Bogdan, T. y. (1984). *La observación participante*.
http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/pdf/cualitativa/recogida_datos/recogida_observacion.pdf
- Bricall J., (2002) Conferencia de Rectores de las Universidades españolas (CRUE) Informe Universidad 2000 Organización de Estados Iberoamericanos Biblioteca Digital de la OEI.
<http://www.campus-oei.org/oeivirt/bricall.htm>
- García, R. (2013). *Enseñar y aprender en Educación Infantil a través de proyectos*. Santander: Universidad Cantabria.
https://www.academia.edu/31199241/Ense%C3%B1ar_y_aprender_en_Educaci%C3%B3n_Infantil_a_trav%C3%A9s_de_Proyectos_Rosa_Garc%C3%ADa_Ru%C3%ADz_Autora_Editorial_Universidad_de_Cantabria_Santander_2013_150_p%C3%A1ginas
- Gervilla, A. (2006). Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños. Madrid: Editorial Narcea. [http://www.diegoleal.org/docs/2008/Wesch\(2008\)-Antiensenanza.pdf](http://www.diegoleal.org/docs/2008/Wesch(2008)-Antiensenanza.pdf)
- Gonzales, M., & Weinstein, J. (2012). *Estrategias Lúdico Pedagógicas*. Bucaramanga.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/139/ArteagaRestrepoAlixSofia.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=ESTRATEGIA%20L%C3%9ADICA%3A%20estrategia%20L%C3%9ADICA%20es,en%20t%C3%A9rminos%20de%20conocimientos%20>

Marqués, P. (1999). *Diseño Y Educación De Programas Educativos*.

<http://www.xtec.es/pmarques/edusoft.htm>.

Moya, E. (2009). *Programación didáctica para educación infantil*. Sevilla: Cultiva libros.

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/08/PROGRAMACION-DIDACTICA-INFANTIL-SAN-JOSE-DE-CALASANZ.pdf>

Peréz, S. (2012). *Didáctica de la Expresión de juego y Musical en Educación Infantil*. Psylicom.

<https://www.paraninfo.co/catalogo/9788428337656/desarrollo-de-la-expresion-musical-en-educacion-infantil>

Queiruga, M., Sáiz, M., y Montero, E. (2018). transformar el aula en un escenario aprendizaje significativo. *Revista Educativa Hekademos*, 24(11). 7-18.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542599>

Tourtet, L. (2003). *El Juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Narcea.

<http://pedagogiainfantil28041994.blogspot.com/2017/09/el-juego-como-estrategia-ludica-de.html>

Wesch, M. (2008). *Anti-Teaching: Confronting the Crisis of Significance*.

[http://www.diegoleal.org/docs/2008/Wesch\(2008\)-Antiensenanza.pdf](http://www.diegoleal.org/docs/2008/Wesch(2008)-Antiensenanza.pdf)

Anexos

Enlace de carpeta con fotos, videos y audio en el drive

[Secuencia Didáctica Laura Prada](#)

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/personal/lvpradac_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id
=%2Fpersonal%2Flvpradac%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FSecuenci
a%20Did%C3%A1ctica%5FLaura%20Prada](https://my.sharepoint.com/personal/lvpradac_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Flvpradac%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FSecuencia%20Did%C3%A1ctica%5FLaura%20Prada)