

El juego de relevos como medio para potenciar el conteo numérico en el área de las matemáticas en las niñas y los niños del grado primero de la institución educativa El Rubí, del municipio de La Belleza, Santander.

Diana Patricia Rojas Téllez

Yised Carolina Gómez Torrado

Trabajo para optar al título de Licenciando en Pedagogía Infantil

Director:

Judy Andrea Lugo Quesada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil.

La Belleza

2022

Resumen

La presente propuesta pedagógica surge como resultado del desarrollo del diplomado de profundización práctica e investigación pedagógica como opción de grado. Asimismo, el contenido de este trabajo muestra los resultados obtenidos de una investigación cuyo enfoque es cualitativo, en el que se desarrollan una serie de fases que dan cumplimiento a cada uno de los propósitos de las actividades diseñadas. Es así que, a partir de la inmersión realizada en la población seleccionada y a través de la observación participante, se identificó que la necesidad que presentaban las niñas y los niños del grado primero de la institución educativa El Rubí, del municipio de La Belleza, Santander estaba relacionada con el área de las matemáticas, específicamente en el pensamiento numérico ocasionando baja autoestima, desinterés, apatía hacia las matemáticas y bajas calificaciones.

Por otra parte, teniendo en cuenta que el juego es una actividad innata en la infancia, se diseñaron actividades lúdico pedagógicas mediadas por el juego de relevos, con el propósito de transformar esta realidad, lograr el disfrute y goce de las matemáticas y, por ende, tener un mejor desempeño en esta área, promoviendo así no solo la construcción de nuevos y mejores conocimientos, sino generar espacios de interacción y participación activa, donde se logre cambios transformadores.

Palabras clave: potenciación, pensamiento numérico y juego de relevos,

Abstract

The present pedagogical proposal arises as a result of the development of the diploma of practical deepening and pedagogical investigation as a degree option. Likewise, the content of this work shows the results obtained from an investigation whose approach is qualitative, in which a series of phases are developed that comply with each of the purposes of the designed activities. Thus, From the immersion carried out in the selected population and through participant observation, it was identified that the need presented by the girls and boys in the first grade of the El Rubí educational institution, in the municipality of La Belleza, Santander, It was related to the area of mathematics, specifically in numerical thinking causing low self-esteem, lack of interest, apathy towards mathematics and low grades.

On the other hand, taking into account that the game is an innate activity in childhood, playful pedagogical activities mediated by the relay game were designed, with the purpose of transforming this reality, achieving the enjoyment and enjoyment of mathematics and, therefore, have a better performance in this area, thus promoting not only the construction of new and better knowledge, but also generating spaces for interaction and active participation, where transformative changes are achieved.

Keywords: empowerment, numerical thinking and relay gam.

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	7
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	8
Marco de referencia planeación didáctica	11
Planeación didáctica	15
Enfoque didáctico	20
Implementación	24
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	29
Conclusiones	33
Referencias	35
Anexos	37

Introducción

La investigación siempre ha sido una de las prácticas que el ser humano ha implementado para la búsqueda de soluciones a las diversas problemáticas que se pueden presentar en los distintos contextos. Asimismo, se puede afirmar que gracias a los aportes obtenidos de la investigación se ha logrado avanzar en las distintas áreas; en el caso de los docentes la investigación le ha marcado el camino que lo conduce al diseño de estrategias para mitigar las diferentes problemáticas de su práctica pedagógica.

El presente trabajo abordará el tema de la importancia de potenciar el conteo numérico en la edad inicial de los seres humanos y que se hace necesario fortalecerlas con el propósito de facilitar el aprendizaje de los procesos que se llevan a cabo a medida que se avanza en los grados escolares siguientes. De igual forma, se mostrará que a través de una secuencia didáctica se logró intervenir el contexto elegido, mejorando la problemática encontrada, consiguiendo que las niñas y los niños además de divertirse, sientan empatía hacia las matemáticas y construyan aprendizajes significativos, reconociendo que los procesos matemáticos son parte de la cotidianidad de un ser humano.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

El grupo de las niñas y los niños del grado primero de la institución educativa El Rubí – Santander, presentan dificultades en el desarrollo del pensamiento numérico específicamente en el conteo y orden secuencial del área de las matemáticas. Entendiendo que es una problemática relevante de la infancia, donde se evidencia que algunos estudiantes tienen dificultades en su proceso de aprendizaje causados también por la falta de acompañamiento de sus padres o acudientes ya que son hijos de padres separados que no cuentan con su presencia continuamente dentro de su hogar. Durante el desarrollo de las clases se notan cansados, con sueño, no demuestran interés por relacionarse con sus compañeros, al realizarles lecturas les cuesta narrar con sus propias palabras lo que entendieron de dicha lectura, en matemáticas les cuesta contar en secuencia, ubicar los números teniendo en cuenta el anterior y posterior cuando se les indica que organicen el valor posicional de un número; todo esto los hace sentir inseguros y aislados de los demás compañeros lo que conlleva que no se pueda cumplir con los objetivos propuestos dentro del aula de clases.

Miguel de Subiría (1998), pedagogo y psicólogo, quien es el creador de la pedagogía conceptual sostiene que hay múltiples factores que nos ayudan a entender esta problemática que sucede en la mayoría de los estudiantes, algunas de ellas son: los niños dedican gran parte el tiempo a ver televisión, no realizan conversaciones largas con sus padres, no hay contacto con los abuelos quienes comparten historias a sus nietos. (Como se cita en Bernal M & Bernal A). Por esta razón, se debe indagar sobre el entorno de nuestros estudiantes para lograr tener claridad del problema que se les está presentando y plantear posibles soluciones.

Pregunta de investigación

Al intervenir el contexto de la institución educativa El Rubí, se evidenció que las niñas y los niños del grado primero, sentían apatía hacia las matemáticas, presentaban bajas calificaciones y desmotivación, lo que permitió crear una propuesta pedagógica, que tenía como finalidad intervenir de manera efectiva y asertiva la problemática que se encontraba y así lograr cambios que les permitieran avanzar en los diversos procesos. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se formula la siguiente pregunta:

¿Cómo a través del juego de relevos se puede potenciar el conteo numérico en el área de las matemáticas en las niñas y los niños del grado primero de la institución educativa El Rubí del municipio de La Belleza, Santander?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

Es preciso comprender que cuando se habla de investigación sobre la propia práctica, hace referencia al objetivo que se tiene hacia la misma, que significa adentrarse en el contexto elegido, participar de forma activa, con la finalidad y el compromiso de transformar realidades existentes, donde se logre beneficios que favorezcan al sujeto de forma individual y colectiva. Es por ello, que se puede afirmar que mediante la práctica el docente participa, involucrándose de forma activa en la realidad que desea transformar. Es decir que, a través de su hacer docente, este a la vez está realizando una investigación que lo lleva a buscar estrategias que contribuyan a mejorar las problemáticas en los contextos intervenidos. Asimismo, este tipo de investigación la realiza el docente no solo por investigar sino buscando transformar su práctica pedagógica, para mejorar la realidad existente en un contexto determinado y de esta manera enriquecer su experiencia y adquirir habilidades que le sirvan como orientación para emplearlas en otros escenarios escolares.

Pérez Abril, M. (2003) indica que:

Se caracteriza por retomar como objeto privilegiado la práctica pedagógica de quienes hacen la investigación e implica una decisión explícita de compromiso con la transformación de la realidad existente, hecho que las diferencia de las investigaciones del primer tipo, en las cuales ésta no es la decisión subordinante. (P. 3).

De ahí la necesidad de contar con personal calificado y competente, capaz de intervenir los diferentes entornos, en donde pueda mediar a través de sus conocimientos y su práctica, promoviendo que cada día su experiencia le permita reformular pensamientos y acciones que le faciliten la adaptación y el avance. Es así, que el docente al detectar las distintas necesidades que

se encuentran dentro su entorno escolar, se formula interrogantes con el fin de proponer acciones o estrategias, como la que se planea implementar “¿Cómo a través del juego de relevos se puede potenciar el conteo numérico en el área de las matemáticas en las niñas y los niños del grado primero de la institución educativa El Rubí del municipio de La Belleza, Santander? En la que se espera que las niñas y los niños desarrollen sus habilidades en el conteo numérico y a su vez interactúen y se diviertan por medio del juego. Estas actividades el docente las implementará durante el desarrollo de su práctica ya que de esta manera el podrá valorar su eficacia y eficiencia realizando los ajustes pertinentes en el caso de ser necesario.

En su proceso investigativo el docente debe conocer a profundidad el contexto a intervenir, adentrándose en el mismo, facilitando así el reconocimiento de su ideología, cultura, creencias, costumbres para así lograr el diseño y la implementación de estrategias que promuevan los cambios transformadores, mitigando así la o las problemáticas encontradas. Es por ello que, Pérez Abril (2003) sostiene que en este tipo de investigación se reconoce a los actores implicados, teniendo en cuenta sus determinaciones y/o dificultades, como el punto de partida para la interpretación de la realidad, la construcción del sentido y la transformación de realidades.

Asimismo, el docente en su práctica pedagógica, debe tener un pensamiento crítico y reflexivo de forma constante, lo que conlleva a que cada acción vaya enfocada al logro y consecución de los objetivos, generando así la posibilidad de cambios durante el proceso y la transformación de las realidades. De igual forma, los docentes desde su práctica pedagógica deben desarrollar y promover la autonomía en los estudiantes, puesto que esta, es la base fundamental para lograr la plenitud emocional, moral e intelectual. asimismo, el estudiante autónomo es aquel que logra desarrollar un pensamiento crítico, regulando a su vez de forma asertiva su conducta, de ahí la necesidad de asignar responsabilidades, de alimentar la autoestima y la confianza en sí

mismo, de establecer límites, de ofrecer recursos y de estimular sus sentidos. También, es de vital importancia impulsar la autoevaluación y la autocorrección basada en criterios, ya que no solo ayuda al estudiante a ser responsable, sino posibilita que el niño construya de forma propia y libre.

El docente investigador utiliza el diario de campo como el instrumento en el que registra sus experiencias diarias, conllevando a que el maestro realice constantemente una reflexión crítica de su hacer docente, permitiéndole la toma de decisiones, evaluar sus avances y la formulación de estrategias que permitan mejorar las distintas necesidades halladas. Porlán, R & Martín, J (1988), afirman sobre el diario de campo que: “El profesor es el mediador fundamental entre la teoría y la práctica educativa” (p.18)

En su práctica, el docente utiliza un instrumento que le permite recolectar y guardar todas sus vivencias diarias, en él se plasma todos los aspectos positivos, negativos, los logros que el maestro ha alcanzado con sus estudiantes y las experiencias significativas en su proceso de enseñanza aprendizaje. En este caso se hace referencia al diario de campo, el cual se puede comparar con una bitácora donde el docente analiza los datos registrados para así obtener información relevante de las necesidades encontradas dentro de su aula de clases e intervenir oportunamente.

Teniendo en cuenta la importancia de registrar a través del diario de campo, lo que se evidencia dentro del aula de clases, es fundamental planificar con anterioridad como se llevará este registro para que en el momento de analizar la información no se presenten dificultades, permitiendo así que el docente clasifique y realice los ajustes pertinentes que ayuden a transformar las realidades. De acuerdo a lo anterior, el diario de campo convierte al docente en un investigador, en un mediador entre la teoría y la práctica pedagógica ya que este le permite el desarrollo de habilidades descriptivas, analíticas, valorativas y explicativas dentro de su proceso investigativo.

Marco de referencia planeación didáctica

Al hablar de la formación basada en competencias, se hace referencia a la formación integral basada en los aprendizajes significativos que permiten a los estudiantes reconocer las realidades de su entorno educativo, social, cultural, familiar, etc. Desde un punto reflexivo que forma al sujeto con distintas habilidades, para que trabajando en equipo sea capaz de transformar las realidades de su contexto.

Medina, E. y Tobón, S. (2010) sostienen que:

La formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico; integra la teoría con la práctica en las diversas actividades; promueve la continuidad entre todos los niveles educativos y entre estos y los procesos laborales y de convivencia; fomenta la construcción del aprendizaje autónomo; orienta la formación y el afianzamiento del proyecto ético de vida; busca el desarrollo del espíritu emprendedor como base del crecimiento personal y del desarrollo socioeconómico; y fundamenta la organización curricular con base en proyectos y problemas, trascendiendo de esta manera el currículo basado en asignaturas compartimentadas (p.5)

De acuerdo a lo anterior, la propuesta ¿Cómo a través del juego de relevos se puede potenciar el conteo numérico en el área de las matemáticas en las niñas y los niños del grado primero de la institución educativa El Rubí del municipio de La Belleza, Santander? se centra en el aprendizaje significativo a través del juego, donde los estudiantes sean autónomos, participando en la construcción de sus aprendizajes que conlleven a tener una formación integral

asertiva y reflexiva que prepara al estudiante para que sea capaz de emprender proyectos que den soluciones asequibles a las problemáticas de su entorno.

El pensamiento lógico matemático según Vygotsky (citado en María del Carmen M, 2016) el juego es importante ya que por medio de este el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural; lo que quiere decir que mediante el juego los niños exploran lo que le rodea, lo que está en su familia y en su cultura, adquiriendo nuevas experiencias y atendiendo a lo que observa más detalladamente y al jugar con otros niños va interactuando y compartiendo ideas.

Cuando nos referimos a las competencias, se debe tener en cuenta que estas articulan la teoría con la práctica, fomentando el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad, el arte, la automotivación, la iniciativa y valores. Al desarrollar la educación por competencias, se logra que el estudiante sea capaz de desenvolverse en la vida personal, comunitaria y en la sociedad, transformando las realidades e integrándose en los distintos grupos de su entorno, aprovechando las herramientas tecnológicas y la ciencia para ser una persona competente. Es así que, al brindar una educación por competencias, se logra que el estudiante sea idóneo, llevándolo a que tenga un aprendizaje significativo.

Medina, E. y Tobón, S. (2010) mencionan que se deben asumir las competencias como modelo para mejorar la calidad de la educación y no como remedio para solucionar los problemas educativos, reconociendo que el ser humano no se reduce a competencias y que, por el contrario, es un todo integral y holístico. Conforme a lo anterior, el concepto de competencias debe hacerse simultáneamente a una serie de cambios educativos provocados por la introducción del aprendizaje autónomo, significativo, constructivo y mediado por las nuevas teorías de la inteligencia.

Teniendo en cuenta nuestra propuesta pedagógica que busca transformar la realidad de una situación que interfiere en el desarrollo integral de las niñas y los niños, donde se integra el saber ser a través de actividades que motivan, promueven el trabajo colaborativo, fomentan la iniciativa y se refuerza los valores; el saber hacer mediante estrategias lúdico pedagógicas en donde se promueve que los estudiantes lleven a cabo retos o procedimientos que los ayuden a darle solución a una situación problema y el saber conocer por medio de la autorreflexión crítica incentivando a las niñas y los niños a expresar sus opiniones de forma argumentativa, manteniendo su posición y su punto de vista frente a las distintas experiencias que ha adquirido, lo que conlleva a que se tenga un aprendizaje significativo.

Tobón (2010) afirma que:

En este sentido, desde la perspectiva socio formativa, Tobón plantea que las competencias docentes son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas, a saber: trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje (p.94)

El docente en su práctica lleva a cabo las competencias mencionadas anteriormente, haciendo que su labor se vea involucrada en la transformación de las distintas realidades que los estudiantes vivencian, ya que articula el trabajo en grupo, la cual fortalece la comunicación, incorporando las nuevas tecnologías de la educación para hacer que el aprendizaje sea innovador y de calidad; en ello se resalta que para llevar a cabo una mediación, el docente previamente realiza una planeación de las estrategias a implementar y durante el desarrollo de las mismas efectuar una mediación del aprendizaje, ajustado a las diversas necesidades que tienen los

estudiantes, utilizando materiales, recursos adecuados y llamativos que despierten el interés y la motivación de las niñas y los niños en el momento de adquirir nuevos conocimientos y relacionarse con sus pares permitiendo que participen activamente en la construcción de sus saberes.

Gracias a las competencias mencionadas por Tobón, el docente en las distintas comunidades es un líder transformador, que se apropia de las necesidades que evidencia en su quehacer pedagógico para luego intervenirla adecuadamente por medio de la investigación y la experiencia, logrando aportar significativamente al desarrollo integral de sus estudiantes. De ahí la importancia de identificar una necesidad para intervenirla oportunamente, tal es el caso de nuestra propuesta que articula el juego de relevos como estrategia pedagógica para mejorar el pensamiento numérico ya que por medio del juego los niños pueden desarrollar habilidades y destrezas que le ayudaran a mejorar su estado físico, su capacidad de relacionarse con los demás, estimula el desarrollo de su pensamiento lógico – matemático , asimila y respeta las normas dentro del juego, mejora su autoestima y la capacidad de expresar sus emociones, creando seguridad en sí mismo y en los demás, estimula la capacidad para la resolución de problemas, refuerza valores cómo son la solidaridad, el trabajo en equipo, el apoyo, el respeto, la amistad, la unión familiar, entre otros.

Gallardo L. & Gallardo V. (2018), definen el juego como un modo de interactuar con la realidad, determinado por factores internos de quien juega con una actividad inherentemente placentera, y no por factores externos de la realidad exterior; es la mejor manera que tienen los niños para adquirir conocimientos, desarrollar su creatividad y potenciar la atención, el desarrollo socioemocional, el juego es un medio para ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse.

Planeación didáctica

Luego de haber realizado la observación participante en el grupo de las niñas y los niños del grado primero de la institución educativa El Rubí, sede E los Valles, evidenciando algunas dificultades en el desarrollo del pensamiento numérico, debido a diferentes causas que se presentan en el contexto. Con base a lo anterior nace esta propuesta pedagógica con la cual se busca potenciar el pensamiento numérico por medio del juego de relevos. Es así que, para darle solución a la problemática, se diseñó y se implementó la secuencia didáctica estructurada de la siguiente manera:

Actividad N° 1 Jugando y contando, los números voy ordenando

Momento 1

Se inició con el juego de la rayuela tradicional en la que cada estudiante debía realizar los saltos, siguiendo el orden numérico establecido en la rayuela y respetando las reglas del juego. El estudiante que logrará pasar la secuencia de forma correcta, ganó el juego. Se realizaron preguntas para identificar sus pre saberes.

¿Están ubicados los números de forma correcta?

¿Menciona los números ubicados en la rayuela de forma descendente?

Teniendo en cuenta el resultado final del juego ¿Cuál sería el número ordinal de cada participante?

Momento 2

Las docentes en formación les indican a los estudiantes que deben permanecer en la cancha y organizarse en dos grupos con la misma cantidad de estudiantes donde deben realizar el juego de relevos que consiste en:

- 1- Obstáculos: memorizar un numero de tres cifras para luego pasar por las siguientes dificultades: saltar por los aros, correr en zip zap por una fila de conos que están ubicados en fila, saltar por los orificios ubicada en el piso y por último saltar cuatro torrecillas ubicadas en el piso.
- 2- Obstáculo: seguidamente los estudiantes debían encestar un aro en el espaldar de una silla, para pasar al siguiente obstáculo.
- 3- Obstáculo: en esta última etapa los niños debían llevar una cuchara en la boca con un pimpón para luego caminar en zip zap, hasta llegar a la meta.

El equipo que logró obtener más puntos fue el ganador.

Momento 3.

Para finalizar la estrategia, los estudiantes debían organizarse en dos grupos para recibir unas fichas que contenían los números y que debían utilizar para armar números de tres cifras lo rápido posible. Se reconoce al grupo que más aciertos tenga.

Actividad N° 2: Restas divertidas

Momento 1

La actividad inicia con un saludo de bienvenida y el planteamiento de la siguiente situación problemática.

Andrés tiene 15 helados en la nevera y se comió 5 esta mañana. ¿Cuántos helados le quedaron a Andrés?

Para resolver el problema se les pedirá a los estudiantes que utilicen los dedos de sus manos para encontrar la respuesta.

Momento 2

Para el desarrollo de este momento los estudiantes deben superar los siguientes obstáculos:

- 1- Encestar un pin pon en una cesta.
- 2- Cruzar un trayecto saltando dentro de un costal.
- 3- Recorrer un trayecto, tomando como medida un par de zapato. Luego de superar los anteriores obstáculos realizaran lo siguiente:

Se presenta a los estudiantes un juego de bolos realizados con anterioridad en material reutilizable, cada bolo lleva pegado un número digito del 0 al 9 por medio de los cuales jugaran a restar de la siguiente manera: cada estudiante lanza la pelota y dependiendo los números que haya tumbado, registraran la información en un tablero, teniendo en cuenta que los números mayores deberán ir en la parte superior, luego efectuará la resta con la ayuda de granitos de maíz, para facilitar el conteo y hallar de manera divertida la diferencia.

Momento 3.

Para cerrar la actividad se le entregó a cada grupo un cartel que contiene restas y que deben ser resueltas y teniendo en cuenta el resultado decorar con temperas, estimulando así el aprendizaje y el trabajo en equipo.

Actividad N° 3: Encuentra el tesoro perdido

Momento 1

La actividad inició con la canción soy una serpiente en la que las docentes en formación motivaban a los estudiantes para que participaran de ella y los invitaban a formar parte del grupo que cada una tenía, como inicio de la implementación de las actividades planificadas.

Seguidamente se les realizaron las siguientes preguntas:

- ¿con cuántas partes inicia la serpiente?
- ¿Con cuántas partes terminó la serpiente?
- ¿qué operación utilizarías para saber con cuantas partes terminó la serpiente?

Momento 2

Para el desarrollo de este momento se dividieron los estudiantes en dos grupos con igual cantidad de participantes para iniciar el juego de relevos con los siguientes obstáculos:

- 1- Realizar 5 saltos con un lazo.
- 2- Saltar por aros, con una bomba inflada en medio de las piernas.
- 3- Hacer un recorrido con un aro.

Después de que cada integrante del grupo hubiese superado los obstáculos debían armar un rompecabezas de un mapa donde se les indicaba el lugar en que se encontraba un tesoro escondido; al hallarlo dentro de él se encontraban unas sumas que debía ser resueltas para luego, con los resultados armar un nuevo rompecabezas y descubrir la imagen de una tortuga. El primer grupo que resolviera la actividad era el ganador.

Momento 3.

Para cerrar la actividad y la secuencia didáctica se le pidió a cada uno de los participantes que tomaran una tapa al azar que contenía un número y correspondía a una pregunta sobre cómo se sintieron en la actividad. Como resultado de la implementación de la secuencia didáctica, se lograron los siguientes aprendizajes:

- Potenciación del conteo numérico, secuencias numéricas y correctos procesos de los algoritmos de la adición y la sustracción.
- Empatía hacia las matemáticas.
- Motivación e interés para jugar con las matemáticas.

Cada una de las actividades se documentó y registro mediante el diario de campo, registro fotográfico y videos de cada uno de los momentos de la secuencia didáctica y que fueron analizados y sistematizados. Cabe mencionar que toda la secuencia didáctica implementada fue muy asertiva ya que, se logró que los estudiantes construyeran conocimientos sobre el conteo numérico, secuencias numéricas y la solución correcta de los algoritmos de la adición y la sustracción, disfrutaran cada momento y compartieran con sus pares. Asimismo, a nosotras como futuras docentes nos regaló la experiencia y el aprendizaje que se debe tener en cuenta para realizar la planificación, el diseño y la implementación de estrategias que ayuden a las niñas y los niños a mejorar sus necesidades aportándoles aprendizajes significativos.

Enfoque didáctico

Las secuencias didácticas, son una serie de actividades que el docente planea e implementa, teniendo en cuenta la realidad de su contexto al igual que las necesidades de sus estudiantes; y, para llevarlas a cabo, se apoya en conocimientos y materiales didácticos con el propósito de que los estudiantes se sientan motivados e interesados en adquirir conocimiento y participar en ellas. Con respecto a lo anterior, se puede afirmar que la secuencia didáctica que se planeó para transformar las necesidades observadas en los estudiantes del grado primero, son acordes para la edad y el nivel educativo al cual pertenecen, ya que son innovadoras, asertivas, divertidas y se utilizan materiales reciclables y llamativos que permiten la apropiación del conocimiento y el desarrollo del aprendizaje significativo. Asimismo, se diseñaron teniendo en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje del área de matemáticas y apoyado en una de las actividades rectoras de la primera infancia propuestas por el Ministerio de Educación Nacional como es el juego, el cual es un elemento fundamental ya que, a través del él, las niñas y los niños interactúan con otros y con el medio, donde se divierten, refuerzan valores y desarrollan aprendizajes mientras disfrutan de una actividad placentera.

El Ministerio de Educación Nacional (2016) indica sobre los DBA que son importantes ya que plantean elementos para construir un derrotero de enseñanza que conllevan a la consecución de aprendizaje años tras año, como el fruto de un proceso, que los estudiantes logran teniendo en cuenta los EBC planteados para el grado. A partir del diagnóstico realizado en los estudiantes del grado primero de la institución educativa El Rubí –Santander, en el que se identificó la dificultad en el desarrollo del pensamiento numérico, específicamente en el conteo y el orden secuencial, se busca mejorar esta necesidad para la cual se propone la secuencia didáctica enfocada

concretamente en el pensamiento numérico, por medio de actividades que permiten a los estudiantes relacionarse con los números, realizando conteos y ordenando secuencialmente de forma didáctica.

La secuencia didáctica fue diseñada para que los estudiantes logren desarrollar las actividades, incluyendo aquellos que tienen algún tipo de discapacidad; para ello se promueve el trabajo en equipo, facilitando el ritmo y el estilo de aprendizaje, logrando a la vez, que se complementen unos con otros, haciendo uso de canciones, objetos didácticos e imágenes llamativas para lograr la apropiación de conocimientos. Asimismo, la planeación didáctica de esta propuesta, se aborda teniendo como referente la motivación de los estudiantes, ya que nos permite potenciar sus intereses y estimularlos a través del juego para transformar sus necesidades, comprendiendo que el juego permite desarrollar habilidades y destrezas que ayudan a mejorar su estado físico, su capacidad de relacionarse con los demás, el desarrollo de su pensamiento lógico matemático, mejora su autoestima y la capacidad de expresar sus emociones, ya que les ayuda a crear seguridad en sí mismos y en los demás.

Ministerio de Educación Nacional (2014) indica que hablar del juego en la educación inicial es posibilitar la autonomía, reconocer la iniciativa y la curiosidad de los infantes como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha de ser reconocida y acompañada por las maestras, los maestros y los agentes educativos. Como se mencionó anteriormente, el juego es una herramienta didáctica y fundamental en el desarrollo de esta propuesta, ya que todas las actividades están transversalizadas con el juego de relevos, para atender de forma oportuna y eficaz la necesidad de desarrollar las competencias numéricas, contribuyendo al desarrollo integral de los menores.

Teniendo en cuenta que, una secuencia didáctica es pertinente cuando cumple con unos parámetros básicos, dentro de los cuales podemos mencionar el momento inicial, en el que se plantea una actividad que permite a los estudiantes adentrarse en el tema, con unos conocimientos que ha adquirido previamente y que permiten reestructurar los nuevos conocimientos que van a adquirir. Es por ello que Rivera, D. (2000) Indica que, a través de un planeador previo, se construye un puente entre lo que el individuo conoce y lo que necesita conocer para asumir los nuevos aprendizajes; es fundamental que se desarrollen de forma sencilla y familiar, para favorecer la comprensión por parte del estudiante.

Cabe resaltar que, la secuencia didáctica es la base de la planificación para llevar a cabo los procesos educativos significativos. Es por ello que, en nuestro quehacer docente siempre implementaremos la secuencia didáctica ya que es una ruta estructurada, ordenada, con objetivos claros y precisos, que nos llevan a tener en cuenta los pre saberes de las niñas y los niños, sus habilidades y sus necesidades; asimismo, nos conduce a la transformación de las realidades puesto que se utilizan recursos didácticos, llamativos y lúdicos que llevan al estudiante a vivir una experiencia asertiva.

Rodríguez, V. (2014) sostiene que las secuencias didácticas son una serie de actividades anteriormente planeadas que organizan secuencialmente los procesos de enseñanza y se acompañan con modelos de aprendizajes que permiten la adquisición y asimilación de los contenidos elaborados por los docentes. Referente a lo anterior se puede afirmar que, las secuencias didácticas son una herramienta útil para el docente, ya que le permite organizar sus clases de forma coherente y secuencial. Para concluir debemos precisar que, gracias a la planeación de esta secuencia didáctica, se tuvo claridad para diseñar estrategias que lleven a los estudiantes a tener aprendizajes significativos, que perdurarán a lo largo de su proceso formativo. Asimismo, se estructuró el

proceso con el fin de lograr el propósito formulado para este grupo de estudiantes teniendo presente su necesidad.

Implementación

La actividad se llevó a cabo en una sesión en tres grandes momentos el inicial, desarrollo y final; La experiencia comenzó con el juego tradicional de la rayuela, la cual permitió que las niñas y los niños realizaran saltos siguiendo el orden numérico de 1 a 10, respetando las reglas del juego, para el desarrollo de la estrategia se les pidió que se organizaran en dos grupos de igual número de participantes, seguidamente se les explicó cada uno de los obstáculos del juego de relevos, que debían superar para organizar un número de tres dígitos teniendo en cuenta el color y el orden que observaron al inicio de la pista; y finalizaron con la construcción de cifras que debían armar en grupo, organizando tarjetas que contenían los números dígitos.

Al elegir esta actividad, se tuvo en cuenta la potenciación del pensamiento numérico, por medio del juego de relevos, teniendo en cuenta su importancia en la primera infancia, puesto que estimula el pensamiento lógico matemático, la imaginación, la creatividad y el razonamiento abstracto. Asimismo, permite a los estudiantes el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto de las reglas del juego, logrando así la expresión adecuada, la posición crítica y la construcción de aprendizajes significativos. De igual forma, para llevar a cabo esta actividad, se organizó la cancha, distribuyendo los espacios con los materiales adecuados, didácticos, coloridos y de fácil manipulación necesarios para la implementación y apropiación de los contenidos; logrando que los estudiantes sintieran curiosidad, interés y motivación para participar en esta sesión y de igual manera construyeron aprendizajes que favorecieron su desarrollo integral.

Para lograr el desarrollo de esta actividad se tuvo en cuenta el tiempo necesario para que los estudiantes logaran la apropiación de la temática, estimulando la motivación para reconocer y jugar a ordenar números de tres cifras. En cada una de las fases los estudiantes se mostraron activos

lo que les permitió no solo divertirse sino también adquirir conocimientos. Para finalizar la actividad, se realizó un juego grupal con el fin de valorar los conocimientos adquiridos durante la experiencia, asimismo se pudo analizar la comprensión que se tuvo y las dificultades que presentaron algunos de los estudiantes, conllevando a una autoevaluación que permitió realizar ajustes para unas futuras secuencias didácticas.

La estrategia de evaluación implementada fue asertiva, puesto que permitió la estimulación del pensamiento numérico, ya que es de vital importancia para su diario vivir, por otra parte, que expresaran los conocimientos adquiridos de una forma lúdica, la cual les permitió en grupo construir y leer cifras de tres dígitos logrando así transformar la realidad. Asimismo, fue organizada y planificada con el único propósito de potenciar el pensamiento numérico en la primera infancia, teniendo claro su importancia en el desarrollo integral y su aplicabilidad en la vida. La actividad logró vencer la apatía que la mayoría de los estudiantes sentían hacia las matemáticas ya que, a través del juego y el trabajo colaborativo se evidenció interés y buen desempeño para llevar a cabo actividades relacionadas con la escritura y lectura de números. Cabe resaltar que, en la primera infancia es donde se desarrollan las bases fundamentales del pensamiento lógico matemático, necesarios para la construcción de nuevos conocimientos. Es así que, la estrategia de evaluación permitió evidenciar de forma clara el logro de la competencia, ya que, las niñas y los niños mostraron adquisición y dominio de la temática, que fue expresada mediante la actividad rectora del juego que, consistía en la lectura y escritura de cifras dadas con tres dígitos.

Las acciones implementadas en esta actividad tenían como propósito potenciar el pensamiento numérico, por lo tanto, se centra en la lectura y escritura de números de una forma lúdica, mediada por la actividad rectora del juego, con materiales innovadores, acordes para la edad y el tema, lo que permitió que los estudiantes alcanzaran la competencia esperada. Los recursos

utilizados para llevar a cabo la actividad, fueron elaborados con el objetivo de llamar la atención en los estudiantes promoviendo el interés por permanecer en el juego, divertirse y adquirir habilidades cognitivas. Asimismo, los recursos didácticos que se utilizaron estuvieron acordes con lo planteado, ya que fueron elaborados para que los estudiantes lograran identificar diferentes números, resolvieran secuencias numéricas, leyeran y escribieran cifras, además que lograran el aprendizaje esperado.

De igual forma se realizó una segunda actividad la cual se llevó a cabo en una sola sesión y estuvo dividida en tres momentos inicio, desarrollo y cierre, iniciando con una situación problema, planteada por las docentes, para que las niñas y los niños en grupo y utilizando los dedos de sus manos hallaran la respuesta; en el desarrollo cada integrante del grupo debía superar tres obstáculos finalizando con la solución de unas restas que eran el producto de un juego de bolos; para el cierre pintaron con temperas un afiche que contenía restas que se debían resolver para luego según el resultado colorear.

Con la implementación de esta actividad, se buscó potenciar el proceso de la resta transversalizando las actividades rectoras de la literatura, el juego, la exploración del medio y el arte como herramientas eficaces para el pleno desarrollo de la primera infancia. Asimismo, se adecuó el escenario deportivo de la comunidad con los materiales necesarios que llevaran a los estudiantes a tener una experiencia divertida, lúdica e innovadora; de igual forma que permitieran la adquisición de saberes sobre el proceso efectivo para resolver restas.

El tiempo estimado para la realización de esta actividad, estuvo acorde ya que los estudiantes contaron con suficiente espacio para el desarrollo de cada uno de los momentos para la adquisición de aprendizajes. En cada una de las etapas, las niñas y los niños se mostraron receptivos y con la disposición para participar activamente en la construcción de nuevos conocimientos. Por

ello, para concluir la actividad se realizó la socialización del afiche resuelto por cada uno de los grupos, donde se evidenció el correcto desarrollo de las restas, que fue reflejado en la solución eficaz de la pintura y la expresión de disfrute por parte de los estudiantes en el momento de efectuar esta actividad, que los llevó a proponer actividades similares, para una próxima secuencia didáctica.

La estrategia de evaluación permitió que las niñas y los niños logaran resolver correctamente restas con números de tres dígitos y relacionar el resultado con el color indicado de forma asertiva; de igual forma se logró que disfrutaran de una actividad placentera como es el arte interactuando con el medio y a su vez con sus pares. Esta actividad fue estructurada y planificada con el fin de potenciar los procesos para efectuar correctamente la resta, resaltando su importancia para darle solución a situaciones problemáticas que se les presentaran diariamente, como también las bases para comprender las demás operaciones matemáticas. Con esta actividad, se evidenció el papel que juegan las estrategias y el uso de los diversos materiales para llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje, ya que estos facilitan la adquisición de nuevos conocimientos y despierta el gusto por las matemáticas.

La estrategia que se implementó para evaluar, permitió identificar que sí se logró la competencia, puesto que los estudiantes demostraron conocimientos sobre el tema y que fue evidenciado con la realización de la cartelera (afiche) ya que efectuaron correctamente las restas. Es importante mencionar que, todas las actividades implementadas estaban enfocadas en potenciar el pensamiento numérico, específicamente el desarrollo de restas de tres dígitos, fue articulada con las actividades rectoras que contribuyeron a que el aprendizaje fuera asertivo, puesto que se utilizó materiales innovadores y llamativos que propiciaron la adquisición de la competencia esperada. Al igual, se utilizaron recursos didácticos que favorecieron y permitieron que los estudiantes se adentraran en el tema y se apropiaran de él. También es importante mencionar que, los recursos

utilizados durante la estrategia promovieron la interacción, el trabajo en equipo, la solución de operaciones de restas y la participación activa, que no solo generaron aprendizajes asertivos para las niñas y los niños, sino que a las docentes les aportó los conocimientos y las bases para seguir diseñando e implementando más actividades de este tipo.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

Al implementar la secuencia didáctica, se logró que las niñas y los niños del grado primero potenciaran asertivamente el pensamiento lógico matemático, específicamente el conteo, solución de adiciones y sustracciones, que permitieron el mejor desempeño en el área de las matemáticas y que fueron reflejados con satisfacción, motivación y la disposición para participar en actividades de esta asignatura. Es así que, la intervención de este proyecto trajo consigo fortalezas como la creación de material didáctico, adecuación de espacios de aprendizaje y la articulación del juego como actividad rectora con otras áreas del saber, lo que nos deja grandes aprendizajes para nuestra profesión, la mitigación y transformación de la necesidad encontrada, por otra parte, se evidenció que es necesario la adquisición de recursos tecnológicos que permitan transversalizar las matemáticas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC ya que permite la formación de ciudadanos digitales competentes.

Con relación a la necesidad encontrada en esta población, se considera necesario que para la formulación de unas próximas secuencias didácticas se involucren a los padres de familia, con el propósito de mejorar los procesos relacionados con el pensamiento matemático, brindando acompañamiento donde se incluya la familia, la escuela y la comunidad. Asimismo, diseñar una cartilla en la que se plasme situaciones problemáticas propuestas por los niños y sus familias, y de esta manera afianzar los aprendizajes para mejorar la necesidad.

Con la implementación de la secuencia didáctica se potenció el pensamiento numérico, en la que se evidencio el avance en los estudiantes para llevar a cabo los procesos de sumas y restas, la lectura y escritura de números, como también se mejoró la comunicación, el trabajo en equipo y

la motivación. Es de resaltar que las actividades estuvieron acordes para la edad, el grado y el contexto de ejecución, lo que favoreció el logro de la competencia esperada ya que los estudiantes mostraron dominio de la temática y se apropiaron de ella. Es por ello que, Ramírez (2011), describe la lúdica como una actividad que conlleva a la participación, el disfrute y la creatividad con hechos de la vida cotidiana; tiene como objetivo la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica y creativa de las personas en busca de su bienestar.

El juego de relevos es uno de los aspectos que influyeron para que los resultados fueran favorables y asertivos, puesto que es una actividad rectora de la primera infancia lo que permite que los niños centren toda su atención y participen de ella. De igual forma, otro de los aspectos positivos que se evidenció en la implementación de la estrategia, es la utilización de los recursos que fueron llamativos, lúdicos e innovadores, lo que hizo que las niñas y los niños no solo se divirtieran sino también pudieran manipularlos y de esta manera permitieran desarrollar los aprendizajes esperados.

Al implementar la secuencia didáctica, se presentaron varias situaciones, unas buenas y otras no tanto, dentro de lo que se puede mencionar las condiciones climáticas ya que, se estaban presentando exceso de lluvias lo que retrasó un poco el desarrollo de las mismas; también la disposición del tiempo, puesto que, la docente titular tenía muchas actividades programadas, por lo tanto, fue complicado que se dieran los espacios para implementar las actividades. Dentro de las fortalezas que se pudieron observar están el disfrute por parte de las niñas y los niños en el desarrollo de cada uno de los momentos, la disposición y el fortalecimiento del trabajo en equipo. Asimismo, la experiencia que se adquirió para diseñar e implementar secuencias didácticas

centradas en las necesidades y habilidades de los estudiantes, como también se logró transformar la apatía que sentían los estudiantes hacia las matemáticas, por el gusto hacia ellas.

El pensamiento lógico matemático según Piaget (citado en Antonegui, 2004) el conocimiento lógico – matemático es aquel que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas y la manipulación de los objetos. El pensamiento lógico – matemático “surge de una abstracción reflexiva”, ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre desde lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos si no de su acción sobre los mismos.

De acuerdo a lo anterior, para futuras implementaciones es importante tener en cuenta la creación de materiales innovadores, que capten la atención de las niñas y los niños; de igual forma que se diseñen de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, siempre promoviendo la inclusión, puesto que, en los establecimientos educativos se presentan diferentes discapacidades que requieren intervención. Cabe resaltar que, el juego de relevos es una estrategia que busca desarrollar competencias numéricas y cumple un papel importante dentro de la pregunta problema de este proyecto de acción pedagógica, ya que, rescata los juegos tradicionales como riqueza de nuestros ancestros, que han sido remplazados por juegos digitales. En esta planeación didáctica se resalta la descripción detallada de cada uno de los momentos, lo que permite que cualquier docente pueda leerla, entenderla y llevarla a cabo sin ninguna dificultad. Es así que, para llevarla a cabo se utilizaron instrumentos de evaluación como lo fue el diario de campo donde se registró cada uno de las experiencias vividas y el registro fotográfico y videos que permitieron plasmar la implementación de las experiencias.

La base fundamental de todo docente es realizar una planificación para alcanzar un objetivo educativo, ya que, por medio de ella se estructura de forma organizada el propósito, los materiales y el lugar donde se implementará, asegurando el logro del objetivo de la propuesta. Por lo tanto, esta planeación ha sido pertinente tanto para la edad como para el grado. Es importante reconocer que, para llevar a cabo una práctica pedagógica con éxito, es indispensable realizar la planeación de la secuencia didáctica con anterioridad teniendo en cuenta la necesidad que se quiere transformar, disponer de los recursos necesarios, pedir los permisos lo que asegura el logro del objetivo. Por otra parte, es importante mencionar que es a través de ella que un docente adquiere la experiencia para intervenir diversos contextos, lo que lleva a concluir la pertinencia y las modificaciones que se requieren para alcanzar las competencias.

Conclusiones

La planeación diseñada para llevar a cabo esta propuesta pedagógica se considera que fue oportuna, puesto que se tuvo en cuenta el contexto, la población y la necesidad encontrada potenciación del pensamiento número ya que permite a las niñas y los niños descubrir el mundo que los rodea, logrando dar solución a situaciones problema que se les presenta a diario de forma divertida y explorando su entorno. De igual forma, estimamos que hizo falta incluir actividades en las que se involucraran los padres de familia ya que, trabajando en grupo se pueden lograr mejores resultados, por otra parte, el apoyo de la familia influye positiva o negativamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Los propósitos diseñados para esta propuesta se lograron ya que, se evidencio en las niñas y los niños un avance significativo en el desarrollo del pensamiento numérico, lo que les permitió cambiar la apatía hacia las matemáticas por el interés hacia ellas, adquiriendo conocimientos de forma divertida por medio de los juegos de relevos en los que dieron solución a diferentes actividades como: lectura y escritura de números de tres cifras, sumas, rompecabezas, coloreado de imagen a partir del algoritmo de la adición y sustracción, formar números de tres cifras, entre otros.

En el desarrollo de esta propuesta, se presentaron algunas dificultades relacionadas con el tiempo ya que, la docente titular de la sede “E” Los Valles de la institución educativa El Rubí, tenía varias actividades para estas fechas, lo que dificulto lograr los espacios para la implementación de la secuencia didáctica; finalmente, se lograron los espacios articulando dichas actividades en los horarios de educación física. Asimismo, se logró articular la teoría con la práctica, adquiriendo habilidades y destrezas a la hora de diseñar e implementar secuencias didácticas para mitigar una

necesidad, siendo estas diseñadas de forma innovadora teniendo en cuenta las capacidades y habilidades de las niñas y los niños.

Antes de iniciar, no dimensionábamos la importancia que como maestros tenemos para la sociedad, pues en nuestras manos está la posibilidad de formar a las niñas y niños que diariamente asisten a los centros educativos, tal vez, muchos de ellos con diferentes problemáticas que llevan de sus hogares como: las necesidades económicas, hambre, carencia de afecto, entre otras. Y es en la escuela donde encuentran refugio, seguridad, protección, una mano amiga que los llene de ilusión y los motive a soñar; lo anterior nos deja claro que cumplimos un rol importante en la sociedad y por ello debemos asumirlo con mucha entrega y responsabilidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, la proyección de esta propuesta se enfoca a la intervención de en los contextos en los que se desarrolla la vida de las niñas y los niños es decir sus familias, los escenarios educativos, entre otros, pues en dichos escenarios inicia el proceso de enseñanza – aprendizaje por lo que es de suma importancia intervenir de forma oportuna y adecuada para asegurar el desarrollo integral de las infancias. Es así que, con la aplicación de la propuesta pedagógica se pudo evidenciar un avance significativo de los estudiantes en cuanto al pensamiento numérico ya que, hubo una mejoría en su proceso educativo, transformando esta realidad, puesto que ahora los estudiantes se sienten motivados para participar en las clases de matemáticas, mostrando confianza en sí mismos, ya que se divierten cuando suman, leen y escriben números de tres cifras. Asimismo, plantean soluciones a situaciones problemáticas desde una posición crítica y reflexiva.

Referencias

- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.
<https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.2BFFE117&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Martínez Villalobos, M. (2016). El juego como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático en educación preescolar.
<http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2014). El juego en la educación inicial.
https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_22.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2016). Derechos_Basicos_de_Aprendizaje_Matematicas_1.
https://wccopre.s3.amazonaws.com/Derechos_Basicos_de_Aprendizaje_Matematicas_1.pdf
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Pedagogía y Saberes.
- Piaget, J. (1984). La representación del mundo en el niño. Ediciones Morata.

Ramírez Sánchez, Nohora Aydée, & Díaz Murillo, María del Pilar, & Reyes Harker, Patricia, & Cueva González, Orlando (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelminCIAS.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91022534003>

Rivera Parra, David (2000). ¿Cuán importantes son los conocimientos previos, como punto de partida para el aprendizaje de habilidades psicomotrices en el subsector de educación tecnológica?

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97917880010>

Rodríguez-Reyes, Víctor Manuel (2014). La formación situada y los principios pedagógicos de la planificación: la secuencia didáctica.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46132134027>

Anexos

A continuación, encontraremos el enlace donde se logrará evidenciar las diferentes estrategias implementadas y estructuradas en una secuencia didáctica, donde las niñas y los niños no solo participaron, sino que disfrutaron y lograron un avance significativo. Allí se logrará observar algunas fotos y videos donde se muestra la participación e integración de los estudiantes.

Link de google drive.

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ycgommezt_unadvirtual_edu_co/EkSbpRtbtpNnySAOLYlnY8BJk9t1VYfidMdFgOtIzoPQg