

Estrategia lúdica con mediación de las TIC para fortalecer la atención en los estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó

Ferney Lobón Palacios

Licenciado en Etnoeducación con Énfasis en Ciencias Sociales

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., noviembre de 2022

Resumen

La presente propuesta de intervención disciplinar se desarrolló con la finalidad de crear una estrategia lúdica para fortalecer la atención en los estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó. Para ello se llevaron a cabo las actividades bajo el enfoque cualitativo, la cual ofrece la posibilidad de solucionar los sucesos acontecidos en los estudiantes que son centros de la investigación. Todas las actividades se encuentran alojadas en la propuesta que tiene por nombre: Atento Aprendo, la cual está compuesta por varios recursos que posibilitan conseguir la motivación necesaria para que los estudiantes participen de manera activa, despertando en ellos la empatía necesaria para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se utilizan como instrumentos de recolección de información a la Observación Participante y a la Bitácora de Análisis, con los cuales se puede comprender mucho mejor los sucesos acontecidos dentro del aula de clases con los estudiantes. Es así como, por medio de la realización de la propuesta, se consigue en los estudiantes y maestros la aceptación necesaria para que ésta pueda ser utilizada más adelante como estrategia de intervención en grupos que presenten la misma problemática. Sobre la base de las consideraciones anteriores se espera la mayor aceptación y receptibilidad por parte de los niños, para que de esta manera se pueda considerar a esta propuesta como una solución atemporal en el proceso educativo de los educandos.

Palabras clave: Estrategia lúdica, las TIC, atención en niños, aprendizaje

Abstract

This disciplinary intervention proposal was developed with the purpose of creating a ludic strategy to strengthen attention in the students of the second grade of primary school of the Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó. For this purpose, the activities were carried out under the qualitative approach, which offers the possibility of solving the events occurred in the students who are the focus of the research. All the activities are housed in the proposal called: Atento Aprendo, which is composed of several resources that make it possible to achieve the necessary motivation for students to participate actively, awakening in them the empathy necessary to improve the teaching and learning process. The Participant Observation and the Analysis Log are used as instruments for collecting information, with which it is possible to better understand the events that take place in the classroom with the students. Thus, through the implementation of the proposal, the students and teachers gain the necessary acceptance so that it can be used later as an intervention strategy in groups with the same problems. Based on the above considerations, it is hoped that the children will be more receptive to the proposal, so that it can be considered as a timeless solution in the educational process of the students.

Keywords: play strategy, ICT, children's attention, learning

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	2
Abstract.....	3
1. Problema	6
1.1 Planteamiento del problema.....	6
1.2 Formulación del problema	8
1.3 Objetivos	8
1.3.1 Objetivo general.....	8
1.3.2 Objetivos específicos	8
1.4 Justificación.....	9
2. Marco referencial	12
2.1 Antecedentes investigativos	12
2.1.1 Antecedente Internacional	12
2.1.2 Antecedente Nacional	13
2.1.3 Antecedente Local	14
2.2 Marco teórico	15
2.2.1 Estrategia lúdica.....	15
2.2.2 Las TIC	17
2.2.3 Atención en niños	18
2.2.4 Aprendizaje	19

3. Diseño de la investigación	22
3.1 Enfoque y tipo de investigación	22
3.2 Línea de investigación institucional.....	22
3.3 Población y muestra	23
3.4.1 Observación Participante	23
3.4.2 Bitácora de Análisis	23
4. Estrategia de intervención.....	25
5. Conclusiones y recomendaciones	31
Referencias.....	31
Anexos	37

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El Departamento del Chocó se halla localizado en la región pacífica, al noroccidente de Colombia. Tiene una extensión total de 46.530 km². Posee costas sobre el mar Caribe y el Océano Pacífico. Cuenta con una población de 500.093 habitantes, compuesta por 90% negros, 6% mulatos y blancos y el 4% indígenas. Limita con Panamá y el mar Caribe por el Norte; con los departamentos de Antioquia, Risaralda y Valle del Cauca por el Oriente; con el departamento del Valle del Cauca por el Sur, y por el Occidente con el Océano Pacífico. (Monografías del Chocó, s.f.)

Está conformado por 30 municipios, entre los que se encuentra su capital Quibdó.; lo recorren los ríos Atrato, San Juan y Baudó. El Choco tiene una de las más altas tasas de pluviosidad en el mundo que oscila entre 8.000 y 12.000 milímetros de precipitación anual. (Universidad del Valle, 2022). Entre los municipios se localiza Unguía, en el Urabá chocoano. Pertenecen a este municipio 5 corregimientos, a saber, Santa Gilgal, Tanela, Titumate, Balboa y Santa María; este último lo componen 10 veredas, entre las que se encuentra Marriaga, y es precisamente allí en dónde se ubica la Escuela Mixta de Marriaga, perteneciente al sector rural, ofrece sus niveles de primero a quinto grado de primaria, con una población estudiantil de 78 estudiantes. Dentro de este grupo estudiantil están los niños del grado segundo, 16 en total, 9 niñas y 7 niños, cuyas edades oscilan entre los 4 y 6 años.

Es importante mencionar, especialmente en este grupo, es notorio observar que en las clases a los estudiantes se les dificulta llevar a cabo las actividades escolares, esto sucede como resultado del no acatamiento de órdenes impartidas por el profesor, e igualmente por los serios problemas que presentan de atención.

De acuerdo con lo anterior, Solano-Uscanga et al. (2018) mencionan:

En el campo educativo en general, tanto docentes como especialistas observan que algunos estudiantes no siguen de manera fiable las instrucciones proporcionadas por el maestro, facilitador o sistema, por lo que la ejecución de las tareas resulta parcial o no corresponde con la indicación dada originalmente. Esto genera una multiplicidad de situaciones que se interpretan de distintos modos; se rotulan como problemas de atención, alteraciones fisiológicas, desinterés por parte del estudiante, entre otras. (pp.3,4)

En concordancia con lo planteado anteriormente, se reconoce la importancia del seguimiento de instrucciones por parte de los estudiantes, por considerarse que, siguiendo las directrices del profesor que es el encargado de impartir conocimientos dentro del aula de clases, se lleva a feliz término el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la intención que en los estudiantes haya un progreso cognitivo; ahora bien, en el momento que lo anterior se deja de cumplir, comienza a prevalecer los vacíos e incertidumbres presentes en los educandos.

Centro de este marco ha de considerarse el contexto en el que estos estudiantes están inmersos, comenzando por decir que en sus hogares se presentan conductas irascibles por parte de los padres, en contra de sus hijos o entre ellos mismos; también, es necesario mencionar que prevalece la carencia de recursos económicos, lo que significa que en esas familias se presente alto nivel de precariedad. Por otra parte, el nivel educativo de los progenitores es escaso o nulo, lo cual es un factor poco alentador para sus hijos en el momento en que ellos requieren de su ayuda para la realización de las actividades escolares.

De igual modo, muchos de los estudiantes presentan actitudes poco sociales, distantes, lo que hace pensar que la parte socioafectiva de estos se encuentra un poco disminuida. Es así como, de acuerdo con estos patrones de conducta, se nota en los educandos la actitud dispersa,

en dónde parece que sus pensamientos divagan por doquier, menos, en las temáticas llevadas a cabo dentro del salón de clases. Por consiguiente, es importante abordar a estos estudiantes con la ayuda de una estrategia pedagógica mediada por actividades lúdicas, para fortalecer la atención en los 16 estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer la atención en los estudiantes del grado Segundo de Primaria de la Escuela Mixta de Marriaga del municipio de Unguía-Chocó?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar una estrategia lúdica con mediación de las TIC para fortalecer la atención en los estudiantes del grado segundo de Primaria de la Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar mediante un diagnóstico inicial, las causas por las cuales los estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga presentan dificultades para prestar atención en clases.
- Diseñar una estrategia lúdica con mediación de las TIC para fortalecer la atención en los estudiantes anteriormente mencionados.

1.4 Justificación

Por medio de la presente propuesta de intervención disciplinar-PID, se pretende comprender los sucesos que se desarrollan alrededor de una problemática recurrente en los estudiantes, haciendo para ello un análisis de las situaciones presentes en los menores, y para ello es importante recordar que todos los estudiantes son diferentes, por consiguiente, aprenden en diferentes medidas. De esta manera se requiere el actuar atento y asertivo del profesor, para que se logre determinar los motivos que propician a estos estudiantes para ser proclives a presentar conductas de apatía, desinterés, falta de motivación, rebeldía, entre otros.

En pocas palabras, es fundamental conseguir en los educandos la motivación necesaria para adquirir conocimientos de manera atractiva, atrayente, que despierte en ellos un interés inusitado por participar activamente en cada actividad llevada a cabo dentro del salón de clases; de eso se desprende que es el maestro el primer motivador, el cual, actúa como guía para desarrollar satisfactoriamente el proceso educativo en los educandos. Ahondando un poco más en el tema, Bruner (1995) menciona lo siguiente:

La enseñanza debe entusiasmar a los estudiantes a descubrir principios por sí mismos. Entre el educador y educando debiera existir un diálogo y un compromiso, donde la función del educador es traducir la información para que sea comprendida por el educando, organizando la nueva información sobre lo aprendido previamente por el estudiante, estructurando y secuenciándola para que el conocimiento sea aprendido más rápidamente. (p.37)

De esta manera, se requiere de un vínculo entre estudiante y profesor, en el cual se busque la adaptación de una enseñanza acorde a las necesidades particulares de los educandos, esto, se puede lograr, siempre y cuando se haya realizado el acercamiento previo, individual, que

vislumbre el entorno en que están los menores. Teniendo claro los eventos que desencadenan las conductas mencionadas con anterioridad, se realiza el abordaje de estos por medio de la estrategia adecuada. Aunado a esto, Hernández et al. (2015) , mencionan el valor de poner en marcha los métodos que propendan por el progreso educativo en los educandos:

El docente del siglo XXI se configura como un profesional atento a todas las posibilidades para hacer atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debe ser un profesional capaz de reflexionar críticamente su propia práctica pedagógica, en busca de guiar a sus estudiantes al logro de competencias necesarias para la inserción en la sociedad en permanente evolución, que demanda competencias docentes que se configuran desde lo humano y lo profesional. (p.6)

De manera que, según lo dicho hasta ahora, se requiere de un plan que permita revertir las situaciones suscitadas que entorpecen el proceso educativo en las instituciones educativas. Teniendo como premisa que el abordaje y la enseñanza deben cambiar de acuerdo con los tiempos, requerimientos y necesidades presentes que representen un abordaje imperativo, para cambiar la realidad presente en la población centro de estudio. Según estos cambios, Dewey (1967) dice: “la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia y que aumenta la habilidad para dirigir el curso de la experiencia subsiguiente”. (p.117). Lo que significa que de las experiencias se aprende, así que, aunque no se trata de ensayo-error, si se determina que cada vez, haciendo ligeros cambios (si llegasen a ser necesarios), los resultados serán los esperados.

Esto es, por decir así, los motivos por los cuales se pretende llevar a cabo la realización de la presente propuesta para que, en un futuro no muy lejano, se pueda implementar en los estudiantes, con la firme intención de lograr en ellos un cambio representativo que permita

mejorar la situación académica, emocional y afectiva en los estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Para la realización de la presente propuesta de intervención disciplinar se acude a una serie de autores internacionales, nacionales y locales, que brindan información importante para dar sustento al contenido de esta investigación, teniendo en común que la problemática central con los estudiantes, referente a la falta de atención en las clases.

2.1.1 Antecedente Internacional

La atención es un proceso cognitivo derivada de la actividad cerebral, que implica tener la habilidad de ubicar la mente y concentración en una situación específica, con lo cual se adquieren los conocimientos relevantes para la persona. De esta manera se revisa lo que mencionan Silvestre et al. (2018), de la Escuela de Organización Industrial de República Dominicana, quienes se plantearon como objetivo general: “Desarrollar una propuesta de intervención para mejorar la atención y la memoria de los niños en los niveles de primer y segundo grado de primaria”. Para la realización de esta investigación, tuvieron en cuenta como muestra a 25 y 30 entre los 6 y 8 años de edad de los grados primero y segundo de la institución anteriormente mencionada.

La metodología empleada se basó en un enfoque neuro educativo por medio de un esquema pretest y post-test para todo el grupo (evaluación antes y después de finalizar la intervención. Los resultados obtenidos demostraron que existen programas que intentan desarrollar atención o memoria desde el punto de vista neuropsicológico, sin embargo, no se han encontrado programas que combinen en el proceso ambas funciones, con objetivos similares a los de esta investigación para los niños de las edades de 6 a 8 años.

Las conclusiones consistieron en determinar que la realización de programas de intervención para el incremento de atención y memoria en niños de primer y segundo grado no solo es favorable sino también necesario para el adecuado avance de dichos niños, en el proceso educativo. Por consiguiente, se considera que la investigación nutre las intenciones de la presente propuesta al considerar necesaria la implementación de estrategias que permitan conseguir el abordaje adecuado en un grupo de estudiantes, para que de esta manera puedan lograrse avances en diversos componentes, educativos, social y emocional.

2.1.2 Antecedente Nacional

Teniendo en cuenta que la intención es fundamentar la propuesta, se revisa lo que menciona Gutiérrez et al. (2018), de la Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO; quienes en su trabajo de investigación llamado: “Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje”, plantean como objetivo principal la implementación de una estrategia lúdica pedagógica dirigida a niños y niñas de transición, para el fortalecimiento de los niveles de atención en su proceso de aprendizaje. La población objeto de estudio fueron nueve estudiantes de preescolar con edades entre 4 y 5 años.

La metodología se realizó bajo un enfoque mixto que fue desarrollado en la línea de lo cualitativo a lo cuantitativo, ya que es inductivo e implica inmersión inicial en campo; de tipo descriptivo. Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de la información fueron la observación no estructurada y la encuesta. Los resultados obtenidos demostraron que los niños pasan entre 2 y 4 horas, frente al televisor o celular, lo que demuestra que están dedicando más tiempo a estos aparatos electrónicos que al esparcimiento, la lúdica o al estudio.

Las conclusiones a las que llegaron los autores consistieron en determinar que la utilización de la estrategia pedagógica permite que el niño participe de manera activa en el aprendizaje producto del bienestar que le produce el juego, la interacción con sus compañeros y la competencia. De esta manera se considera que esta investigación nutre las intenciones de la presente propuesta al considerar importante llevar a cabo estrategias que permitan reducir los distractores externos e internos, y canalicen la concentración de los niños en las clases, para que de esta forma se logre mejorar de manera sustancial en su concentración.

2.1.3 Antecedente Local

Por último, tenemos a Rabía et al. (2017), de la Fundación Universitaria Los Libertadores, quienes en su trabajo de investigación llamado: “Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín A”. Se plantean como objetivo la creación de una estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración de los estudiantes del grado Jardín A. Para la realización de este trabajo, los autores tuvieron en cuenta a una muestra de estudiantes del grado Jardín A, con edades entre los 4 y 5 años.

El diseño metodológico utilizado se basó en un enfoque cualitativo, con la metodología de investigación-acción. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de la información se hicieron a través de la observación directa a los estudiantes, una entrevista a los docentes y una encuesta a los niños para indagar cuales son los intereses de los estudiantes en cuanto a las actividades que se realizan cotidianamente- Los resultados de los antecedentes arrojaron que se evidencia en los estudiantes una actitud dispersa en el salón de clases, generando con esto la implementación de actividades lúdicas para mejorar esta situación.

Las conclusiones a las que llegan los autores consisten en que, después de tener en cuenta los resultados obtenidos, se creó una estrategia didáctica mediada por juegos interactivos, recopilando juegos interactivos, videos, cuentos, retos y destrezas. En este marco el antecedente nutre las intenciones de este proyecto al considerar que es indispensable recurrir a diversas estrategias para conseguir en los estudiantes el interés y motivación necesaria para captar de ellos el mayor grado de atención posible en las clases, por consiguiente, considerar a las tecnologías como aliado educativo significa tener de apoyo a un instrumento de gran valor educativo, formativo y motivacional.

2.2 Marco teórico

El desarrollo del marco teórico busca justificar una serie de conceptos claves fundamentales para la elaboración de este trabajo de investigación; asimismo, se pretende dar el significado a cada una de ellas por medio de una consulta realizada de varios autores, lo cual es indispensable para la comprensión de la presente propuesta de intervención disciplinar. De acuerdo con esto se establecen las variables que son los siguientes términos: Estrategia lúdica, las TIC, atención en niños, aprendizaje.

2.2.1 Estrategia lúdica

Las estrategias lúdicas son una serie de actividades que incluyen una serie de actividades que involucran dinámicas, juegos y una serie de juegos de índole educativo que posibilitan a los docentes utilizar a estas herramientas en pro de conseguir avances significativos con respecto a la consecución de conocimientos por parte de los educandos, Aunado a esto, Gómez et al (2015) dicen: “la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y

educativas primordiales” (p.15). De acuerdo con esto, la implementación de las actividades lúdicas representa una estrategia que trabaja de manera mancomunada con la acción del docente llevado a cabo en las actividades realizadas con los estudiantes, mejorando de esta manera que los estudiantes obtengan conocimientos en medio de juegos y dinámicas enmarcadas en un contexto educativo.

Ahora bien, la consideración de que las actividades lúdicas no se pueden tomar como una estrategia para la enseñanza, es una concepción errada desde el punto de vista educativo, por considerarse que, la utilización de estas permite abordar a los estudiantes para lograr en ellos la inmersión en el proceso formativo, con la particularidad que, por encontrarse vinculadas a juegos, no se aprecia que se aprende mientras disfrutan.

De estas circunstancias nace el hecho de considerar los beneficios que se adquieren por medio de la implementación de estrategias que sean mediadas por las actividades lúdicas. Es así como Hidalgo y Hernández (2016) mencionan lo siguiente:

Es decir, para trabajar con los niños y niñas (...), debe incluirse la lúdica como una nueva forma de transformar los procesos de aprendizaje, ya que solo de esta manera, el estudiante sentirá agrado y motivación de adquirir dichos conocimientos y orientaciones.
(p.26)

En pocas palabras, las estrategias lúdicas son fundamentales para trabajar con los estudiantes, teniendo claro que su incorporación en las clases llevadas a cabo por los educadores, cambian de forma exponencial las dinámicas allí suscitadas, logrando fusionar lo recreativo con lo educativo.

2.2.2 Las TIC

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) permiten la implementación de recursos disponibles en la Internet, los cuales tienen múltiples beneficios, ya que se adquieren de manera instantánea y con una disponibilidad que las ubica de manera literal al alcance de la mano. De esta manera Escobar (2016), dice con respecto a las TIC lo siguiente:

Se han incorporado en las actividades docentes las TIC y de esta manera los estudiantes aprenden con más facilidad y disfrutan del aprendizaje ya que desarrollan competencias básicas y comunicativas para hacer más fácil su desempeño consiguiendo que sean responsables con sus actividades, al realizar sus trabajos y se fortalezcan los conocimientos adquiridos. (p.22)

De acuerdo con esto es evidente que con su aparición, y llegada al contexto educativo, las TIC son una herramienta fundamental para el quehacer docente. En efecto, los alcances logrados por medio de ellas son esenciales para que los estudiantes consideren la participación activa en las dinámicas realizadas en el aula de clases. Teniendo en cuenta el tema central de la presente propuesta, las TIC son cruciales para lograr captar la atención y de esta forma se puede fortalecer y mejorar los saberes.

Guerrero, Rojas y Villafañe (2019), refiriéndose a las TIC de la siguiente manera:

Se producen cambios en la forma de ver al estudiante como un objeto pasivo y el docente pasa a ser un guía y facilitador del aprendizaje, cuya formación pedagógica en el uso de las TIC es fundamental, para que logre la construcción de nuevos modelos pedagógicos, aprovechando las posibilidades interactivas del espacio virtual y realice una transmisión más eficaz del conocimiento; complementando de una mejor forma una carrera

presencial, y por ende mejorando la calidad del aprendizaje, en comparación con la enseñanza tradicional. (p.20)

De acuerdo con lo anterior existe una relación estrecha que vinculan a las tecnologías con los conocimientos, en dónde estos últimos se ven beneficiados por la implementación acertada que hacen los docentes para explicar y abordar determinado tema. Claro que para que esto suceda, se requiere que los docentes tengan la preparación adecuada para hacer uso adecuado de las TIC, es por ello por lo que se espera de los educadores que estén a la vanguardia de estos avances tecnológicos.

2.2.3 Atención en niños

Es importante logran en los estudiantes la atención necesaria que permita en ellos avanzar de manera acorde en la consecución de nuevos saberes, y para ello, es requerimiento fundamental alejar las diversas distracciones que interfieren en dicha labor. De acuerdo con esto, Alarcón y Guzmán (2016) mencionan lo siguiente:

Los niños con falta de atención, casi siempre y en un alto porcentaje tienen dificultades en áreas básicas como lo son, el lenguaje, la escritura y las matemáticas, áreas de difícil desarrollo y en el que los docentes presentan más fallas en el momento de hacer los aprendizajes más significativos y llamativos, sobre todo para los niños que lo presentan. (p.43)

En pocas palabras, esto significa que es importante tener presente los diversos signos que indican que el estudiante no está recibiendo una adecuada información en clases, no solamente porque algunos niños son prolijos para distraerse, sino también porque gran culpa recae en los

hombros del profesor, por no tener clara la manera de incentivar, motivar y captar la atención de los educandos en sus clases.

De igual manera es necesario dejar claro que el déficit de atención presente en los estudiantes advierte la necesidad de hacer en un grupo de estudiantes, o de un estudiante en particular, un abordaje holístico que permita abarcar desde varios flancos las posibles causas que generan esta situación, y es necesario también contemplar el trabajo mancomunado de escuela y familia, para conseguir avances significativos en la resolución de esa condición presente en los educandos. Por su parte, Claramonte y Durán (2018) dicen con respecto a la atención lo siguiente:

Desde el campo de la educación, la atención es un factor que va a intervenir en el proceso de enseñanza- aprendizaje y va a determinar en gran medida el éxito de ese aprendizaje al permitir que el alumno asuma como suyos los conceptos que aprende cuando su organismo procesa la información que recibe del ambiente. (p.3)

De estas circunstancias nace el hecho de considerar la necesidad de lograr en los estudiantes el máximo nivel de concentración, para que se pueda desarrollar todo su potencial con respecto al proceso educativo. Es evidente que es importante conseguir la atención en los estudiantes para que puedan asimilar los diversos conceptos e información presente en el transcurso de las clases, e igualmente en las actividades de vida diaria que exigen un nivel de concentración y atención para ser llevadas a cabo de manera satisfactoria.

2.2.4 Aprendizaje

El aprendizaje consiste en la adquisición de conocimientos de diversas maneras, para que de esta manera la persona pueda procesar y comprender la información obtenida, que luego

pondrá en práctica en su vida. Para Moreira (1997) son: “todos los lugares en los que el estudiante puede aprender gracias a las diferentes interacciones que tiene con sus pares y con el ambiente” (p.41). De lo anterior nace el hecho de considerar que todo tipo de adquisición de conocimientos se encuentra condicionado con la manera en que estos se adquieren, por consiguiente, esto significa que es importante tener claro, en este caso en la labor del docente, la manera en que éste ofrece los conocimientos a sus estudiantes.

Hay otro aspecto, entre tantos, del que se desprende la manera de enseñar, es el factor motivacional, tema que se ha tratado de manera extensa en la presente propuesta, ya que sin esta, la actitud de los estudiantes se torna dispersa y ausente, retrasando la consecución adecuada de conocimientos. Ahora bien, es importante también mencionar que el aprendizaje se adquiere de diversas maneras, entre estas se encuentra el componente social; la interacción que se crea dentro de la sociedad permite el intercambio de conocimientos, los cuales enriquecen el bagaje educativo de las personas. Para comprender un poco mejor esta idea, Piaget (2001) menciona lo siguiente:

El aprendizaje es un proceso mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. (p.57)

Es significativa la importancia que tiene el contexto en que se adquieren los conocimientos, lo cual significa que de todas partes se puede aprender siempre y cuando resulte importante para la persona obtener dichos conocimientos. Por su parte, Vygotsky (1995) amplía un poco más la manera en que las personas aprenden en la vida, manifestándolo de la siguiente manera:

El aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

(p.47)

Esta revisión, tan somera como inevitablemente personal, deja entrever que el aprendizaje es una sumatoria de factores que confluyen para que este proceso sea entregado de manera idónea las personas, en este caso a los estudiantes que son centro de la investigación; teniendo en cuenta que son varios los componentes que se requieren para ello, como es la familia y su entorno familiar, la sociedad en general y la institución educativa, todos apuntando al mismo fin, lograr que estos educandos mejoren progresivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

En esta propuesta de intervención disciplinar se consideró pertinente realizarla mediante un enfoque Cualitativo. Por medio de este el investigador tienen la posibilidad de recolectar la información para que de esta forma analice los datos y llegue a una conclusión. De esta manera este enfoque se tiene en cuenta cuando los objetivos es inspeccionar la manera en que las personas que hacen parte de la investigación interactúan con el medio que los rodea (Hernández et al., 2014). Con respecto a lo mencionado es necesario decir que la intención de los investigadores es comprender in situ lo que está sucediendo con los estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó, relacionado con la falta de atención en ellos.

Asimismo, se acude al diseño metodológico de Investigación-Acción; este tipo de investigación faculta al investigador a profundizar en el tema a investigar, para que descifre el problema que es centro de la investigación; de esta forma adopta una posición exploratoria de cada a la situación observada (Elliott, 1990). Por consiguiente, su fin radica en que el investigador comprenda para que resuelva las situaciones que motivaron la realización de la investigación.

3.2 Línea de investigación institucional

Para alinearse a los parámetros de la Fundación Universitaria Los Libertadores, y según la temática de la presente propuesta, esta contiene los tres ejes que la institución educativa propone, los cuales son: Evaluación, Aprendizaje y Docencia. Dichos ejes se consideran esenciales, por considerar que mediante estos se puede lograr un análisis de las situaciones, las cuales fundamentan los sistemas educativos contemporáneos.

3.3 Población y muestra

La Escuela Mixta de Marriaga se encuentra en la vereda Marriaga, municipio de Unguía, en el departamento del Chocó; esta institución educativa pertenece al sector rural, ofreciendo sus niveles de Primero a Quinto grado de primaria a una población estudiantil de 78 estudiantes. Dentro de este grupo estudiantil están los niños del grado segundo, 16 en total, 9 niñas y 7 niños, cuyas edades oscilan entre los 4 y 6 años.

Es importante mencionar que se tiene en cuenta a este grupo en particular por observar que en las clases a los estudiantes se les dificulta llevar a cabo las actividades escolares, esto sucede como resultado del no acatamiento de órdenes impartidas por el profesor, e igualmente por los serios problemas que presentan de atención.

3.4 Instrumentos de investigación

Teniendo en cuenta que esta propuesta se desarrolla por medio de un enfoque Cualitativo, se apela a la implementación de la técnica de recolección de datos de la Observación Participante, y al instrumento de Bitácora de Análisis.

3.4.1 Observación Participante

Por medio de esta técnica se recolecta información que es evidenciada por el investigador, conociendo las diferentes conductas que desarrollan los estudiantes del grado segundo de la institución educativa anteriormente mencionada. Esta acción requiere que sea el mismo investigador el que quede inmerso dentro del sitio en donde se desarrollan los sucesos, sin poder delegar dicha función, ya que debe estar el mismo presente para evidenciar las situaciones a investigar (Hernández et al., 2010).

3.4.2 Bitácora de Análisis

Este instrumento es esencial para registrar lo que sucede alrededor de los hechos que son parte de la investigación, con lo cual se consigue una reflexión que hace el investigador para comprender con mayor precisión los sucesos en el salón de clases. Con respecto a lo mencionado, Hernández et al (2010) dicen lo siguiente:

Como en cualquier actividad de recolección de datos cualitativos, al final de cada jornada de trabajo es necesario ir llenando la bitácora o diario de campo, en el cual el investigador vacía sus anotaciones, reflexiones, puntos de vista, conclusiones preliminares, hipótesis iniciales, dudas e inquietudes. (p.424)

Es de esta forma como este instrumento ofrece la oportunidad al investigador de anotar cada evento y procedimiento que él considere es pertinente con la investigación, documentando y analizando para llegar a una conclusión, para que se resuelva el problema.

4. Estrategia de intervención

Título de la propuesta: “Atento Aprendo”

Objetivo: Desarrollar una estrategia lúdica con mediación de las TIC para fortalecer la atención en los estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó

Esquema de intervención: El proceso de aplicación de la estrategia será en el transcurso de año académico a los 16 estudiante de la escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó que presentan la dificultad.

La siguiente propuesta está orientada a estudiantes de grado segundo para promover la atención, ya que en su entorno se encuentran con grandes distractores que conllevan a una falta de concentración en el momento del desarrollo de las clases en el aula, por lo tanto, se busca implementar, por medio de la lúdica y las herramientas digitales, estrategias metodológicas que son un apoyo fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Apertura: Para iniciar la implementación de la estrategia metodológica se realizará una prueba diagnóstica donde se integrará el juego lúdico y el uso adecuado de las herramientas digitales como mecanismo pedagógico en el proceso de implementación diagnóstica.

Desarrollo: Luego del proceso de realización de la prueba diagnóstica y tener los resultados, se iniciarán las actividades pedagógicas que ayuden al proceso de concentración y atención en los estudiantes de grado segundo y fortalecer el proceso donde la docente será un guía de apoyo de las actividades expuestas.

Cierre: Para finalizar el proceso metodológico se les implementará en los estudiantes una evaluación donde se propicie las habilidades cognitivas y así llevar a cabo con mayor facilidad las actividades diarias que se implementan en el aula durante el proceso de enseñanza y así

realizar el respectivo análisis del proceso desde el inicio hasta el final y evidenciar los cambios que se obtuvieron en el desarrollo de la unidad didáctica.

<p>Contenidos Pedagógicos y Didácticos:</p>	<p style="text-align: center;">Unidad 1: “Atento Aprendo”.</p> <p>Tema 1: Diagnóstico.</p> <p>Tema 2: Buscando diferencias</p> <p>Tema 3: Contando cuentos</p> <p>Tema 4: Relacionar mosaico</p> <p>Tema 5: adivinando con mímicas</p> 
<p>Escenario:</p>	<p>Tema 1: Diagnóstico</p> <p>Para el desarrollo de la actividad diagnóstica se procederá a llevar a los estudiantes al salón audiovisual el cual se les proyectará un video que lleva como enfoque la atención el cual tiene como título “Rito el cotorrito” escucharán la historia contada y las pautas para el proceso del desarrollo de las actividades.</p> <p>Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=Q07cjWUv-4c</p> <p>Terminado de ver el video la docente les entregará una ficha donde ellos tendrán que completar la imagen igual al modelo.</p> <p>(anexo 1)</p> <p>Tema 2: Buscando diferencias.</p> <p>En esta actividad se motivará a los estudiantes a llevarlos a la sala de informática la cual la docente le explicará lo que deben hacer</p>

por medio de una presentación a manera de juego ellos buscarán las diferencias de acuerdo con la ficha mostrada. El niño que tenga más aciertos ¡ganará!

(anexo 2)

Seguidamente la docente les indicará que en parejas tomarán un computador y jugarán buscando diferencias con “Mr. Bean”



Tomado de: <https://www.juegosdiarios.com/juegos/mr-bean-find-the-differences.html>

Tema 3: creando cuentos.

Esta actividad se trabajará de manera visual la docente les mostrará unas fichas el cual ellos crearan un cuento de acuerdo con las imágenes vistas.

Para iniciar la actividad la profesora dirá había una vez ...

(Anexo 3)

Al terminar la actividad se procede armar un rompecabezas el cual ellos lo realizarán en el computador con ayuda de un compañerito de clase.

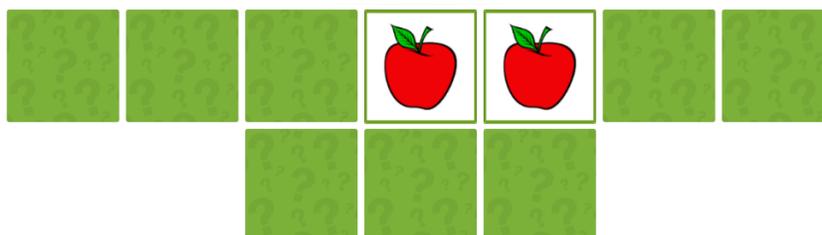
Tomado de:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=15c596dc3f8f>



Tema 4: Esta estrategia metodológica busca en los estudiantes la mejora de la concentración en el cual tienen que buscar la ficha igual y así propiciar los procesos cognitivos e identificarán las semejanzas y diferencias por medio de la herramienta digital educaplay.

Tomado de https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6564337-donde_esta_el_igual.html



¡Pum!

Para el desarrollo de la actividad se realizará un juego el cual los estudiantes harán un círculo en el patio salón lo cual consiste en mencionar el nombre del compañero y él se tendrá que agachar los que

quedan al lado dirán ¡PUM! y el primero que saque la mano es el que gana.



	<p>Tema 5: adivinando con mímicas</p> <p>Esta actividad se realizará en el aula de clase, donde la docente le dirá al estudiante que tiene que imitar a un animal y los demás tendrán que decir qué animal imito.</p> <p>Tendrán que armar equipo de cuatro estudiantes, la docente tendrá en una bolsa papelitos ya sea de animales, deportes o personas famosas.</p> <p>El equipo le dará un nombre al grupo donde le corresponda, la profesora decide qué equipo empezará el juego, el grupo escogerá al niño que desea actuar.</p> <p>Saca el papelito de la bolsa y sin mostrárselo a los compañeros tendrá que imitar o actuar realizando expresiones de cara y de cuerpo sin necesidad de hablar, el cual se le dará un tiempo de 1 minuto para poder adivinar lo que se quiere decir.</p> <p>Después del juego se les mostrará en el salón por medio de una presentación audiovisual donde tendrán que usar la memoria para adivinar ciertos animales.</p> <p>Tomado de: https://www.youtube.com/watch?v=kP0K1ys2Fls</p>
<p>Evaluación:</p>	<p>Para la actividad evaluativa se desarrollará una actividad en físico donde ellos mostrarán el avance del proceso por medio de las actividades planteadas anteriormente.</p> <p>(anexo 4)</p>

Y por medio de la herramienta digital

<https://es.liveworksheets.com/iv549217up> se trabajará en el aula

de informática la atención y el conteo.

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

Durante el proceso del desarrollo de la unidad se implementaron actividades que sean atractivas para los estudiantes y que se tornen de manera dinámica para el proceso de avance en el aprendizaje siendo esto un aporte fundamental en el proceso y tratar las dificultades por medio de estrategias metodológicas que conlleven a un mejoramiento adecuado para el alcance de los desempeños propuestos en las diferentes asignaturas que maneja durante el proceso académico, por lo tanto, se implementó un objetivo general “Desarrollar una estrategia lúdica con mediación de las TIC para fortalecer la atención en 16 estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía-Chocó”

Las estrategias implementadas mediadas por las TIC fueron un aporte fundamental en el proceso, ya que esto motiva a los niños a un alcance en el mejoramiento de atención durante las clases y, por lo tanto, recrear actividades que fomenten el juego y la dinámica son atractivos para los estudiantes, de esta manera mejoran en el desarrollo cognitivo y así evitan las dificultades que se presenten durante el proceso escolar.

Así mismo dando cumplimiento al primer objetivo específico “Identificar mediante un diagnóstico inicial, las causas por las cuales los 16 estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga presentan dificultades para prestar atención en clases” ; se desarrolló una prueba diagnóstica que ayuda a identificar en los 16 estudiantes el proceso de atención y así identificar las debilidades presentes durante la ejecución de la prueba ya teniendo los resultados se dará inicio a las actividades propuestas para el proceso de mejoramiento y activar los estímulos específicos para llevar a cabo cualquier actividad y así proporcionar respuestas y lograr un aprendizaje más significativo.

Siguiendo con el proceso se implementa un segundo objetivo específico “Diseñar una estrategia lúdica con mediación de las TIC para fortalecer la atención en los 16 estudiantes anteriormente mencionados” en el proceso de diseño se integran actividades lúdicas, pedagógicas enlazadas con las TIC, ya que son herramientas adecuadas en el ámbito de la educación aportándoles a los estudiantes la atención y la motivación por el aprendizaje.

En el tercer objetivo específico “Socializar con los demás profesores la estrategia diseñada para fortalecer la atención en los 16 estudiantes del grado segundo de primaria de la Escuela Mixta de Marriaga” de acuerdo al objetivo planteado es importante socializar con el cuerpo docente de la institución, dando aportes necesarios para erradicar en la institución educativa las dificultades presentes en los estudiantes e incorporar la lúdica y la pedagogía por medio de juegos e interacciones digitales, ya que esto ayuda a mejorar el déficit de atención en los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

De acuerdo con lo anterior, se recomienda fortalecer en los docentes por medio de capacitaciones donde se integre la lúdica, la pedagogía y el fortalecimiento del manejo de las herramientas digitales, ya que estos aportan un aprendizaje diferente y atractivos para los estudiantes, incentivando la atención y la concentración en las áreas de saber.

Se recomienda desarrollar actividades que ayuden al proceso de atención con actividades lúdicas que propicien en ellos el mejoramiento del proceso de aprendizaje, integrando las tecnologías como métodos pedagógicos.

Fomentar en las aulas de clases actividades de atención donde el juego y la lúdica sea el agente motivador y corrector del proceso cognitivo, facilitando la formación y generando en

ellos la habilidad mental, con lo cual se mantiene un estado de activación de las habilidades motoras.

Referencias

- Alarcón, E., & Guzmán, M. (2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1112/Guzm%C3%A1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Bruner, J. (1995). *Desarrollo cognitivo y educación*. España: MORATA, S.L.
- Claramonte, L., & Durán, M. (2018). *La atención: principales rasgos, tipos y estudio*. España: Universitat Jaume.
http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177765/TFG_2018_VillarraigClaramonte_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dewey, J. (1967). *Experiencia y Educación*. Buenos Aires: Losada.
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Ediciones Morata.
- Escobar, F. (2016). *El uso de las tic como herramienta pedagógica para la motivación de los docentes en el proceso de aprendizaje y enseñanza en la asignatura de inglés*. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Gómez, T., Molano, O., & Rodriguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué: Universidad del Tolima.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Guerrero, A., Rojas, C., & Villafañe, C. (2019). *Impacto de la Educación Virtual en Carreras de Pregrado del Área de Ciencias de la Salud. Una Mirada de las Tecnologías Frente a la Educación*. Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia.

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/14845/3/2019_impacto_educacion_virtual.pdf

Gutiérrez, P., Osorio, N., Rincón, E., Toloza, B., & Vega, M. (2018). *Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje*. Bucaramanga: Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6523272>

Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (enero de 2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73-94.

Hernández, L., & Hidalgo, E. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica que conlleva a la conservación y el uso adecuado del agua en los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Bosques de Pinares de Armenia Quindío*. Venezuela: Fundación Universitaria los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/851/HidalgoElizabethReyes.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). McGrawHill.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). Mc Graw-Hill / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.

Monografías del Chocó. (s.f.). *Chocó: Patrimonio y Esperanza*. Obtenido de

<https://www.angelfire.com/or/choco/index.html>

Moreira, M. (1997). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. *Actas del Encuentro*

Internacional sobre el Aprendizaje Significativo, (págs. 19-44). Burgos-España.

<https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>

Rabía, M., Romero, B., & Vargas, V. (2017). *Estrategia didáctica mediada por juegos*

interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín A.

Fundación Universitaria Los Libertadores.

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?s](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

[equence=2&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Silvestre, J., Taveras, J., de la Cruz, L., & Cabrera, M. (2018). *PROPUESTA DE*

INTERVENCIÓN para incrementar los niveles de atención y memoria en el primer y

segundo grado del nivel primario. Santiago, República Dominicana: Escuela de

Organización Industrial. [https://www.eoi.es/es/savia/publicaciones/32898/proyecto-fin-](https://www.eoi.es/es/savia/publicaciones/32898/proyecto-fin-de-master-propuesta-de-intervencion-para-incrementar-los-niveles-de-atencion-y-memoria-en-el-primer-y-segundo-grado-del-nivel-primario)

[de-master-propuesta-de-intervencion-para-incrementar-los-niveles-de-atencion-y-](https://www.eoi.es/es/savia/publicaciones/32898/proyecto-fin-de-master-propuesta-de-intervencion-para-incrementar-los-niveles-de-atencion-y-memoria-en-el-primer-y-segundo-grado-del-nivel-primario)

[memoria-en-el-primer-y-segundo-grado-del-nivel-primario](https://www.eoi.es/es/savia/publicaciones/32898/proyecto-fin-de-master-propuesta-de-intervencion-para-incrementar-los-niveles-de-atencion-y-memoria-en-el-primer-y-segundo-grado-del-nivel-primario)

Solano-Uscanga, E. E., Vries, W. d., & Navarro, R. E. (2018). Relación entre la complejidad de

una tarea y el seguimiento de instrucciones. *Revista Ibero-Americana de Estudos em*

Educação, 13(1), 2-14. <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9124>

Universidad del Valle. (2022). *Centro de Investigaciones Pacífico*.

<http://pacifico.univalle.edu.co/region-pacifico/choco>

Anexos

Anexo # 1 Diagnóstico

AREA:	ASIGNATURA	DOCENTE	
GRADO:	FECHA DE INICIO:	FECHA FINAL:	PERIODO
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			DURACION:
PROPOSITO:			

1. Completa el dibujo de la derecha para que sea igual al de la izquierda.



2. Descubre los objetos escondidos siguiendo la linea de puntos con color y usa diferentes colores de acuerdo a la imagen encontrada.



Fuente: Elaboración propia

Anexo # 2: Encuentra las diferencias

AREA:	ASIGNATURA	DOCENTE	
GRADO:	FECHA DE INICIO:	FECHA FINAL:	PERIODO
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			DURACION:
PROPOSITO:			

Encuentra las diferencias

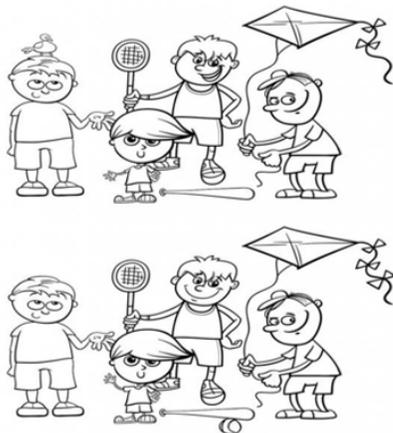


Imagen 1

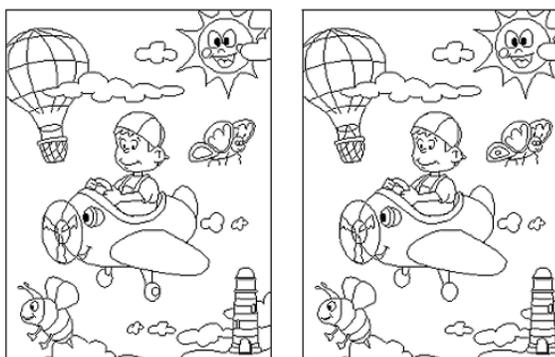


Imagen 2

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 4: Evaluación

AREA:	ASIGNATURA	DOCENTE	
GRADO:	FECHA DE INICIO:	FECHA FINAL:	PERIODO
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			DURACION:
PROPOSITO:			

Memoria inmediata. Observa una línea. Cierra los ojos y nombra en voz alta las figuras.



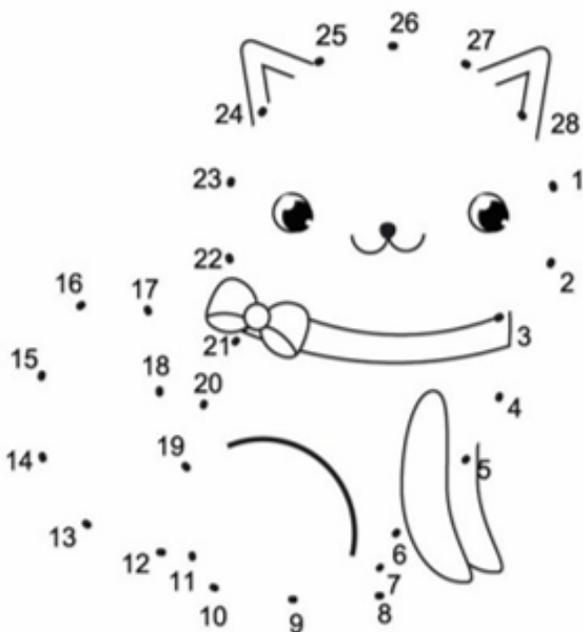
www.ecognitiva.com



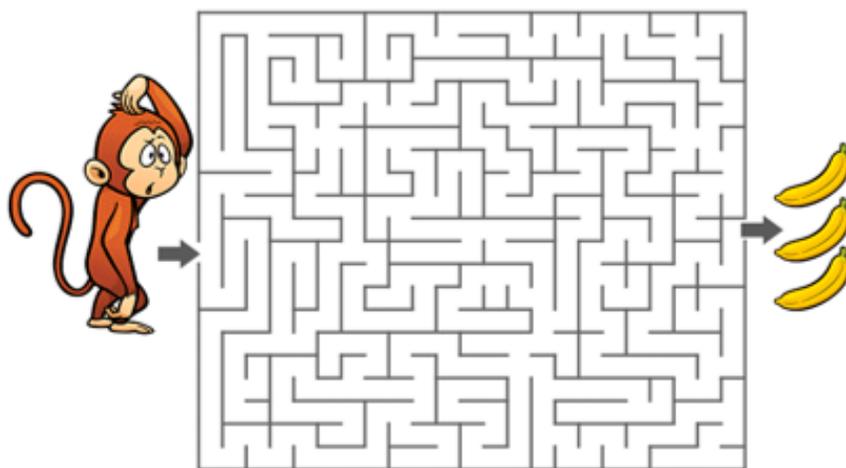
Fuente: <https://www.ecognitiva.com/cuadernos/actividades-abril-2021/>

AREA:		ASIGNATURA		DOCENTE	
GRADO:		FECHA DE INICIO:		FECHA FINAL:	PERIODO
NOMBRE DEL ESTUDIANTE					DURACION:
PROPOSITO:					

Une los puntos



ayuda al mono a encontrar las bananas



Anexo 5: Bitácora de análisis

Bitácora de análisis de segundo grado Escuela Mixta de Marriaga, municipio de Unguía- Chocó		
Actividad		Fecha:
Observador		
Objetivo		
Lugar-espacio		
Observaciones		

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 5:

FICHA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Mixta de
Marriaga, municipio de Unguía-Chocó

GRADO: segundo

ESTUDIANTE:

FECHA:



ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO	OBSERVACIONES
Demuestra motivación en las actividades.			
Tiene definida su lateralidad			
Se expresa gestual y corporalmente			
Es autónomo(a) al realizar las actividades			
Mantiene la atención en las actividades			
Explica y entiende lo que escucha			
Sigue las instrucciones dadas por el profesor			
Actúa con iniciativa y autonomía			
Muestra confianza en sí mismo			
Interactúa fácilmente con sus compañeros			
Demuestra interés por las actividades expuestas por la docente.			
Realiza con agrado las actividades lúdicas.			

Ha mejorado su proceso cognitivo en el desarrollo de las actividades.			
OBSERVACIONES FINALES:			

Fuente: Elaboración propia