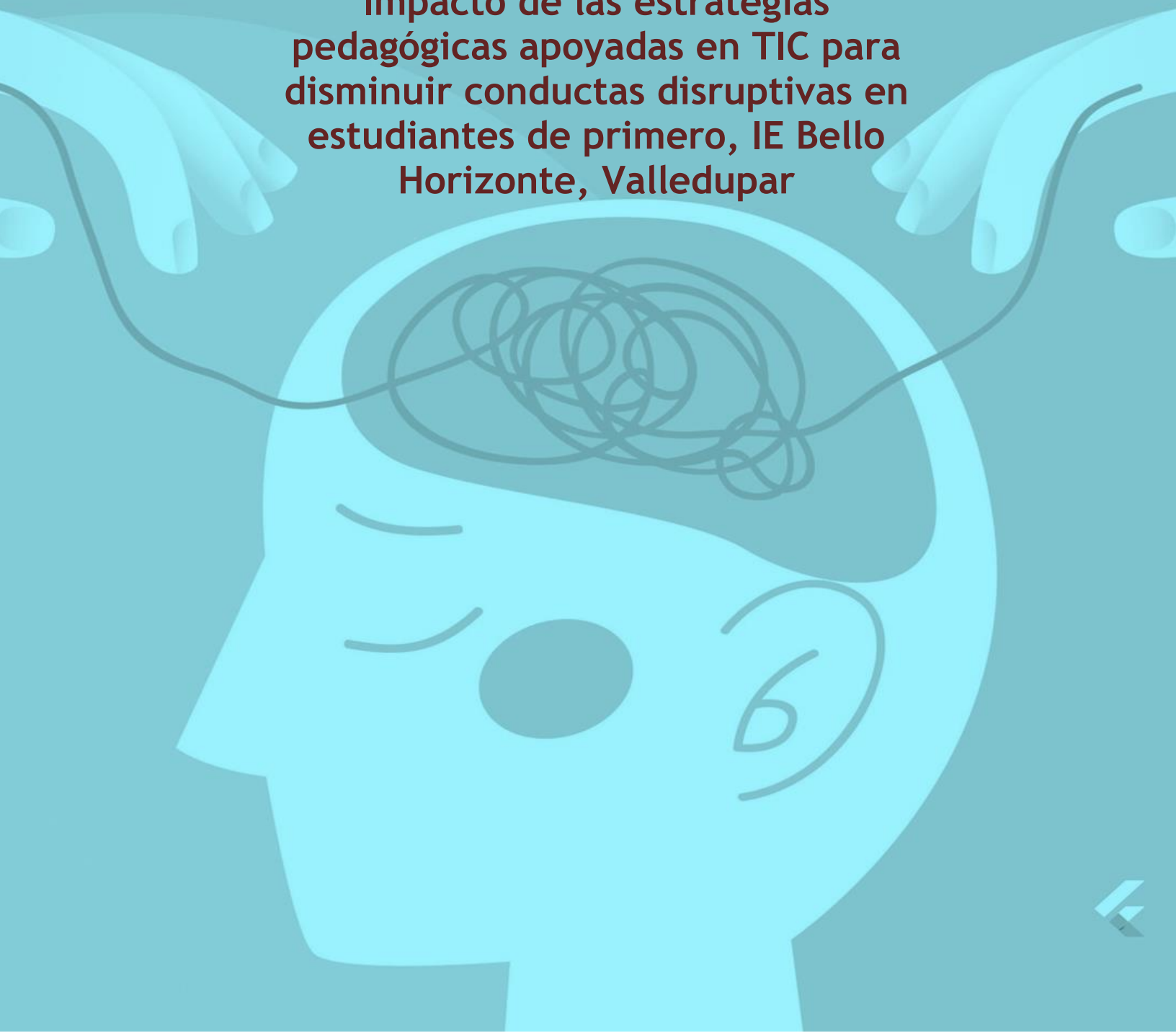




**Impacto de las estrategias
pedagógicas apoyadas en TIC para
disminuir conductas disruptivas en
estudiantes de primero, IE Bello
Horizonte, Valledupar**



Impacto de las estrategias pedagógicas apoyadas en TIC para disminuir conductas disruptivas en estudiantes de primero, IE Bello Horizonte, Valledupar



Impact of pedagogical strategies supported by ICTs to reduce disruptive behaviors in first grade students, IE Bello Horizonte, Valledupar

Autores:

*Ezeauiel Orjuela Betancourt

**Edelmira Rosa Montenegro Peña

***Zuris Dayanis Suárez López

Recibido Junio 2024 Avalado Noviembre 2024 Publicado 06-06-2025

DOI <https://doi.org/10.22490/ECEDU.10116>

Resumen

La experiencia que aquí se presenta, se desarrolló durante cuatro periodos académicos (semestres) consecutivos terminando en la primera mitad de 2024, en la institución educativa Bello Horizonte, la cual está ubicada en el barrio del mismo nombre al noroccidente de la ciudad de Valledupar, departamento del Cesar, Colombia. El barrio donde está la institución, al igual que los aledaños a éste, se originaron como asentamientos subnormales y su desarrollo urbanístico ha sido más bien lento en relación con otros sectores de la ciudad. Aún se encuentran tres asentamientos subnormales cercanos a la institución educativa los cuales no superan los diez años de existencia. El trabajo estuvo enfocado en estudiantes de primer grado de básica primaria debido a que este grupo se caracteriza por su energía y curiosidad natural y, en este caso específico, presentaba desafíos particulares en términos de conductas disruptivas, lo que proporcionó un escenario ideal para explorar el potencial de las TIC como herramienta de intervención pedagógica

Palabras clave: Conductas disruptivas, estrategias pedagógicas, tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

*Docente e investigador Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Correo electrónico: ezeorjuela.1@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5241-3765>

**Docente e investigadora, Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Correo electrónico: edelmira.montenegro@unad.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2028-2563>

*** Estudiante UNAD- Correo electrónico: dayanissuarez16@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/.0009-0006-2613-0067>

Abstract

The experience presented here was developed during four consecutive academic periods (semesters), ending in the first half of 2024, at the educational institution Bello Horizonte, located in the neighborhood of the same name in the northwest area of Valledupar, in the department of Cesar, Colombia. The neighborhood where the school is located, as well as those surrounding it, originated as informal settlements, and its urban development has progressed at a slower pace compared to other sectors of the city. There are still three informal settlements near the school, all of which have been established within the last ten years. The work focused on first-grade elementary school students, a group known for its energy and natural curiosity. In this specific case, the students also presented particular challenges related to disruptive behaviors, which created an ideal scenario to explore the potential of ICTs as pedagogical intervention tools.

Keywords: Disruptive Behaviors, Pedagogical Strategies, Information and Communication Technologies (ICTs).

Introducción

Los niños sentados y en silencio, expectantes y ávidos de aprender es el ambiente de aula soñado por casi todos los docentes. Sin embargo, el reto es lograr que tantas individualidades con sueños, intereses y problemáticas personalizadas generen ese ambiente y se adapten a él durante toda la sesión de clase. Generalmente el docente se enfrenta a una realidad contraria a sus expectativas en la cual las conductas disruptivas en el aula, acorde con (Nieto Sanz, 2019) representan un desafío significativo tanto para él como para los estudiantes, debido a que obstaculizan los procesos de enseñanza y aprendizaje, afectando negativamente el clima escolar, como lo afirma también (Martín Retuerto, 2021). En este contexto, y con la intención de transformar esta realidad, surge esta propuesta innovadora que integra las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramienta propicia para abordar esta problemática, entendidas las TIC acorde con (Ortí & de Valencia, 2011). Esta experiencia pedagógica explora cómo las estrategias mediadas por las tecnologías pueden transformar el ambiente del aula, captando la atención de los estudiantes y promoviendo comportamientos más proactivos, facilitando así el aprendizaje y la labor del docente.

El objetivo principal de esta experiencia fue implementar estrategias pedagógicas apoyadas en TIC para disminuir las conductas disruptivas en el aula. Se esperaba que, a través de la integración de recursos tecnológicos interactivos y actividades lúdicas digitales, los estudiantes desarrollaran un mayor interés y compromiso con su proceso de aprendizaje, centrando su atención en la temática tratada en clase en vez de distraerse en conversaciones y juegos casi siempre agresivos entre compañeros. Además, se buscaba promover habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y la comunicación efectiva, elementos fundamentales para crear un ambiente de aprendizaje más armonioso y productivo. La expectativa era que, al finalizar la intervención, se observara una reducción significativa en las conductas disruptivas y un aumento en la proactividad de los estudiantes en las actividades del aula, para generar aprendizajes factibles de compartir con otros docentes quienes pudieran replicar la experiencia en sus aulas y en otras instituciones educativas

Antecedentes de la experiencia

La iniciativa pedagógica que generó esta experiencia partió de la observación directa de una docente en formación durante su primer periodo de práctica pedagógica, con la cual se logró identificar una problemática recurrente en el aula de primer grado de básica primaria en la institución educativa Bello Horizonte: las conductas disruptivas que interferían significativamente con los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta fue la motivación externa que de acuerdo con (Sabino, 1992) dio origen a este trabajo. La necesidad de abordar este desafío de manera innovadora y efectiva motivó la concepción de un proyecto que integrara las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramienta principal de intervención. Esta idea fue desarrollada inicialmente por la docente en formación, en colaboración con el equipo docente de la institución educativa, con la supervisión y el acompañamiento de los tutores de la Universidad Nacional Abierta ya Distancia (UNAD). De igual manera, el apoyo de la dirección escolar y la participación de los padres de familia fueron cruciales para el lanzamiento y desarrollo del proyecto.

El barrio Bello Horizonte, donde se ubica la institución educativa del mismo nombre y en la cual se implementó la experiencia, está ubicado al noroccidente de la ciudad de Valledupar, capital del departamento del Cesar, Colombia. Es un área urbana con características socioeconómicas diversas, donde muchos estudiantes provienen de familias de recursos limitados, hogares disfuncionales y baja formación académica. Este barrio, igual que los aledaños a él, se originaron como asentamientos subnormales y su desarrollo urbanístico ha sido más bien lento en relación con otros sectores de la ciudad. Aún se encuentran tres asentamientos subnormales cercanos a la institución educativa que no superan los diez años de existencia. La mayoría de las familias tienen una economía de subsistencia realizando actividades informales con alta presencia de desempleo. Este entorno presenta desafíos particulares como la falta de acceso a recursos tecnológicos en el hogar, para muchos estudiantes, y la necesidad de estrategias pedagógicas que capturen la atención y despierten el interés de los niños expuestos a múltiples estímulos en su vida cotidiana. De igual forma, entorno social de la institución educativa propicia una alta población estudiantil que en muchas aulas evidencia hacinamiento, extra-edad y alto nivel de reprobación y repitencia escolar. Además, la institución, como muchas otras en la ciudad, la región y el país, enfrenta el reto de integrar efectivamente las TIC en sus prácticas educativas exigido por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), lo que hizo que esta experiencia fuese particularmente relevante y potencialmente transformadora y, por ende, de fácil aceptación por la docente titular y los directivos docentes de la institución.

El propósito principal del proyecto se centró en disminuir las conductas disruptivas en el aula de primer grado a través de la implementación de estrategias pedagógicas mediadas por TIC, buscando lograr una mejora significativa en el ambiente de aprendizaje, promoviendo la proactividad, reflejada en actitud positiva de los estudiantes en las actividades escolares. Para ello, se pretendía contribuir al desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y la comunicación efectiva entre los alumnos. Estos objetivos fueron establecidos

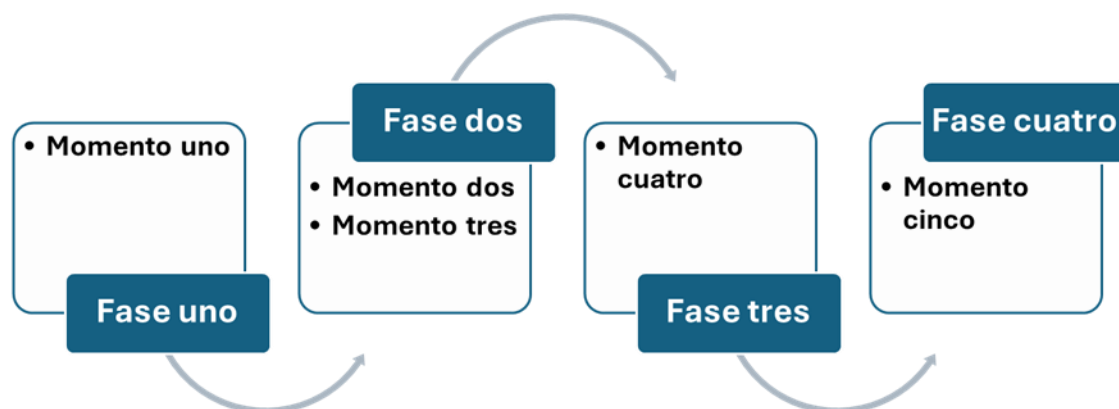
de manera concertada con el equipo docente de la institución educativa, considerando las necesidades específicas observadas en el aula y las potencialidades de las TIC como herramientas educativas para generar transformación positiva en los estudiantes. A nivel institucional no se tenía memoria del desarrollo de una propuesta de esta índole, a pesar de que hacía varios años se venía presentando esta problemática y los docentes manifestaban su preocupación ante la misma. Esta fue la oportunidad observada por la docente en formación y aprovechada para desarrollar su propuesta de acción pedagógica, como requisito en su proceso de formación como licenciada en pedagogía infantil, y a la vez contribuir a la solución de esta problemática institucional.

Herramientas y Métodos

Esta propuesta está planteada a partir de un enfoque cualitativo, el cual admite explorar y comprender profundamente los fenómenos educativos y sociales (Slife & Williams, 1995), dado que posibilita abordar la realidad desde premisas interpretativas y subjetivas de los participantes, con el propósito de comprender la situación particular objeto de este estudio. El tipo de investigación seleccionado es la Investigación Acción Participativa (IAP), ya que debido a su naturaleza participativa y su finalidad práctica que permite transformar las condiciones sociales y educativas de la población investigada (Fals-Borda, 1985), se ajusta a este caso particular. Esta metodología permite a la comunidad educativa identificar sus propias necesidades y problemáticas, al tiempo que le brinda herramientas para intervenir en la realidad circundante. El diseño de este trabajo es de tipo descriptivo, con el fin de conocer a profundidad las dificultades, situaciones y actitudes predominantes en los estudiantes de grado primero, lo que permitirá caracterizar detalladamente los casos de estudiantes específicos, procesos, resultados y lecciones aprendidas, de forma que puedan ser replicados o mejorados (Blanco, 2005).

Durante toda la propuesta se mantuvo un enfoque constructivista centrado en el estudiante, donde se promovió el aprendizaje significativo y la participación de éstos como gestores de su propio aprendizaje según lo expone (PoncePonce, 2016). En este sentido, las estrategias pedagógicas se diseñaron considerando las características específicas de los estudiantes de primer grado y el contexto educativo de la institución educativa Bello Horizonte. Se seleccionaron actividades en las que se integraran las TIC de forma lúdica y creativa, fomentando el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación y la autorreflexión. Para ello, se recurrió a la utilización de la secuencia didáctica como modelo de planeación dinámica acorde con (Díaz-Barriga, 2013) debido a que su implementación es parte de la cotidianidad de la docente titular y lo será también de la docente en formación. La propuesta se estructuró en cuatro fases, una por cada periodo académico de la práctica pedagógica que debía realizar la docente en formación, y dentro de estas fases se desarrolló la secuencia didáctica la cual se estructuró en cinco momentos principales, como se nombran a continuación: momento uno, introducción a las emociones; momento dos, creación de cuentos sobre las emociones; momento tres, Juegos educativos en Computadores; momento cuatro, exploración de la amistad; momento cinco, presentación de cuentos y reflexiones. Cada momento incorporó el uso de recursos tecnológicos adaptados a las necesidades y habilidades de los estudiantes. Cada uno de estos momentos fue desarrollado en uno de los cuatro periodos académicos durante los cuales se implementó esta propuesta. Al finalizar cada fase se hizo socialización con la docente titular y los demás docentes y directivos docentes de la institución para evaluar el impacto del proyecto en la comunidad educativa e identificar la percepción de los demás miembros de la comunidad educativa sobre este impacto.

Figura 1
Ruta metodológica



Nota. Elaboración propia

Se utilizaron aplicaciones educativas interactivas como educaplay, Kahoot, Celebriti, entre otras, para explorar las emociones básicas; así mismo, fue utilizado software de creación de historias digitales como Toontastic 3D, Kodu GameLab y Scratch, para la elaboración de cuentos, y plataformas de videoconferencia para facilitar entrevistas entre los estudiantes. Como puede notarse, los recursos y materiales empleados incluyen variadas herramientas tanto tecnológicas como tradicionales. Para ello fue necesario utilizar equipos como el computador con acceso a internet y video beam, para acceder a juegos educativos en línea y aplicaciones interactivas las cuales se proyectaron a los estudiantes en el aula; también se emplearon proyectores y pantallas interactivas para presentaciones grupales y actividades colaborativas. Además, se integraron materiales impresos como cuentos ilustrados, materiales para artes plásticas y manualidades con los que se complementaron las actividades digitales y se desarrollaron experiencias de aprendizaje multisensoriales. Es de resaltar el rol de la docente en formación el cual fue fundamental en la implementación de la experiencia, ya que actuó como facilitadora y guía en el proceso de aprendizaje, se adaptaron las actividades, se seleccionaron los recursos tecnológicos apropiados y se proporcionó apoyo individualizado a los estudiantes acorde con sus necesidades.

Para la recolección de información se aplicaron encuestas semiestructuradas a la docente titular, a padres de familia y a docentes y directivos de la institución en medio físico y digital mediante formulario de Google; estos actores fueron escogidos por medio de muestreo no probabilístico por conveniencia (Otzen & Manterola, 2017) seleccionando aquellos que permitieron ser incluidos (2017, p. 229) en el proyecto y debido a su disponibilidad de tiempo e interés en la propuesta. Con los niños se utilizó la técnica amigable "El árbol de los sueños" para recoger las voces y perspectivas de los niños sobre su experiencia en las actividades realizadas y cómo estas han impactado en la disminución de las conductas disruptivas propias y de sus compañeros. Simultáneamente se utilizaron diarios de campo en los cuales se consignaban detalles de las observaciones, se llevaron registros escritos de las entrevistas, se anotaron cosas que tenían

alguna importancia para este trabajo, y se detallaron minuciosamente acciones y elementos para tener en cuenta en el análisis de la información. Una de esas anotaciones fue la alta motivación que despertó en los estudiantes la aplicación de la técnica amigable el árbol de los sueños, ya que fue asombroso ver el impacto que generó en los niños quienes intentaban expresar de la mejor manera posible sus anhelos, con la esperanza de que se harían realidad en la medida que cuidaran muy bien el árbol a lo largo de sus vidas.

La determinación, el entusiasmo y la total entrega de la docente en formación durante todo el proceso de desarrollo de su práctica pedagógica fue fundamental para involucrar a los diferentes actores en esta gran tarea. De manera similar, la buena disposición de la docente titular para acoger esta propuesta y su compromiso en apoyar la ejecución de la misma permitió que los demás miembros de la comunidad educativa se comprometieran en este ejercicio académico de beneficio para toda la institución. La manera como se presentó la propuesta resaltando su pertinencia ante los padres y acudientes incentivó la participación decidida de varios de ellos y generó amplios aprendizajes.

Desarrollo y Ejecución

Durante la segunda mitad del año 2022 se dio inicio a las prácticas pedagógicas de la docente en formación, quien fue asignada a la institución educativa Bello Horizonte, en el grado primero 05, debido a que en ese grupo era donde se requería el apoyo, según lo manifestaron el rector y el coordinador académico de la institución. Durante ese mismo periodo, producto de la observación de la docente en formación, se definió la propuesta de acción pedagógica y se dio inicio al desarrollo de la primera fase, como fue concebida: se hizo lectura del contexto local, institucional y de interacciones en el aula y se consignó todo lo observado en los diarios de campo respectivos. En concordancia con la intervención planteada, se implementaron diversas actividades lúdico-pedagógicas y clases orientadas, acompañadas de recursos didácticos, buscando satisfacer las necesidades que presentaban los niños involucrados, con el fin de brindar una solución a la problemática identificada. Esas actividades fueron ejecutadas dentro de un proyecto acción pedagógica titulado "Explorando mis emociones y la amistad en el grado primero de la institución educativa Bello Horizonte". Tanto en la elaboración como en la ejecución de este proyecto se combinaron práctica y experiencia las cuales son claves para enriquecer el saber pedagógico de los docentes, según (Páez Martínez, 2015). En síntesis, este primer periodo fue un espacio de preparación, observación y exploración de la población muestra seleccionada para el estudio y la definición de las diferentes fases que conformaron la propuesta de intervención.

Al iniciar el año 2023 se continuó con la ejecución de la fase dos de la propuesta de acción pedagógica de la docente en formación y en ella se diseñó y se inició la ejecución de una secuencia didáctica dividida en los cinco momentos bien definidos. Momento uno: Introducción a las emociones. En él se exploraron las emociones básicas a través de actividades interactivas y cuentos ilustrados. Así mismo, se hizo una exploración sobre la motivación para el aprendizaje. Como estrategia de diagnóstico de la motivación para el aprendizaje en los estudiantes, se definieron los siguientes indicadores que luego fueron observados en los estudiantes: Participación en clase, iniciativa en la búsqueda de información adicional fuera del aula, expresión de interés por los temas discutidos durante las clases y persistencia en la resolución de problemas y tareas asignadas. También se aplicó una entrevista semiestructurada a estudiantes en la que se les preguntó sobre su nivel de interés en las materias estudiadas, los aspectos específicos que les motivaban a aprender y cómo percibían su propio grado de motivación para el aprendizaje. Se hizo observación en el aula para identificar y registrar las oportunidades para la aplicación de estrategias y métodos de enseñanza; se encontró que era necesario el uso de ejemplos concretos durante la explicación y realizar actividades prácticas o ejercicios contextualizados a su entorno, a su cotidianidad, utilizando material concreto, así como fomentar el debate dándole participación de los estudiantes. También, se aplicaron entrevistas semiestructuradas a los

educadores, como se había previsto, con el fin de conocer las estrategias de enseñanza que ellos consideraban más efectivas, la manera como descubrieron que era pertinente utilizarlas y cómo creían que esas estrategias impactan en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. En este momento se implementó también el Diario de emociones, el cual consistió en proporcionar a cada estudiante una hoja donde puedan dibujar o escribir sobre cómo se sienten en la escuela, luego todas las hojas se compendian en una carpeta para formar un "diario de emociones". Con esta actividad se pretendía ayudar a identificar posibles fuentes de estrés o ansiedad que pudieran estar contribuyendo a generar las conductas disruptivas.

Momento dos: Creación de cuentos sobre las emociones. Los estudiantes trabajaron en grupos durante varias sesiones para crear historias y dibujos que representaban diferentes emociones, siempre fomentando la creatividad y la colaboración para lograr una creación colectiva. Durante este momento se pudo observar cómo los estudiantes pusieron de manifiesto sus talentos y dieron rienda suelta a su imaginación e inventiva al punto de lograr sorprender a su maestra. Algunos de ellos que en otros momentos de la clase se mantenían callados, distraídos o molestando a sus compañeros, en esta actividad centraron toda su atención y participaron casi que de forma espontánea. Otra actividad desarrollada en este momento fue la llamada Pintura emocional. Para ello se organizaron sesiones de pintura en las que los estudiantes pudieron expresar sus emociones a través del arte; cada uno hacia el dibujo que deseara para expresar la emoción que en el momento estaba experimentando. Luego de que todos los niños terminaron sus dibujos, se expusieron sus obras de arte enfatizando en las emociones que cada una representaba

Figura 2

Pintura emocional de un estudiante



Nota. Fotografía de Suarez, Z. (2023) Pintura emocional de un estudiante. Trabajo de Práctica pedagógica entregado por medio del aula virtual UNAD.

En la segunda mitad del año 2023 tuvo lugar la ejecución de la fase tres en la cual también se desarrollaron las diferentes actividades en dos momentos, es decir, los momentos tres y cuatro de la secuencia didáctica, como había sido planeado al diseñar la propuesta. Momento tres: Juegos educativos en Computadores. Esta actividad consistió en proporcionar computadores con juegos educativos específicos para el nivel de primer grado que fomentan el aprendizaje interactivo y la concentración de los estudiantes. Del mismo modo se realizaron Videoclases interactivas las cuales consistieron en organizar sesiones de clases cortas y atractivas donde los estudiantes podían participar activamente a través de preguntas y respuestas en tiempo real y en algunos momentos usando el mouse para dar clic a alguna opción de respuesta o enviar un emoticón; esto exigía mantener la calma, respetar el turno, acatar órdenes, seguir instrucciones y mantener la concentración. Fue necesario organizar una biblioteca digital en línea con libros electrónicos y cuentos animados que los estudiantes pudieron explorar y leer con la orientación y ayuda de la docente en formación. Durante el desarrollo del momento tres también se realizaron entrevistas y conversaciones sobre emociones; para ello, los estudiantes conversaron entre sí compartiendo sus sentimientos en diferentes situaciones, y se hicieron preguntas a manera de entrevista, promoviendo la empatía y la escucha activa. Luego ellos mismos manifestaron qué dificultades tuvieron para desarrollar esta actividad y que tan importante es la atención del oyente cuando se quiere transmitir un mensaje o conversar sobre un tema interesante. En la misma fase tres, como estaba previsto, se desarrolló el momento cuatro: Exploración de la amistad. Aquí se discutió el concepto de amistad y cómo las emociones afectan las relaciones interpersonales. Para una mejor comprensión y, siguiendo las recomendaciones de los docentes de la institución y las observaciones realizadas en la fase uno, se aplicó la estrategia juego de roles; esta estrategia permitió que los estudiantes actuarán con la naturalidad que los caracteriza y alcanzaran una clara comprensión del tema evidenciado en disminución de peleas entre compañeros y llamados de atención entre pares cuando algunos perturbaban la clase.

Al iniciar el año 2024 se aproximaba el final de esta aventura pedagógica con el desarrollo de la fase cinco en la cual se ejecutó el momento cinco: Presentación de cuentos y reflexiones. Como resultado del uso de la biblioteca digital y la motivación que los niños recibieron de la docente en formación y la docente titular, pudieron crear sus propios cuentos sobre las emociones, algunos sólo con imágenes debido a su dificultad para escribir, pero con mucha habilidad para imaginar y narrar lo imaginado. Los estudiantes, organizados por grupos, presentaron sus cuentos sobre emociones y se llevó a cabo una discusión en plenaria para reflexionar sobre lo aprendido, lo que puso en evidencia el impacto positivo de la ejecución de esta propuesta en la disminución de las conductas disruptivas.

Continuamente, desde el inicio de la ejecución de la propuesta, la docente en formación tomó registros del comportamiento de los estudiantes y por medio de éstos pudo evidenciar mejoras en la mayoría de los niños. Estos registros fueron llevados en un software para que fuesen más precisos y poder disponer de ellos con mayor facilidad al momento de requerirlos; así pudo dar cuenta de los logros alcanzados por cada estudiante y de las estrategias más pertinentes y efectivas para alcanzar estas transformaciones en el comportamiento de los estudiantes

Resultados y evaluación

Conservando la estructura frecuente en este tipo de trabajos se mostrará primero cada objetivo específico para llegar luego al objetivo general. En primera instancia este trabajo se propuso identificar las conductas disruptivas en los estudiantes del grado primero de la institución educativa Bellos Horizonte, y cumpliendo con este cometido, se implementaron diversas estrategias que permitieron observar y registrar de manera detallada las conductas disruptivas presentes en el aula, así como identificar posibles factores que podrían estar contribuyendo a generar comportamientos disruptivos, como estrés, ansiedad o conflictos emocionales. Con base en este hallazgo se pudo pensar, elaborar y

ejecutar la secuencia didáctica de la que da cuenta este trabajo. Esto pone de manifiesto que fue logrado el primer objetivo específico.

Como segundo objetivo específico la propuesta buscaba aplicar estrategias pedagógicas mediadas por las TIC, para disminuir las conductas disruptivas de los estudiantes del grado primero de la I.E. Bellos Horizonte. Para lograrlo fueron implementadas una variedad de estrategias que incorporan el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para abordar las conductas disruptivas, como se describió en la secuencia didáctica ejecutada en cinco pasos; una de estas actividades fue los juegos educativos en computadoras lo cual demostró ser una herramienta valiosa debido a que los niños, que no han tenido o tienen poco acceso a este tipo de tecnologías, mejoraron su comportamiento para poder participar en la actividad manteniéndose motivados, atentos, cumpliendo las normas definidas por la docente en formación y comprometidos con las actividades, reduciendo la posibilidad de que se presenten comportamientos disruptivos. Esto es un indicador del logro de este segundo objetivo específico.

El tercer objetivo específico fue evaluar el impacto de las estrategias pedagógicas mediadas por las TIC, en la disminución de las conductas disruptivas de los estudiantes del grado primero de la I.E. Bellos Horizonte. Las técnicas de recopilación y análisis de datos que se utilizaron dan cuenta, de una transformación positiva gradual en el comportamiento de los estudiantes como lo reconocieron los actores encuestados y entrevistados durante la última fase del proyecto: padres, acudientes, docente titular, coordinar y rector de la institución educativa. Todo esto quedó consignado también en los diarios de campo presentados como trabajos a la universidad nacional abierta y a distancia, UNAD, por la docente en formación con el visto bueno de sus tutores.

Todo lo anterior evidencia el logro del objetivo general puesto que se pudo implementar las estrategias pedagógicas mediadas por las TIC y con ellas se logró disminuir ampliamente las conductas disruptivas de los estudiantes de grado primero en la institución educativa Bello Horizonte de Valledupar. Sin embargo, es fundamental mantener una actitud de mejora continua, escuchando atentamente las voces de todos los actores involucrados, especialmente los niños, y ajustando nuestras acciones en consecuencia.

Reflexiones y aprendizajes

Todo docente, en su rol de formador, debe tener presente que “el ejemplo arrastra” y que los niños aprenden mucho más y más rápidamente de lo que ven que de lo que escuchan. Esto hace pensar que la escuela debe proyectarse a la familia, a la comunidad de su entorno inmediato, para transformar lo que ven los niños, lo que viven a diario, porque es una tarea de nunca acabar si en el aula se les carga la memoria con frases y recomendaciones de buen comportamiento, pero al salir de la institución educativa se enfrentan a una realidad amenazante que destruye lo que los docentes han empezado a construir.

Los niños sentados y en silencio, expectantes y ávidos de aprender, como se dijo en la introducción de este trabajo, que es el ambiente de aula soñado por casi todos los docentes, no debe abandonarse por más difícil de alcanzar que parezca. También, y en contraposición a esa meta, el docente debe comprender la diversidad de personalidades y que los niños, salvo contadas excepciones, son activos y contraventores por naturaleza; y es la educación adecuada la que permite moldear a cada individuo, sacar sus potencialidades inherentes y ponerlas al servicio de la humanidad. Dicho de otra manera, reconociendo la diversidad de personalidades y educando más con el ejemplo que con la palabra, podrá lograrse el propósito de convertir a cada niño en una persona de bien.

Los conocimientos aplicados sobre el uso innovador de las TIC para abordar conductas desafiantes, promover habilidades socioemocionales y crear ambientes de aprendizaje más inclusivos y participativos, lo cual puede contribuir a enriquecer las estrategias pedagógicas en este campo, es otro de los aprendizajes importantes. Al mismo tiempo, aprendí que generar experiencias pedagógicas innovadoras en la práctica implica Integrar las TIC de forma lúdica y creativa, fomentar metodologías activas y participativas centradas en el niño, vincular a la comunidad y familias en el proceso educativo, promover el desarrollo de habilidades socioemocionales y adoptar enfoques que valoren la voz, intereses y diversidad de los niños. En relación a las competencias requeridas por un educador infantil, comprendí la importancia de observar y escuchar atentamente a los niños para adaptar las experiencias pedagógicas a sus necesidades e intereses reales; valorar la necesidad de establecer vínculos estrechos con las familias, mantenerlas informadas e involucrarlas activamente en el proceso educativo de sus hijos; y, reconocer la importancia de conocer y valorar el contexto sociocultural de la comunidad en la que está inmersa la institución educativa, para diseñar experiencias significativas y relevantes. En relación al desempeño personal como docente es de resaltar la adquisición de un mayor nivel de confianza y seguridad al enfrentar estudiantes con comportamiento difíciles; esta experiencia ha dado más preparación para afrontar los retos que conlleva la enseñanza y la gestión del aula, así mismo ha permitido despertar una mayor sensibilidad y empatía hacia las necesidades e intereses de los niños, valorando la importancia de escucharlos y adaptar las experiencias pedagógicas favoreciendo sus intereses.

Esta práctica ha sido en lo personal, transformadora y motivadora; antes veía la enseñanza como un proceso más unidireccional, donde el docente era la fuente principal del conocimiento mientras que ahora comprendo que el aprendizaje es un proceso bidireccional y colaborativo, donde los niños son protagonistas activos. En lo sucesivo, a partir de esta práctica abiero un amplio espacio de aprendizaje en el camino de la educación que me motiva a continuar haciendo investigación desde el aula y el entorno de los estudiantes. Pero, sin duda, uno de los aprendizajes obtenidos con la ejecución de esta propuesta, y quizás el más valioso, es el reconocimiento de que ningún niño es incorregible y, acorde con lo que dice ‘Abdu’l-Bahá:

La razón fundamental de la maldad es la ignorancia y, por consiguiente, debemos adherirnos a las herramientas de la percepción y el conocimiento. Debe enseñarse el buen carácter. La luz debe esparcirse por doquier, para que, en la escuela de la humanidad, todos adquieran las características celestiales del espíritu y vean ellos mismos que, más allá de toda duda, no existe infierno más terrible ni abismo más ardiente que poseer un carácter malvado y pernicioso, ni hay fosa más oscura ni tormento más aborrecible que mostrar cualidades que merecen condena, (Selección de los Escritos de ‘Abdu’l-Bahá - Editorial Bahai, 2009, p. 185).

Conclusión

La experiencia documentada en esta propuesta de acción pedagógica resalta la importancia y el impacto significativo de la práctica pedagógica en la formación de docentes en el campo de la educación infantil. En este caso puntual, al aplicar fundamentos teóricos sólidos sobre conductas disruptivas, habilidades socioemocionales y el uso de TIC, se logró diseñar e implementar estrategias pedagógicas efectivas y contextualizadas; no sólo permitió alcanzar los objetivos de la práctica docente, sino que también promovió un ambiente de aprendizaje más positivo y enriquecedor para los estudiantes y para la docente en formación, así como también para la docente titular. El proyecto evidenció la pertinencia de aspectos como la importancia de integrar las TIC al proceso de enseñanza para facilitar el aprendizaje y disminuir la conducta disruptiva en estudiantes de grado primero.

Los docentes deben estar en continua actualización para mantenerse en sintonía con la teoría debido a que el conocimiento evoluciona rápidamente, y quien no lee y no aplica los nuevos saberes, queda rezagado y por ende lo reflejará en su trabajo. Con este trabajo se puede notar que esa necesidad de ir a la vanguardia en lo concerniente a la práctica pedagógica es sumamente necesario para afrontar los desafíos que nos presenta la sociedad actual. Un docente vanguardista genera conocimientos para enriquecer la academia y optimizar su praxis. En el caso que ahora nos ocupa, los conocimientos generados a partir de esta propuesta de acción pedagógica aportan valiosas perspectivas al campo de la pedagogía, especialmente en el uso innovador de las TIC para crear ambientes de aprendizaje más inclusivos y participativos teniendo en cuenta que las estrategias implementadas demostraron ser efectivas también para promover habilidades socioemocionales en los niños, lo cual hace casi indispensable la integración de las herramientas tecnológicas en la educación infantil.

En conclusión, esta experiencia proporciona una comprensión clara de la valía y la relevancia de hacer investigación en la práctica pedagógica cotidiana, ofreciendo un modelo que puede ser replicado y expandido en futuras investigaciones para continuar generando conocimiento en el campo de la educación. La integración de teorías pedagógicas con estrategias innovadoras y contextuales tiene el potencial de transformar positivamente el entorno educativo y contribuir significativamente al avance del conocimiento en pedagogía infantil.

Bibliografía

- Blanco, C. (2005). Reseña de Sandín Esteban, Ma Paz (2003). *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. Madrid. Mc Graw and Hill Interamericana de España (pp.258). *Revista de Pedagogía*, 26(77), 48-58. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922005000300007
- Díaz-Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. Universidad Autónoma de México. https://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf
- Fals-Borda, O. (1985). *Conocimiento y poder popular: Lecciones con campesinos de Nicaragua, México y Colombia: estudio preparado para los grupos de base y para la Oficina Internacional del Trabajo*. Punta de Lanza.
- Martín Retuerto, D. (2021). *Conductas disruptivas de los y las estudiantes de primaria en Educación Física*. [tesis de grado, Universidad del país Vasco]. Repositorio Institucional EHU https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/50962/TFG_Mart%C3%ADn.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nieto Sanz, M. (2019). *Las conductas disruptivas dentro del aula. ¿Cómo hacer invisible lo visible?* [tesis de grado, Universidad del Valladolid]. Repositorio Institucional UVA <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/37083>
- Ortí, C. B. (2011). *Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.)*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. International

Journal of Morphology, 35(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

Páez Martínez, R. M. (2015). *Práctica y experiencia: Claves del saber pedagógico docente*. Universidad de La Salle. Ediciones Unisalle. <https://doi.org/10.19052/9789588939308>

Ponce-Ponce, M. (2016). La autogestión para el aprendizaje en estudiantes de ambientes mediados por tecnología. *Revista Diálogos sobre educación*, 12 (7). <https://doi.org/10.32870/dse.v0i12.258>

Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Panapo. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.perio.unlp.edu.ar/tif/wp-content/uploads/2021/04/CarlosSabino-ElProcesoDeInvestigacion_0.pdf

----- (2009). Selección de los Escritos de ‘Abdu’l-Bahá -Editorial Bahai. <https://editorialbahai.com/product/seleccion-de-los-escritos-de-abdul-baha/>

Slife, B., & Williams, R. (1995). *What’s Behind the Research? Discovering Hidden Assumptions in the Behavioral Sciences*. En *What’s Behind the Research? Discovering Hidden Assumptions in the Behavioral Sciences* (pp. 205-226). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781483327372>



