

Aprender Jugando en el Aula

Norma Constanza Rodríguez Cuncanchún

Trabajo Para Optar al Título de Licenciada en inglés Como Lengua Extranjera

Director:

Gayle Viviana Varón Aguirre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en inglés Como Lengua Extranjera

Bogotá

2022

Resumen

El aprendizaje significativo nos ayuda a construir nuevos modelos educativos basados en diferentes métodos de aprendizaje y formas de crear espacios con libertad de expresión, buscando el desarrollo de las capacidades y el interés real por aprender de cada niño y niña, creando la necesidad de implementar el juego como estrategia educativa.

Desde los primeros años de formación el juego debe ser una herramienta donde el docente deberá utilizarla en el día, día de sus actividades para lograr procesos que contribuyan con su desarrollo y formación integral, enseñándoles a construir, formular y expresar con libertad sus preguntas creando la necesidad de desarrollar el gusto y la capacidad de poder aplicar métodos de aprendizaje que permiten aprender haciendo, que solo el docente a partir de la experiencia de investigar de forma auténtica y de garantizar una labor de investigación adecuada en los niños y las niñas, puede llevarlos a ser personas con carácter investigativo, de esta forma identificar cuáles son las principales dificultades que se presentan al momento de la evaluación y establecer estrategias que se encuentren al alcance para lograr el objetivo final.

Desde los primeros años de formación se debe sensibilizar la investigación educativa sobre los problemas que pueden afectar a la sociedad, involucrando al juego como parte principal del aprendizaje compartido con la práctica. Toda investigación implica la búsqueda incesante de la verdad la objetividad en el conocimiento, la exploración, la creatividad, la imaginación, la duda con la actitud crítica; en la explicación permanente del por qué, buscar explicaciones para todas las cosas, es aprender a diseñar estrategias de observación para evaluar diferentes situaciones en el ámbito educativo con herramientas básicas recogiendo opiniones y diferentes respuestas para poder buscar un punto de partida a la hora de iniciar la investigación.

Debemos ser muy conscientes que por medio de esta investigación el juego es una herramienta didáctica donde es necesario de manera pronta que los docentes de la educación de la primera infancia hagan una reflexión de sus prácticas educativas y verifiquen si sus objetivos planteados están siendo alcanzados.

Palabras claves: Juego, enseñanza, estrategia, formación, capacidades.

Abstract

Meaningful learning helps us to build new educational models based on different learning methods and ways of creating spaces with freedom of expression, seeking the development of capacities and the real interest in learning of each boy and girl, creating the need to implement the game as an educational strategy innovative.

It should be considered that in the preschool stage, the game is characterized as a fundamental part of autonomous learning, waiting to be used with various activities that combine factors, generating good knowledge, teaching them to build, formulate and express their questions freely, creating the need to develop the taste and ability to apply of the evaluation and establish strategies that are within reach to achieve the final objective, and it is the fundamental base to achieve projected objectives, which become achievements achieved by carrying out a socio-cultural transformation.

From the first years of training, educational research must be sensitized to the problems that can affect society, involving play as the main part of shared learning with practice. All research implies the incessant search for truth, objectivity in knowledge, exploration, creativity, imagination, doubt with a critical attitude; in the permanent explanation of why, looking for explanations for everything, is learning to design observation strategies to evaluate different situations in the educational field with basic tools collecting opinions and different answers to be able to find a starting point when starting the investigation.

Due to the above, it is significant to consider the game as a didactic strategy in this research, making it necessary for early childhood education teachers to question themselves about their educational practices, and even more so if the game is implicit in them, they should consider how it is that said tool is being useful or not.

Keywords: Game, teaching, strategy, training, skills.

Tabla de contenido

Introducción	7
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	8
Pregunta de investigación	10
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	11
Marco de referencia planeación didáctica	14
Planeación didáctica	19
Enfoque didáctico	25
Implementación	29
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	32
Conclusiones	36
Referencias	38
Anexos	41

Introducción

El idioma inglés se ha convertido en una necesidad fundamental para todas las personas que solo manejan un idioma, desde la educación inicial se deben buscar estrategias, para el mejoramiento del aprendizaje del idioma desde el grado preescolar, cada docente de inglés que se encuentra laborando en una institución educativa con niños y niñas, en estas etapas tempranas debe tener el compromiso pleno de poder satisfacer cada duda o necesidad.

En la búsqueda de nuevas estrategias innovadoras para el aprendizaje del idioma inglés en los niños y niñas de preescolar se incorporó el juego como base fundamental en el desarrollo de nuevas formas de relacionar las habilidades de idioma inglés (listen, speak, read, write) cambiando de manera estructural la forma de enseñanza de transmisión y observación convirtiéndola en aprender jugando participando en cada actividad diseñada para desarrollar los objetivos proyectados y convertirlos en logros alcanzados al final de cada periodo académico.

Por medio del aprendizaje de un nuevo idioma los niños y las niñas aprenderán a perder el miedo a expresar sus ideas en otro idioma diferente, a conocer nuevas formas de comunicación y de esta manera poder desarrollar sus habilidades fomentando día a día su interés por aprender por medio del juego desarrollando una forma de comunicación con su entorno.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Los niños en sus primeras etapas de aprendizaje son especialmente vulnerables y debemos garantizar que puedan vivir sus vidas de forma plena, con igualdad, dignidad y respeto, estando expuestos a diferentes tipos de situaciones, definiendo la relación con su entorno familiar donde se debe garantizar su cuidado y protección a cargo de un adulto.

La primera etapa de la vida es la niñez, una etapa formativa, donde el niño aprende si su entorno es lo suficientemente cómodo para vivir en él, por medio de actividades físicas y psicológicas básicas que desarrollarán una actitud positiva hacia el mundo y así mismo estableciendo relaciones afectivas.

Si no se logra desarrollar esta confianza lo más seguro es que le costará un poco más y tendrá que aprender en una forma más pausada, la rapidez en la que transcurre esta etapa de la infancia donde se desarrolla su desarrollo físico, intelectual y afectivo, es considerado el período más difícil de su existencia, ya que es muy vulnerable y se pueden encontrar expuestos a muchos riesgos que pueden alterar su proceso de crecimiento y desarrollo intelectual.

Otro factor importante a tomar en cuenta es en el ámbito residencial y espacial en el que los niños viven sus día a día, muchos hogares que se encuentran en situaciones de riesgo o en lugares que no son seguros, pero que desafortunadamente a veces son los únicos espacios que les pueden brindar a sus hijos, en algunos casos traen consecuencias sobre los menores donde se perjudica su estado de salud, su desarrollo psicológico que no es el adecuado.

Finalmente, las relaciones familiares se ven afectadas, donde los menores quedan expuestos al lugar donde se encuentran sus hogares y viviendas, que en la mayoría de los casos son en zonas de alto riesgo afectadas, con degradación ambiental y sus espacios se encuentran caracterizados con problemas de aislamiento y accesibilidad.

En algunos casos, los niños y las niñas en situación de conflicto social provienen de ambientes donde no se cuenta con buenos recursos económicos, creando una disminución de las aspiraciones a un futuro donde se presentan mayores conductas de riesgo, frente a otros grupos de niños y niñas en una situación de exclusión social.

En consecuencia, el aprendizaje en la etapa inicial, según (Romero 2012) “es definido como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de logros del desarrollo de todos los infantes desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación escolar obligatoria” (p.118).

Por medio de esta etapa que hace referencia a los niños y a las niñas entre los 0 a 7 años de edad, quienes estarán protegidos por sus padres o cuidadores, brindándoles el cuidado y fortalecimiento del vínculo familiar, que les permitan un desarrollo físico, mental y social que ayude a complementar su formación integral.

El juego y la creatividad son elementos motivadores a través de los cuales los niños y las niñas pueden expresarse con mayor libertad, construir una nueva experiencia de conocer el significado de las palabras y comprender que por medio de estas, se pueden comunicar con su entorno social, creando especialmente la necesidad de innovar y expresar sus ideas en inglés por medio del juego.

Pregunta de Investigación

Para Bernal (2010), describir un problema "... Es contar lo que está pasando en relación con una situación, con una persona o con una situación; es narrar los hechos que caracterizan esa situación, mostrando sus implicaciones y soluciones" (p.88)

En la Institución Educativa Julio Cesar Ayala, hay dos grados de preescolar, cada uno con 15 niños, es un grupo mixto de niños y niñas respectivamente con edades entre los 6, 7 y 8 es una población que no cuentan con un docente en el área de inglés y la intensidad horaria es mínima, en la semana hay una clase programada para cada curso, con espacios de trabajo de 45 minutos aproximadamente que son realizadas por la docente titular.

Los tiempos de clase no son suficientes para desarrollar las actividades secuenciales para propiciar un avance significativo en las etapas de enseñanza, por este motivo se ha venido trabajando en la implementación y en el desarrollo de una secuencia didáctica para lograr avanzar de manera positiva en el aprendizaje del idioma por medio del juego creando nuevos espacios de socialización y así fomentar la importancia del idioma inglés.

Buscando una interacción con el idioma inglés de forma positiva en el aula de clase en el desarrollo continuo de nuevos conocimientos para Vygotsky "el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados" (Montiel, 2008, p.95).

Pregunta problema: ¿Cómo fortalecer el aprendizaje y pronunciación de las partes de la casa en inglés, en los estudiantes de preescolar de la institución Julio Cesar Ayala?

Diálogo en la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El ser humano como ser pensante que se encuentra en continua evolución tiene un compromiso fundamental con la transformación de la realidad existente del entorno, en que se encuentra como objeto importante de investigación, en donde ha sido caracterizado como un sujeto, que se encuentra en la capacidad de reflexión, acción y transformación de la realidad que de manera satisfactoria busca mejorar su relación con el mundo social ampliando su forma de comunicación.

La práctica pedagógica crea un compromiso con la evolución de la realidad existente, creando la necesidad de utilizar el juego como una estrategia didáctica, es importante comprender, que:

Se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). (Sarlé, 2006, p 197).

Por medio del juego se busca que los estudiantes avancen en el desarrollo de sus capacidades, interactuando con los demás niños para descubrir su propia identidad, desarrollando nuevas formas de aprendizaje, compartiendo momentos de alegría por medio del juego que ayudan a identificar sus avances, de esta manera se crean nuevos planes de mejoramiento, que buscan optimizar los conocimientos en el idioma inglés.

Todos los seres humanos desde el nacimiento inician procesos de interacción con el medio que los rodea creando una identidad diferente, teniendo un grupo social definido, cuando se encuentran inmersos en esta sociedad se fomenta la cohesión en busca de la solidaridad que

los conlleva a formarse con diferentes valores humanos y éticos dando como resultado una personalidad definida. Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25).

Reconociendo los sujetos implicados directamente e iniciando la investigación como el principio de la construcción de una nueva metodología con la elaboración de soluciones con sentido de pertenencia se encontró que Montiel (2008) afirmó lo siguiente:

Indica que el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas, puesto que permite adaptarse a los cambios de medio y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas. (p. 94)

Esta propuesta pedagógica hace que el juego se convierta en una nueva práctica educativa, en el aprendizaje de un nuevo idioma, creando un espacio libre donde los niños y las niñas se sientan seguros y tengan a su vez un aprendizaje espontáneo, en los diferentes espacios sociales, desarrollando sus habilidades físicas, creativas, emocionales y verbales creando la capacidad para aprender a comunicarse con los demás.

Entonces, el juego se convierte en una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas, creando los recursos necesarios, para lograr la combinación perfecta con las demás actividades educativas, logrando aprendizajes con espacios llenos de motivación y situaciones divertidas, teniendo como referencia el juego en los niños Pugmire-Stoy (1996) afirma que:

El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano. (p. 19)

Con la formación significativa de diferentes herramientas educativas se debe fomentar el aprendizaje de una segunda lengua, creando etapas secuenciales de enseñanza-aprendizaje con nuevas formas de expresión que permitan resolver de forma analítica y reflexiva, ayudando a mejorar el nivel de inglés para lograr un mejor nivel conversacional.

El diario de campo nos llevará a reflexionar y crear un instrumento de investigación que nos ayudará a la obtención de información que permitirá realizar un análisis detallado sobre la práctica y su desarrollo con un sentido crítico por medio del juego, citando a (Calero 2003) quién dice:

El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros. (p. 26)

Entonces se puede concluir la importancia de involucrar nuevos elementos en el desarrollo de los conocimientos en la etapa inicial, porque ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico y de una u otra forma los prepara para la adaptación al medio social, como docentes se debe buscar un acercamiento con el estudiante para comprender por qué dice lo que dice, piensa lo que piensa, siente lo que siente y escribe lo que escribe.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

Para implementar un enfoque de competencias en una determinada institución educativa, previamente debe haber una construcción participativa del modelo pedagógico por parte de los docentes y directivos de la institución dentro del marco del proyecto educativo institucional, para Tobón (2005) “el enfoque de competencias puede llevarse a cabo desde cualquiera de los modelos pedagógicos existentes, o también desde una integración de ellos” (p. 29).

Se considera que esta es la base para la elaboración del diseño curricular basado en competencias, que debe ser orientado tanto para los procesos didácticos como los parámetros de la evaluación, caracterizando de una manera óptima los determinantes de la malla curricular.

Las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, pues no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo, son aspectos conceptuales y metodológicos, entre tanto Bogoya (2000) resalta que "una actuación idónea que emerge en una tarea concreta, en un contexto con sentido. Se trata de un concepto asimilado con propiedad y el cual actúa para ser aplicado en una situación determinada, de manera suficientemente flexible como para proporcionar soluciones variadas y pertinentes” (p. 11).

El aprendizaje por competencias puede alcanzar un mejor desempeño de las destrezas, empleando procedimientos y actitudes necesarias para mejorar el desempeño y alcanzar nuevos conocimientos, creando situaciones novedosas, existentes en el campo profesional, lo que nos permite ir más allá de la educación y pasar a la profesionalización a través de un desempeño idóneo en las actividades laborales.

La formación basada en competencias no puede referirse a la competitividad de quien solo se forma competentemente, es su área de conocimiento, sino formar su saber de una manera colaborativa con los demás, Moreno (2002) nos confirma que:

El juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos. (p. 11)

Las competencias no son otra cosa que un planteamiento de la formación, que refuerza la orientación hacia la práctica para lograr que el modelo de aprendizaje se convierta en un modelo de aprendizaje autónomo, buscando siempre en primer plano que el alumno sea responsable de su propio aprendizaje que sea significativo para que cada estudiante pueda aprovechar sus conocimientos para su desarrollo personal y profesional.

Es un poco complejo lograr un aprendizaje autónomo y significativo, pues debemos centrarnos en una formación basada en la enseñanza del docente, que se convierta como el eje principal para el aprendizaje del estudiante, necesariamente debe estar basado en competencias, creando formas y estrategias novedosas permitiendo que los estudiantes se conviertan en profesionales capaces de desempeñar diferentes tareas que exigirán sus profesiones en un futuro.

En esta ocasión, por medio del idioma inglés se busca que los niños y las niñas demuestren sus conocimientos frente a la necesidad de fortalecer la pronunciación y manejo del idioma, es necesario trabajar en un proceso activo de enseñanza-aprendizaje, con una estrategia

metodológica que tenga como objetivo lograr, que desarrollen las competencias básicas para desenvolverse sin miedo en un ambiente de conocimientos partiendo desde la etapa inicial de la enseñanza por logros y del juego como acompañante principal para su aprendizaje según Moreno (2002) “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona” (p. 20).

Entre los objetivos del aprendizaje del idioma inglés se busca reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas del grado preescolar, utilizándolo como estrategia didáctica en los diferentes momentos educativos, valorando el juego como una herramienta para acercar a los niños y a las niñas al conocimiento.

Para (Tobón, 2012) quien afirma lo siguiente:

La formación profesional por competencia es concebida como aquella acción de suministrar a una persona o grupo, información y entrenamiento preciso para conocer-aprender a realizar y desempeñar una determinada actividad laboral que busca mejorar la calidad de vida buscando la mejora de sus desempeños laborales garantizando el desarrollo continuo desde la educación inicial hasta el nivel profesional. (p. 45)

Por medio de esta capacidad de diferenciación entre competencias adquiridas y la capacidad e innovación dependen en gran medida de los componentes profundos de las capacidades y aptitudes emocionales por medio de una educación por competencias, cuyo valor agregado es precisamente garantizar el desempeño y la mejora en los procesos de aprendizaje.

Para fortalecer el aprendizaje y pronunciación de las partes de la casa en inglés por medio del juego como instrumento de aprendizaje se deben incluir la utilización de tecnologías y materiales de nuestro entorno, que ayudarán a que los estudiantes promuevan su aprendizaje integral junto con nuevos instrumentos, Moreno (2002) nos indica que:

El juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona. (p. 20)

Durante la realización de las actividades propuestas se buscó generar confianza en los estudiantes que pertenecen al grado preescolar, compartiendo en espacios agradables con sus compañeros y docente, buscando generar su participación sin miedo a equivocarse al expresar sus ideas en inglés, intercambiando espacios de juego y diálogo desarrollando su autonomía al compartir con sus compañeros y así conocer sus habilidades y nuevas formas de cómo afrontar los retos del mundo actual.

La formación integral de los niños y las niñas en su primera infancia por medio de la creatividad y el uso completo de sus capacidades y habilidades frente a un nuevo idioma debe prepararlos para enfrentar con éxito las barreras existentes en el aprendizaje del idioma, para lograr este objetivo es importante que en las actividades realizadas en el aula académica se integre la enseñanza de conocimientos básicos y habilidades del idioma como son la comprensión auditiva (Listening), expresión oral (Speaking), comprensión de lectura (Reading) y expresión escrita (Writing) propios del área de conocimiento por medio de los diferentes estilos proporcionando en los niños y niñas elementos necesarios que los llevará a obtener en un futuro un buen espacio en sus procesos académicos frente al idioma inglés.

La integración sociocultural está referida al equilibrio y adaptación entre los miembros de un mismo círculo con un proceso social que signifique poder adoptar nuevos comportamientos de acuerdo al ambiente escolar en el cual se desarrollan por medio de los recursos necesarios y de personas idóneas para integrar un equipo de trabajo.

Planeación didáctica

El juego es una de las principales características del ser humano que establece una directa conexión de los niños y niñas con su realidad, logrando por medio del juego, crecer y al mismo tiempo fortalecer sus conocimientos para un futuro, expresando de manera directa la relación con el mundo actual como nos indica (Tobón, 2018), “la planeación didáctica es un proceso fundamental en la docencia que es connatural a la profesión docente” (p. 25).

Actividad 1

El título de esta actividad fue Habilidades del lenguaje inglés como segunda lengua se inicia el desarrollo esta actividad con los niños y niñas del grado preescolar de la Institucion Educativa Julio Cesar Ayala con una población no mayor a 8 años de edad, en el área de inglés.

Con fecha del 01 de noviembre del 2022, por medio del inicio de las tres sesiones programadas en tres actividades, se buscó de manera inicial crear la necesidad de estimular la curiosidad de conocer y comprender que existen nuevas culturas promoviendo el intercambio cultural.

De esta forma se logró obtener toda su atención e interés buscando que los niños y las niñas aprendieran a escuchar y repitieran en inglés buscando así mejorar su pronunciación, creando un espacio recreativo para que el aprendizaje fuera más sencillo.

Como aprendizajes esperados al finalizar la sesión los estudiantes comprendieron que se pueden expresar en inglés las diferentes partes de la casa y de esta forma ampliar su vocabulario donde comenzarán a identificar de manera fácil y divertida una oración utilizando un nuevo vocabulario en inglés, creando la curiosidad y necesidad de poderse comunicar con los demás, el tiempo estimado para el desarrollo de esta actividad fue de 55 minutos.

Se inicia con la ayuda de un video en YouTube para practicar el saludo en inglés, luego de inmediato con el uso de diapositivas se presentará el tema diseñado para que los alumnos repitan las partes de la casa después de la docente, también se realizará como parte de la actividad una evaluación corta por medio de un ejercicio práctico donde el principal objetivo será escuchar palabras a partir de la pronunciación de diferentes sonidos de las partes de la casa, asociadas con lo que se trabajó en clase, desarrollando de forma sencilla sus conocimientos y expresando sus ideas.

En el último momento, se realizó una intervención de 5 estudiantes donde se le preguntó cuántas partes tiene su casa y con ayuda de los demás estudiantes apoyaron las respuestas brindando una oportunidad al docente donde de socializar con los estudiantes sus conocimientos y que tanto aprendieron por medio de la actividad presentada.

En el desarrollo de la estrategia de evaluación se buscó hacer un reconocimiento en la implementación del saludo como parte inicial de una conversación, interactuando con los demás estudiantes este proceso nos ayuda a conocer sus formas de comunicación y de esta forma apoyar su aprendizaje.

Como parte final de la actividad se escribieron en el tablero las partes de la casa en inglés y al frente de las mismas en español en desorden donde pasaron 5 niños uniéndolas con una flecha donde correspondiera de inglés a español repitiendo su pronunciación.

Actividad 2

El título de esta actividad fue “El Juego de palabras” esta fue realizada con una población entre los 6 y 8 años del grado preescolar de la asignatura de inglés como lengua extranjera, con fecha del 02 de noviembre del 2022 implementando el juego como un espacio

de interacción educativa en donde se buscaba crear nuevas formas de aprendizaje y poder transmitir nuevos conocimientos a través de un nuevo idioma.

Permitiendo al estudiante entrar en los comportamientos del adulto y darse cuenta cómo es su rol en la sociedad y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él, en un futuro también realizará como ser sociable ser pensante en constante avance y desarrollo.

Por medio del juego se espera que los niños y niñas puedan expresar de forma práctica diferentes formas de aprendizaje que le permitirán como parte del comportamiento humano, expresarse como resultado de sus emociones, de sus sentidos y pensamientos que se ven reflejados su pronunciación y la manera de poder aprender a comunicarse por medio de un nuevo idioma sin temor a equivocarse y obtener seguridad al momento de sus expresiones el tiempo estimado para el desarrollo de la actividad fue de 55 minutos.

Se inicia con la ayuda de un video en YouTube para practicar el saludo en inglés, se hace una ronda como parte inicial del juego como proceso de formación donde los niños y las niñas se empiezan a sentir en un ambiente de confianza generando su aceptación desde el comienzo, seguidamente se inicia la presentación de la actividad en inglés y luego en español para que todos los estudiantes entiendan la actividad.

Como parte de la evaluación, se aplica un ejercicio práctico para reconocer si las partes de la casa, son asociadas con lo que se trabajó en la clase anterior, indicando formas sencillas de expresar sus ideas de acuerdo al entorno donde se encuentran.

La actividad consta de cuatro carteleras elaboradas con el croquis de la casa y su respectivo nombre del lugar de la casa escrito en inglés, en donde se pegan con cinta los elementos que la docente fue sacando de una bolsa de plástico después de haber formado dos

equipos que competirán por adivinar las partes de la casa en inglés trabajando su concentración y su pronunciación donde estuvieron muy atentos para ganar los puntos al otro equipo y convertirse en ganadores.

En el último momento, se realizó una intervención de la docente preguntando en cada una de las carteleras con las partes de la casa que se habían pegado, si corresponden a la parte de la casa mencionada, se les pedirá a 5 estudiantes que repitan en inglés las cosas que están pegadas en cada cartelera para mejorar la pronunciación y mejorar su memoria.

Como parte de la evaluación se retomó desde la parte inicial realizando un reconocimiento de los diferentes saludos en inglés trabajados en la clase anterior, donde los estudiantes respondieron de manera óptima y a su vez identificaron las diferencias entre buenos días, buenas tardes y buenas noches y con gran facilidad relacionaron las partes de la casa cuando se preguntó por cosas que se realizaban en cada lugar en específico por medio del juego.

De igual forma también se evidenció la facilidad de recordar los nombres de las partes de la casa cuando de forma rápida contestaron a nivel grupal donde se escuchó una buena pronunciación y respondiendo de forma acertada.

Como segunda parte de la actividad se entregó una hoja que contenía un rompecabezas con las partes de la casa en inglés, donde realizaron dos tareas una colorear y la otra era identificar las partes de la casa y luego comenzaron a cortar para posteriormente realizar su armado en su cuaderno respectivamente. Los recursos didácticos utilizados fueron diapositivas, cartulinas, página web y hoja con el rompecabezas.

El producto que entregó como evidencia fue la construcción del rompecabezas y la participación en el concurso del equipo que pegó más elementos en las carteleras realizadas.

Actividad 3

El título de esta última actividad fue Reconociendo palabras, de igual manera se desarrolló con la población entre 6 y 8 años del grado preescolar en la asignatura del idioma inglés como lengua extranjera con fecha del 3 de noviembre de 2022, en esta ocasión se buscó fomentar la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación de manera autónoma en donde debían desarrollar y aplicar sus habilidades lingüísticas y comunicativas frente al idioma inglés.

Como parte del aprendizaje se deben identificar de manera clara los componentes de la casa en inglés, trabajados en las anteriores sesiones, con las diferentes expresiones para indicar las partes de la casa en inglés, se reconoció como se escriben correctamente expresiones cortas relacionadas con la casa, el tiempo estimado en la duración total de la sesión fue de 55 minutos.

Esta actividad tuvo como objetivo el reconocimiento a través del dibujo, por medio de las partes de la casa; donde cada niño y niña sacó su cuaderno de inglés y el docente indicó que cada uno dibujara su casa con sus partes en inglés.

Para este ejercicio el docente pego con cinta en el tablero fichas con las partes en inglés, ejemplo: Kitchen, Bathroom, Living Room, etc., y de esta forma facilitar que cada niño y niña copiara fácilmente la parte de la casa que necesite en su dibujo.

El docente estuvo muy pendiente para ayudar a sus alumnos a colocar correctamente la parte correspondiente, en cada parte dibujada de sus casas, después de haber realizado esta

actividad, cada niño y niña, se realizó un seguimiento por cada mesa de trabajo donde se encontraban cuatro estudiantes donde se socializó realizando preguntas sobre qué parte estaban dibujando indicando repetir su nombre y su pronunciación en inglés.

Como parte final de la actividad se esperó que los estudiantes demostrarán su interés por conocer cómo está compuesta una casa y sus partes en inglés y así practicar la escritura en el dibujo que se realizó y que reflejó que cada estudiante nos dejará conocer su lugar de convivencia en familia.

Acompañando la finalización de la actividad se diseñó en un pliego de papel periódico un dibujo de la casa Mágica de Charlotte donde estará el nombre del alumno y habrá dos casillas que indican me gusto la clase con una carita feliz o no me gusto la clase, cada niño y niña paso en orden y colocó las caritas según como se haya sentido en la realización de todas las actividades.

Como recursos didácticos se utilizó la página web, fichas de palabras, tablero, cuadernos de los estudiantes y el producto final se reflejó en el dibujo de la casa con sus partes correspondientes.

Enfoque Didáctico

En el aula de clase desde el comienzo del año académico, se inicia un periodo de observación con diferentes momentos, como etapa inicial el docente en el aula deberá utilizar en sus prácticas educativas nuevas experiencias sensoriales desarrollando el ingenio y la curiosidad innata de los estudiantes, para iniciar procesos significativos que contribuyan con el mejoramiento del aprendizaje.

Para iniciar con las etapas del aprendizaje se deben identificar las diferentes formas de aprender de cada alumno, enfocados hacia un solo resultado, el juego es una herramienta clave en la formación educativa, utilizada como una estrategia didáctica, además, en el colegio se deben incluir en su formación, hábitos saludables manteniendo un plan alimenticio y ejercicio físico adecuado con su edad con ayuda de los padres.

El juego es una parte del aprendizaje que debemos implementar como una herramienta para la enseñanza, en la educación infantil, este ha sido catalogado desde hace mucho tiempo atrás como base importante del desarrollo como lo afirma Moreno (2002):

El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo, por tanto, a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura. (p. 11)

Con el pasar de los días, el juego es considerado un medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar de manera práctica y divertida a la adquisición de sus conocimientos

como se da en la explicación del modelo aristotélico, el juego es una actividad tolerada sólo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).

En la planeación de la secuencia didáctica dirigida en la búsqueda del aprendizaje de una segunda lengua, el juego se convierte en un aspecto fundamental para el desarrollo de muchas habilidades en los niños y las niñas, utilizando el método de observación para identificar las diferentes dimensiones, con conocimientos únicos de cada uno de ellos, demostrando el papel fundamental y la directa relación que existe entre el juego y las formas convencionales de aprender, donde se debe identificar de manera oportuna que herramientas nos ayudarán a desarrollar aprendizajes satisfactorios.

El juego debe estar presente en las etapas del aprendizaje como un elemento didáctico con el fin de realizar un cuestionamiento después del desarrollo de la práctica educativa, realizando una valoración para conocer sus resultados y si los objetivos alcanzados son los esperados.

Por lo anterior se retoma la pregunta que se hace Moreno (2002) al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?” (p. 82).

De acuerdo con lo mencionado es muy importante destacar la herramienta principal que ayudó a la realización de cada una de las actividades donde permitió a los docentes comprobar la eficacia de la relación aprendo jugando, por medio de actividades diseñadas para que los estudiantes tuvieran relación directa de participar sin miedo a equivocarse.

Además, bien lo dice Sarlé (2006) “construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir que aspectos vale la pena rescatar y reconceptualizar, cuáles debe ser modificadas y por qué, y qué nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica” (p.198).

El aprendizaje basado en competencias está compuesto por diferentes aspectos, facilidad para aprender, las habilidades, las aptitudes y la motivación con la que aprende cada niño y niña, que son muy diferentes, de este modo la secuencia didáctica está enfocada en el juego como estrategia de aprendizaje y cada actividad está diseñada para lograr un avance importante con un nuevo idioma y que cada niño y niña aprenda a su propio ritmo, con ejercicios prácticos, que mejoren su rendimiento en la utilización de plataformas y recursos educativos que combinen explicaciones con ejercicios sencillos, retos que impliquen memorizar cosas para aprender un nuevo idioma, incentivar su creatividad a través del juego en equipo, repetir instrucciones explicaciones y utilizar las manualidades como muestra final de la actividad.

Como etapa inicial del aprendizaje se entiende al juego como parte de la vida con la que los seres humanos crecen desde su primera infancia, por ser este la expresión más clara del comportamiento humano, que a su vez permite a los niños y niñas expresar sus emociones y pensamientos, herramientas indispensables para el aprendizaje de una segunda lengua.

Como estudiantes de licenciaturas y futuros docentes debemos ser conscientes que nuestro principal objetivo es lograr atrapar a nuestros estudiantes con espacios agradables y actividades innovadoras, proporcionando los materiales necesarios para la realización de los juegos con la interacción grupal creando buenas relaciones personales y que los niños y las niñas aprendan por medio del juego.

Con ayuda de la realización de las secuencias didácticas podemos diseñar formas sencillas para la planeación de una clase y la integración de nuevas herramientas tecnológicas donde podremos optimizar el tiempo del aprendizaje y alcanzar los objetivos esperados y como parte final realizar una evaluación de manera más objetiva, la efectividad de la secuencia depende de la creatividad de nosotros como docentes para hacer nuestra labor más agradable y con mejores resultados alcanzando los logros propuestos, es bueno conocer que por medio del juego se puede desarrollar la curiosidad de aprender, un nuevo idioma y facilitar su aprendizaje de manera sencilla.

Implementación

Se implementa la actividad 1 con título Refuerzo mis conocimientos y pronunciación en inglés, se realiza el 1 de noviembre en horas de la mañana, en esta actividad se busca aprender con facilidad las partes de la casa en inglés y su pronunciación realizando una secuencia práctica para lograr su buen desarrollo.

Se trabajó con el grado preescolar , la primera sesión de reconocimiento cumpliendo con la planeación de las actividades propuestas, los estudiantes se encontraban muy ansiosos de participar, se inicia con un saludo cálido grupal, seguidamente con la ronda de los saludos que los anima a cantar y repetir la canción, hay una participación completa repitiendo palabras en inglés generando mucho agrado.

La siguiente actividad fue desarrollada de acuerdo al tiempo inicial establecido, de igual forma la participación fue muy activa y completa por el grupo de los niños y las niñas, solo al final se tomaron unos minutos de más para poder completar parte de la última actividad y llevarla terminada para la casa.

En el desarrollo de la estrategia de evaluación se buscó que los niños y las niñas estuvieran seguros de conocer cada palabra nueva que se aprendió en la actividad realizando la repetición en voz alta para memorizarla, en algunos casos se evidenció que había niños que tuvieron más seguridad al momento de expresar y pronunciar las nuevas palabras con mayor facilidad e identificarlas de manera rápida.

Al final de la sesión los niños y niñas se encontraban muy contentos, disfrutaron colorear, repetir y transcribir perdiendo el temor a equivocarse, los elementos que se utilizaron para cada

actividad fueron buenos cumpliendo con los objetivos propuestos, como producto final fue muy satisfactorio ver plasmado lo que estaba planeado en una hoja volverse realidad.

Se implementa la segunda actividad llamada “Juego de palabras” los niños y las niñas crean un vínculo de confianza con el docente, se inicia con un saludo caluroso y con la realización de una ronda que fue la Vaca Lola que es conocida fácilmente en español y que poco a poco se busca que puedan memorizar fácilmente y puedan cantarla en inglés.

En la segunda parte del desarrollo de la sesión se cuenta con el acompañamiento de la docente titular, quien nos apoya con el dominio del grupo para que no dispersaran su atención y tuvieran una mayor concentración para compartir los espacios de juego que estaban previstos, en este espacio los estudiantes aportaron su mejor disposición teniendo como resultado una sesión muy activa y participativa.

La implementación de la actividad grupal fue exitosa, todos querían participar, realizando paso a paso lo planteado en la secuencia en donde cada niño y niña nos brindó su concentración, los materiales de apoyo estuvieron acorde al desarrollo de la actividad, fueron realizadas en el tiempo establecido cumpliendo con los objetivos esperados.

Como producto final también se logró cumplir con el objetivo creando y reconociendo las partes de la casa mejorando su pronunciación y con el mejor ánimo de participar en la siguiente actividad, por último, la docente se despide y les indica que se verán en la próxima clase se siente ese espíritu de agradecimiento.

En la actividad número tres llamada Palabras mágicas, se finaliza la secuencia didáctica iniciando con una ronda por medio de un video de YouTube de los saludos en inglés, indicando a

los niños y niñas que se organicen en un círculo para poder participar en la clase, seguidamente se enseñan unas fichas en tamaño carta donde está representada la parte de la casa y su nombre respectivamente en inglés, animado a todo el grupo en general a que realicen repeticiones para mejorar su pronunciación, se evidenció mayor seguridad al momento de participar y al momento de preguntar qué parte es esta y esta.

En el desarrollo de la actividad en el espacio donde cada niño y niña se encontraba dibujando su casa, la concentración y dedicación fue muy notoria, creando un espacio donde cada estudiante dibujo con mucho entretenimiento su casa ese lugar donde todos los días habitan, la tranquilidad y la transmisión de sus propios conocimientos combinados con su gran imaginación y formas de expresión fue muy agradable disfrutarla con todo el grupo.

Fue muy satisfactoria la realización de la secuencia didáctica en donde se desarrollaron muchos conocimientos en la práctica, tomando el juego como parte fundamental del aprendizaje, donde cada niño y niña nos expresó de manera libre y sencilla, que por medio del juego el aprendizaje es más práctico y se memoriza con mayor rapidez, se crean espacios de seguridad y confianza, dejando que el docente pueda brindar apoyo y ayuda oportuna para lograr que puedan aprender fácilmente nuevas formas de comunicación en otro idioma.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Durante la primera implementación de la secuencia didáctica se evidenció que los niños y las niñas estaban muy contentos e intrigados por conocer una nueva actividad diferente a las acostumbradas, está buscaba explorar nuevos conocimientos por medio del juego en donde nos dejaran conocer sus capacidades y habilidades en un ambiente diferente para el aprendizaje de un nuevo idioma.

Como parte inicial de la secuencia se tomaron los conocimientos previos y a partir de estos, se inició la aplicación del instrumento, se toman los conocimientos que tienen los niños y niñas para enseñarles a partir de estos, dando priorización al juego como dimensión cognitiva, creando una búsqueda continua para mejorar las propuestas y realizar una actividad con resultados excelentes.

La integración del juego con el aprendizaje de un nuevo idioma busco desarrollar un ambiente diferente para no caer en la rutina del aula, donde ha predominado solo estar pendiente del tablero y del docente, olvidando que por medio de las expresiones se complementan los aprendizajes basados en experiencias. Según Moreno (2002) “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona” (p.20).

Como dificultad en el proceso enseñanza -aprendizaje de un nuevo idioma se evidenció que los tiempos no fueron tan precisos y exactos, el tiempo programado para la actividad, aunque estuvo bien organizado, tuvo una pequeña demora en su aplicación, necesitando ampliarlo, para mejorar la actividad.

Como parte de la evolución en el aprendizaje es importante destacar que se deben diseñar secuencias didácticas implementando el uso de nuevas tecnologías, para brindar un mejor aprendizaje con la integración de las dimensiones y el uso herramientas vitales en el grado preescolar en su proceso de aprendizaje.

Con la elaboración de cada actividad se busca que la adquisición de nuevos saberes y conocimientos permita de manera práctica resolver contratiempos que se generan cuando hay una interacción con un grupo determinado, siendo prioridad resolver cualquier inconveniente que se genere en su aplicación.

En la segunda aplicación de la sesión dos, los estudiantes realizaron las actividades basadas en el juego, desarrollando la parte socio-afectiva, logrando una interacción adecuada y un buen manejo de las reglas indicadas para esta actividad, por medio del juego, la atención, la motivación y la memoria estuvieron presentes como nos indica Sarlé (2006) quien afirma:

El juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego. (p. 173)

Frente a las fortalezas que se identificaron en la actividad desarrollada en los estudiantes fueron la participación continua, su interacción con el grupo de forma espontánea, enriqueciendo su desarrollo integral, llevando a cabo las diferentes secuencias a cargo del docente en formación que estuvo muy pendiente de realizar el acompañamiento a los niños y

niñas, teniendo en cuenta que, “El educador emplea juegos sencillos que mantienen la atención, ayudan a pensar y permiten a su vez, que este prepare la actividad que sigue”. (Sarlé,2006, p.119).

Los estudiantes tuvieron una muy buena participación, fueron muy comunicativos, creativos, sociables, cumpliendo de esta forma con la actividad propuesta en donde se buscaba llenar los espacios con necesidades de aprendizaje, creando diferentes espacios de interacción entre los niños y las niñas del grado preescolar.

En la última actividad se evidenció que se debía reforzar la parte del abecedario como base principal para una buena escritura, debido a que se vio que al momento de transcribir los niños y las niñas desde el tablero hacia su cuaderno de trabajo hubo confusión en las letras, por lo tanto, no hubo claridad en sus escritos, se debe trabajar en la identificación de cada letra y las diferentes palabras que pueden ser escritas con la misma, es una estrategia que facilita el proceso de poder transcribir textos cortos con buena letra.

Los niños y niñas se expresaron con gran facilidad y a medida que se repetían las partes de la casa en inglés fue fácil de entender lo que querían expresar, por la fluidez con la que se expresan los estudiantes, son muy buenos y atentos a las semejanzas entre palabras y letras y demuestran gran agilidad en su pronunciación.

Durante el espacio de integración grupal, respetar el turno fue algo difícil de cumplir para los estudiantes, se tomó la iniciativa de trabajar en indicar normas de comportamiento al esperar que el otro compañero participe, indicándose que si todos tenemos un espacio de participar y respetar a los demás ese mismo espacio será brindado para nosotros.

La apropiación del contenido propuesto para la aplicación de esta última actividad fue positiva a nivel general, donde se evidenció el gusto por participar en actividades diferentes basadas en el juego, las cuales fueron muy bien recibidas, entretenidas, motivantes e innovadoras para los niños, cumpliendo con el fin pedagógico de la apropiación de las partes de la casa en inglés y su pronunciación.

El aprendizaje cooperativo es muy importante y para entenderlo de manera práctica se deben organizar trabajos colaborativos y participativos para que por medio de estos los docentes pueden crear actividades e implementarlas con el juego, ayudando a fortalecer sus conocimientos y aportando de manera grupal sus experiencias significativas para mejorar los niveles de aprendizaje.

Necesitamos comprender y considerar que el juego es una experiencia gratificante desde la primera infancia hasta la edad adulta, derivando aprendizajes para nuestra vida diaria. Como bien lo dice Moyles (1990) “los individuos, tanto el adulto como el niño, pueden jugar conforme a su propio estilo, extrayendo de esa experiencia cualquier aprendizaje para el que estén dispuestos en ese momento dado” (p.37).

En la realización de esta última actividad fue muy buena porque se evidenció que hubo una generación de nuevas formas de comunicación por medio del idioma inglés, también se evidenció las dificultades que a veces ocurren en las actividades o clases diarias que no son tan evidentes y a veces hacen falta componentes para que nuestra clase sea exitosa.

Conclusiones

A medida que los seres humanos hemos evolucionado se ha alcanzado a desarrollar una independencia en la sociedad, situación que nos ha llevado a cambiar el comportamiento y nos conlleva a buscar la adquisición de nuevos conocimientos sin olvidar que nuevas destrezas y habilidades son aprendidas con facilidad y los conocimientos basados en las experiencias nos recuerdan que no debemos olvidar las bases del conocimiento.

En el transcurso del desarrollo del presente trabajo se destacó de manera precisa que el juego es un factor muy importante, como se expone con los planteamientos de los diferentes autores con sus teorías anteriormente mencionadas, que se brindaron para explicar de manera directa cómo se aprende jugando a través de nuevas propuestas de aprendizaje dentro del aula, fomentando la espontaneidad de los estudiantes desde el grado preescolar logrando aprendizajes significativos.

Podemos concluir entonces que el juego es una herramienta que a pesar de que está presente desde tiempos remotos, aun en nuestro día a día hace parte del aprendizaje, generando en la realización de las diferentes actividades un gran interés por parte de los niños y las niñas, produciendo altos índices de favorabilidad.

En el desarrollo de las diferentes actividades realizadas, el docente cumple un papel muy importante en cada una, tomando el rol de dinamizador y transmisor de nuevos conocimientos, realizando una interacción constante entre los espacios que rodean a los niños y las niñas con el mundo exterior, involucrando a las partes de manera directa a desarrollar actividades diferentes buscando un modelo de enseñanza innovador que incluye el juego como parte fundamental del aprendizaje.

Por medio de este se desarrollan espacios agradables de interacción en donde los niños y las niñas puedan resolver los obstáculos de manera práctica, teniendo mejores resultados académicos, donde por medio del juego se generan espacios de curiosidad, de aprender más allá, investigar más allá del porqué y el cómo sucede.

En términos generales, se puede concluir que las actividades que se llevaron a cabo cumplieron con las expectativas generadas desde un comienzo, se contó con la participación activa de los estudiantes que se divirtieron y aprendieron jugando, adquiriendo nuevos conocimientos y compartiendo de manera sencilla como grupo de aprendizaje inicial, generando nuevas formas de integración y trabajo en equipo.

Referencias

- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Tercera edición. Pearson
- Bogoya, D. (2000). *Una prueba de evaluación de competencias académicas como proyecto*. En: Bogoya, D. y colaboradores. *Competencias y proyecto pedagógico*. Calero, M. (2003). *Educación jugando*.
- Fernández, I. (2001). *La evaluación de la calidad de la docencia por los estudiantes*.
- Gliemmo, G. (2005): De la narrativa a la teoría: Peligrosas palabras y Escritura y secreto, de Luisa Valenzuela, Universidad de Morón, en:
<http://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v09/gliemmo.html> , Consultado el 26 de noviembre de 2022.
- Los procesos de enseñanza-aprendizaje por BG López · 2007
<https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.p>
- 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, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Moreno, S. (2022). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*.<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Pimienta, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes*. Pearson Educación.

https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1

Pugmire-Story, M.C. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. NARCEA S.A. de ediciones

Ramos Galarza, C. A. (2016). [La pregunta de investigación](#). *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Romero, T. (septiembre, 2005). *Pensar la primera infancia: re-pensar la educación*. Educación y Cultura, 69, 26-118.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*.

[Syllabus del Diplomado de profundización: práctica e investigación pedagógica](#)

Teberosky, A. (2000): “Presentación al dossier temático ‘*La escritura: producto histórico, aspectos lingüísticos y procesos psicológicos*’”, en: Revista Infancia y Aprendizaje,

(89), Universidad de Salamanca, pp. 7-10

Tobón, S. (2005). Formación basada en competencias: *Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. ECOE.

Tobón, S. (2012). *Proyectos formativos: teoría y metodología*. Pearson

Tobón, S. (2018a). Formación basada en competencias. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tobón, S. (2018b). El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza. Centro Universitario CIFE.

Visilachis de Gialdino, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Consultado el 26 de noviembre 2022 de:

<https://drive.google.com/file/d/15u4YnDWcqZnSGEN6coL1hK7pRcIba24a/view>

Anexos



Link video : <https://youtu.be/Gho5EOYoe0M>