

**Actividades lúdico-recreativas como estrategia de educación para el fortalecimiento del aprendizaje y mejoramiento de relaciones interpersonales de los niños**

Luz Mila Solano Cantillo

Asesor

Claudia Patricia Duran Pena

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

La finalidad de esta investigación radica en incluir las actividades lúdicas y recreativas como un agente que contribuya al desarrollo pedagógico y social de los niños, que al combinarse se pueden orientar a adquirir conocimiento significativo y que estos niños a su vez, mejores las relaciones interpersonales entre ellos, evidenciando que entre mayor recreación y dinamismo tengan las clases, mayor será el entusiasmo y la voluntad de esos, lo que trajo consigo, resultados positivos. De desarrolló una investigación cualitativa, cuya población fue los estudiantes de 4 a 5 años de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander y cuya finalidad fue la de demostrar la manera en la que las actividades lúdico-recreativas como estrategia de educación, contribuyeron al fortalecimiento del aprendizaje y mejoramiento de las relaciones interpersonales de la población objeto de estudio y para esto se diseñaron la mejor secuencia didáctica para este grupo particular, teniendo en cuenta las necesidades de cada estudiante. Para concluir, se cumplieron todos los propósitos establecidos inicialmente, pues se diseñaron las mejores actividades lúdico-recreativas y se emplearon dentro de las guías de aprendizaje, procurando espacios dinámicos y creativos que atrajeron a los niños y de este modo se fomentó el interés hacia nuevos conocimientos y se contribuyó al aprendizaje significativo; la implementación de estas prácticas y la creación de ambientes de aprendizaje, promovieron el desarrollo del pensamiento creativo, trabajo en equipo y el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los niños.

**Palabras clave:** Lúdica, recreación, secuencia didáctica, conocimiento, relaciones interpersonales

### **Abstract**

The purpose of this research is to include playful and recreational activities as an agent that contributes to the pedagogical and social development of children, which when combined can be oriented to acquire significant knowledge and that these children, in turn, improve interpersonal relationships between them, evidencing that the more recreation and dynamism the classes will have, the greater their enthusiasm and will be, which they will achieve, positive results. De developed a qualitative research, whose population was the students from 4 to 5 years of the Francisco de Paula Santander Educational Institution and whose purpose was to demonstrate the way in which playful-recreational activities as an educational strategy, contributed to the strengthening of the learning and improvement of interpersonal relationships of the population under study and for this the best didactic sequence for this particular group was designed, taking into account the needs of each student. To conclude, all the previously established purposes were fulfilled, since the best playful-recreational activities were designed and used within the learning guides, seeking dynamic and creative spaces that attracted the children and thus encouraged interest in new knowledge and contributed to significant learning; The implementation of these practices and the creation of learning environments promoted the development of creative thinking, teamwork, and the improvement of interpersonal relationships among children.

***Keywords:*** Playful, recreation, didactic sequence, knowledge, interpersonal relationships.

## Tabla de Contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación	8
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	10
Marco de Referencia Planeación Didáctica	13
Planeación Didáctica	16
Enfoque Didáctico	22
Implementación	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	30
Conclusiones	34
Referencias	36
Apéndice	38

## Introducción

Los maestros mediante la enseñanza han de proporcionar de forma más fácil, el aprendizaje de los alumnos, para esto hay a disposición diversos recursos en los que se pueden apoyar para cumplir con esta función, y a su vez, orientar hacia la formación y aprendizaje integral de los niños mediante la curiosidad, el estímulo de los sentidos y la creatividad con el uso de herramientas didácticas y dinámicas que posean diversas formas, colores, texturas y sonidos, que llamen la atención de los niños.

Esta investigación cualitativa tiene como finalidad, demostrar la manera en la que las actividades lúdico-recreativas como estrategia de educación, contribuyen al fortalecimiento del aprendizaje y mejoramiento de las relaciones interpersonales de los niños con edades entre 4 y 5 años de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, debido a que desarrollan múltiples y diversas habilidades y destrezas.

Para lo anterior, se han estudiado diversos autores y distintos planteamientos, que resaltan lo importante y cuan relevante es el juego en el proceso del desarrollo de la creatividad, el aprendizaje y las emociones de los niños.

Se pretende que los alumnos mejoren las relaciones interpersonales entre ellos, mejoren sus habilidades sociales, creativas y, asimismo, adquieran conocimiento significativo. Para lograr lo anterior, existen diversas estrategias que combinan lo físico, lo creativo y lo pedagógico, de las cuales el docente debe plantear las mejores para el grupo en particular, este debe encargarse también de dirigir las y coordinarlas, con el fin de obtener el máximo potencial de los estudiantes. Se busca usar la lúdica y la recreación como estrategia para generar conocimientos significativos, no solamente como un agente motivador.

Por lo mencionado anteriormente, es fundamental incluir la lúdica como un impulsor para el desarrollo pedagógico y social de los niños, que combinados pueden dirigirse a la adquisición de conocimientos, pues se pretende evidenciar que entre mayor recreación y dinamismo que tengan las clases, mayor será el entusiasmo de los estudiantes, lo que generará un resultado mejor, pues habrá menos apatía.

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

### **Aspectos del Contexto que Influyen en el Aprendizaje**

La institución Educativa Francisco de Paula Santander se encuentra ubicada en el municipio de Codazzi, departamento del Cesar, esta se sitúa en zona urbana y el clima que prevalece es el cálido, y el nivel socioeconómico de los habitantes es bajo; en general, los habitantes de esta zona se dedican a oficios varios.

Los padres, acudientes o familiares a cargo de los niños, no cuentan con el tiempo suficiente para ayudar a los estudiantes en el desarrollo de sus actividades académicas debido a sus trabajos. Por otra parte, al ser de bajos recursos, son pocos o muy limitados los materiales didácticos que se les puede solicitar.

La institución es amplia y cuenta con 2 aulas en las que se encuentran distribuidos los niños de 4 a 5 años, un patio, una cancha de fútbol, una de baloncesto y voleibol, en general, la infraestructura se encuentra de manera óptima, además; ha adquirido diversos materiales como proyectores, computadores, televisores y hay acceso a internet.

### **Desarrollo Integral de los Estudiantes y Características de Aprendizaje**

El grupo de estudio está conformado por 18 niños, 10 niñas y 9 niños, cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años, ninguno posee alguna dificultad física o cognitiva, por lo que ninguno requiere de educación especial. Al grupo le cuesta trabajo el trabajo en equipo y colaborativo, algunos están desmotivados y otros suelen distraerse con facilidad, aunque algunos se muestran activos y atentos a las indicaciones.

### **Pregunta de Investigación**

Actualmente para los educadores debe ser fundamental darle valor a la educación de calidad, por ende, estos deben tener como prioridad exigirse más ante la práctica educativa, optimizando los procesos de enseñanza y mejorando las metodologías de educación.

Se debe considerar que los tiempos cambian y con ello, los métodos de enseñanza, pues, las necesidades de los estudiantes también varían. Se deben cambiar o mejorar las prácticas de enseñanza convencionales, por lo que se deben desarrollar e implementar las mejores estrategias que faciliten los procesos de aprendizaje, usando los recursos y materiales recreativos y educativos, que servirán como herramientas facilitadoras y potenciadoras que contribuirán con educación de los alumnos y de esta manera, lograr un aprendizaje significativo y representativo.

En la niñez es cuando se establecen y se forjan las bases del aprendizaje futuro, es por esto por lo que se deben diseñar las mejores prácticas lúdico-recreativas, pues estas son reconocidas por los niños como una manera natural de integrarse con su entorno, de establecer relaciones con otros, de aprender, de interpretar las reglas y cómo funciona la sociedad a la que pertenecen.

Se deben incluir las actividades lúdico-recreativas como parte esencial de la labor pedagógica, pues los niños en sus distintas etapas de su crecimiento ven los juegos como una manera de aprender más provechosa y fácil, considerando el estudio como una entretenida y diferente forma de aprender y relacionarse, y esta es una función y responsabilidad de cada docente.

A los niños entre 4 y 5 años de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander se les ha observado bajo aprendizaje y dificultad para relacionarse entre ellos, ocasionados por las escasas estrategias y métodos poco didácticos de aprendizaje impartidos por los docentes, esto ha

conllevado al bajo rendimiento académico y a que los estudiantes no presten atención en clases, pues, no les resulta atractivo lo que el maestro explica o escribe en el tablero, por lo que se muestran apáticos y con poco interés en las clases.

Es por todo lo anterior que es esencial y fundamental que los maestros estén en una evolución constante, mantenerse a la vanguardia e innovar respecto a los métodos de enseñanza, para de este modo, satisfacer las nuevas demandas de los alumnos, haciendo que los niños vean la escuela como un medio que les genera agrado y satisfacción al aprender. Se ha planteado como la lúdica se puede convertir en una estrategia de aprendizaje didáctica y dinámica que los maestros pueden incorporar a sus métodos de enseñanza como una herramienta eficaz. Es por todo lo anterior por lo que surge la pregunta de investigación ¿de qué manera las actividades lúdico-recreativas como estrategia de educación, contribuyen al fortalecimiento del aprendizaje y mejoramiento de relaciones interpersonales de los niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander?

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La educación es un proceso que contribuye con el desarrollo del aprendizaje y el obtener conocimientos, una de las formas más efectivas en las que este proceso se da es mediante la investigación, pues esta mejora y facilita los procesos pedagógicos. Un tipo de investigación es la que se realiza sobre la propia práctica y esta hace referencia a que quienes la realizan, están completamente involucrados en la labor educativa y trabajan desde su realidad escolar y buscan cambiar esta misma, impulsados por ideologías, intereses académicos y experiencias particulares, que a su vez están determinados por factores sociales y políticos.

El docente adquiere el compromiso de cambiar la forma en la que realiza la práctica educativa, tomando un enfoque histórico e interpretativo, basándose en una postura frente a factores como la disposición del poder y la circulación del significado, todo lo mencionado anteriormente hace referencia al carácter político de la investigación en el cual, se identifican a los participantes y a partir de la ahí, comprender la realidad y diseñar posibles soluciones. Diseñar estrategias que contribuyan al fortalecimiento del aprendizaje y que a su vez mejoren las relaciones interpersonales de los involucrados, hace parte de cambiar la práctica educativa y el carácter político aquí radica en considerar que los tiempos cambian y con ello, los métodos de enseñanza. Se deben cambiar o mejorar las prácticas de enseñanza convencionales, por lo que se deben desarrollar e implementar las mejores estrategias que faciliten los procesos de aprendizaje, en la niñez es cuando se establecen y se forjan las bases del aprendizaje futuro, es por ello que se deben diseñar las mejores prácticas lúdico-recreativas, pues estas son reconocidas por los niños como una manera natural de integrarse con su entorno, de establecer relaciones con otros, de aprender, de interpretar las reglas y cómo funciona la sociedad a la que pertenecen, lo anterior resulta como la perspectiva de la propuesta de investigación.

Lo anterior constituye una investigación sobre la práctica pedagógica, pues se busca construir nuevos conocimientos, logrando cambios significativos en la forma de enseñar, que pueden ser comparados con los ya existentes con el fin de validarlos. Aquí se busca analizar, reflexionar y tener una postura crítica frente a las prácticas educativas que se tiene en el aula, de este modo se diseñarán las mejores estrategias que permitirán direccionar la clase y lograr los objetivos de aprendizaje planteados.

Toda investigación debe tener una perspectiva crítica, que es un estudio minucioso y exhaustivo de las situaciones, ambientes o escenarios de la práctica propia, lo que permite tener un contexto amplio y general en el que se proporcionarán opciones de mejora, cuya finalidad es una transformación. Los docentes a través de la enseñanza proporcionan a los estudiantes de forma más fácil, el aprendizaje, la apatía hacía el estudio es una realidad, pues los estudiantes suelen no prestar atención a las clases, debido a que no les parece atractivo o interesante lo que el docente explica durante esta, es por ello por lo que los docentes deben evolucionar en cuanto a los métodos de enseñanza para que los estudiantes desde la niñez, adquieran conocimiento significativo, un método para el logro de este fin, son las actividades lúdico-recreativas, pues a través del juego se contribuye al desarrollo de la creatividad, el aprendizaje y las emociones de los niños, y esto a su vez, permite que los alumnos mejoren sus habilidades sociales, es decir, las relaciones interpersonales con otros niños, lo que resulta como una solución a la apatía, además de fortalecer el aprendizaje y el desarrollo de diversas habilidades sociales y destrezas en los estudiantes.

Contribuir con la autonomía, responsabilidad, la libertad y ayudar a crear la capacidad de desenvolverse con criterio, son funciones que debe tener cada docente desde su práctica pedagógica y existen diferentes estrategias que ayudan a lograr lo anterior, particularmente

pienso que las mejores estrategias son: estimular y fomentar la curiosidad en los estudiantes, principalmente a través de juegos, actividades lúdico-recreativas y distintas dinámicas de aprendizaje, lo que resulta como un agente motivador para ellos, por otra parte, dejar que el estudiante tenga un rol importante en la toma de decisiones, lo que ayudará a crear sentido de responsabilidad y a su vez, fomenta su autonomía. También resulta imprescindible motivarlos al trabajo colaborativo, a cooperar con los demás y así, desarrollar su propio aprendizaje, además, determinar momentos en los que estos puedan elegir libremente tareas o temas que les gustaría desarrollar de manera grupal o individual, y por último, pero igual de fundamental, trabajar en la autodisciplina de los estudiantes, creando en ellos hábitos que los incentiven a ser críticos y autocríticos en cuanto a razonamientos, dándole valor a cada meta cumplida o cada lección aprendida.

Existen herramientas que sirven como guías en la investigación, una de estas es el diario de campo, que a través de escritos describen, hacen un análisis crítico y analítico de actitudes, tareas y eventos que ocurren durante la observación o la práctica, En este diario se escriben los cuestionamientos, suposiciones y posibles soluciones frente a algún problema, esta herramienta se encarga de fomentar el desarrollo de los docentes en cuanto a que permite este haga una reflexión y análisis de su observación y accionar, además de ser un método que ayuda a que estos se evalúen como maestros, contribuyendo también a la comprensión de su entorno tanto físico como social, lo que le permite realizar un plan de acción de mejoramiento en su función como docente.

### **Marco de Referencia Planeación Didáctica**

El concepto de educación ha variado a través de los años, fomentando la formación basada en competencias. El desarrollo de la tecnología y la implementación de esta en las instituciones ha ocasionado una perturbación en el espacio-tiempo en los salones de clase, lo que se ha ocasionado que se modifique la forma en la que se venía enseñando. La formación basada en competencias busca la formación integral de los estudiantes, en la que cada uno de estos, sea autónomo en la búsqueda de su aprendizaje, es decir; que este mismo sea responsable de tener un aprendizaje significativo, asimismo, este debe ser capaz de aplicar estos conocimientos en la solución de problemas o situaciones, y a su vez, estos deben tener la habilidad de transferir lo aprendido, entendiendo que lo más importante es el proceso de enseñanza. La educación basada en competencias se enfoca en los conocimientos significativos, las habilidades adquiridas por cada estudiante, las actitudes que estos presentan frente a una competencia y la evaluación de los logros obtenidos.

En la implementación de actividades lúdico-recreativas como estrategia de educación y factor que contribuye al fortalecimiento del aprendizaje y mejoramiento las relaciones interpersonales de niños de 4 a 5 años, se puede evidenciar que se propicia el aprendizaje por competencias, pues, se pretende formar niños integrales, capaces de adquirir conocimiento significativo mediante la integración de la teoría con la práctica, esto mediante diversas actividades y juegos, en las que se plantearán diversos problemas que deberán ser resueltos con los conocimientos teóricos que fueron planteados durante las clases, además de crear en ellos curiosidad y que de este modo, quieran conocer más allá de lo dictado en clase, desarrollando en ellos, una autonomía en su aprendizaje. De igual manera, a través del trabajo en equipo, se busca que los alumnos desarrollen habilidades sociales y también, compartan sus conocimientos entre

ellos, siendo capaces de transferir lo aprendido y a su vez resolver problemas de manera conjunta.

En muchas ocasiones, se considera la formación basada en competencias como una panacea a todos los problemas educativos, pero esto no debe ser así, sino que más bien se les debe considerar como un modelo para mejorar la calidad de la educación, debido a que los seres humanos no deben reducirse a solo competencias, estos van más allá de eso, pues son la suma de muchas partes que conforman un todo y las competencias serían entonces, una parte de esa suma que lo conforman. El ser humano debe ser considerado desde el arte, lo social, la política, lo espiritual, sus experiencias, su historia, su desarrollo, desde la cultura y muchas otras dimensiones; es por esto mismo, que las competencias serían una más de estas dimensiones, que se encargan de ayudar a que estos aprovechen de mejor manera sus conocimientos, que tengan la capacidad de llevar ese conocimiento a la realidad, es decir, se vincula la teoría con la práctica.

La formación basada en competencias busca integrar el saber, el saber hacer y el saber ser, donde el saber, es la capacidad de adquirir conocimiento; el saber hacer, es la puesta en práctica de ese conocimiento adquirido y, por último, el saber ser, son las actitudes y habilidades sociales que se evidencien en esa puesta en práctica. Un ejemplo de este entrelazo de saberes es la implementación de actividades lúdico-recreativas como estrategia de educación y factor que contribuye al fortalecimiento del aprendizaje y mejoramiento las relaciones interpersonales de niños de 4 a 5 años, que se había mencionado anteriormente, donde el saber, son las clases teóricas que se dictan en las aulas; el saber hacer, se evidencia en el desarrollo de cada actividad o juego, pues aquí se busca que mediante la lúdica y la recreación, que los estudiantes puedan poner en práctica la teoría y los conocimientos adquiridos durante las clases, implementando prácticas, desarrollando ambientes de aprendizaje y espacios dinámicos, que promuevan el

desarrollo de la creatividad y fomenten la adquisición de nuevos conocimientos y por último, el saber ser mediante las buenas actitudes frente a las actividades, las habilidades sociales que se evidencian en el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los niños mediante el trabajo en equipo, se hace fundamental incluir la lúdica y la recreación como impulsores para el desarrollo pedagógico y social de estos niños.

Tobón (2010), plantea diversas competencias docentes que resultan importantes dentro de la práctica de la docencia, como docente implemento varias de ellas que me resultan fundamentales, como el trabajo en equipo, que hace que los alumnos desde pequeño desarrollen habilidades sociales, lo que a su vez mejora las relaciones interpersonales entre ellos, otra que también es importante, es la comunicación, lo que hace que los niños sepan explicarse, sepan expresarse y comunicar ideas de mejor manera, es por ello que también es vital implementar la planeación del proceso educativo, la gestión curricular, pues se debe tener claridad de todo lo que se desea enseñar a los estudiantes, lo que conlleva también al uso de las tecnologías de la información y la comunicación y la gestión de la calidad del aprendizaje, la implementación de todas las competencias mencionadas anteriormente conllevan a una práctica educativa idónea, donde se formen niños y niñas con muchas capacidades y habilidades educativas.

## **Planeación Didáctica**

### **Aprendamos Mientras Jugamos**

Se deben incluir las actividades lúdico-recreativas como parte esencial de la labor pedagógica, pues los niños en sus distintas etapas de su crecimiento, ven los juegos como una manera de aprender más provechosa y fácil, considerando el estudio como una entretenida y diferente forma de aprender y relacionarse, resulta fundamental incluir la lúdica como un impulsor para el desarrollo pedagógico y social de los niños, que combinados pueden dirigirse a la adquisición de conocimientos, pues se pretende evidenciar que entre mayor recreación y dinamismo tengan las clases, mayor será el entusiasmo de los estudiantes, pues estas son reconocidas por los niños como una manera natural de integrarse con su entorno, de establecer relaciones con otros, de aprender, de interpretar las reglas y cómo funciona la sociedad a la que pertenecen.

#### **Población**

Niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander

#### **Asignatura**

Educación Preescolar

#### ***Actividad Número. 1***

##### **Nombre de la Actividad**

Búsqueda del tesoro

##### **Competencias**

Capacidad que tienen los niños para trabajar en equipo, toma de decisiones frente a las diversas situaciones que se les presentan durante el juego, participa en construir de manera colectiva acuerdos, demuestra respeto hacia las ideas de los demás, expresa lo que piensa y

siente, identifica objetos e imágenes, comparte ideas, propone alternativas de solución a los distintos problemas, usa las herramientas a su alcance e identifica patrones.

### **Aprendizajes Esperados**

Trabajo en equipo, mejora de habilidades sociales, participación y escucha

### **Descripción de la Actividad**

Se dividen los estudiantes en dos grupos de manera aleatoria, se les entrega una lista de tareas que deben realizar en equipo, como buscar pelotas azules, encontrar fichas escondidas, entre otras tareas, asimismo se establece el tiempo para completar la lista que es de 15 minutos y finalmente gana quién haya completado la mayor cantidad de tareas. Esta actividad busca fomentar el espíritu del trabajo en equipo, además de hacer que los niños se relacionen entre ellos.

### **Saberes Previos**

Respeto, actitud positiva, escucha activa, tolerancia, escucha activa, ganas de participar

### **Estrategia de Evaluación**

Mediante la búsqueda de cada tarea de la lista, se evalúa el trabajo en equipo.

### **Recursos Didácticos**

Pelotas de colores, fichas de figuras, hoja, lápiz

### **Gestión del Conocimiento**

Con la implementación de esta actividad se busca que los niños desarrollen el espíritu de trabajo en equipo, que mejoren sus habilidades sociales y sus relaciones interpersonales, además de desarrollar un pensamiento crítico y creativo, además, también se pretende que respeten las ideas y los pensamientos de los demás compañeros, además de ayudarlos a generar ideas y soluciones para las distintas tareas planteadas.

### **Socialización**

Se realizará un video y tomas fotográficas en los cuales se evidencie la participación de los estudiantes, donde además de logren observar los logros que obtuvieron, es decir, que lograron identificar cada figura geométrica, por otra parte, la forma en la que se llevó a cabo la actividad y posteriormente, determinar los aspectos que se deben mejorar. Finalmente, este video y fotografías serán socializados con los padres de los niños.

### ***Actividad Número. 2***

#### **Nombre de la Actividad**

Adivinando ando

#### **Competencias**

El estudiante es capaz de tomar de decisiones, participar activamente, expresar lo que piensa, establecer relaciones e interpretar imágenes, letras u objetos, expresar ideas, proponer alternativas, construir nociones y clasificar objetos

#### **Aprendizajes Esperados**

Se espera que los niños sean capaces de identificar imágenes, animales, objetos y las vocales, por otra parte, se desea que esta actividad genere curiosidad en los niños, que estos desarrollen capacidades que los ayude a seguir construyendo su propio conocimiento

#### **Descripción de la Actividad**

Se leerán algunas adivinanzas en clase y todos los estudiantes pueden participar, estos pueden compartir sus respuestas con otros, llegar a un consenso y dar una respuesta grupal, también se mostrarán algunas imágenes y los estudiantes deberán decir de cuál animal, letra u objeto se trata

#### **Saberes Previos**

Escucha activa, excelente actitud, respeto por las opiniones de los demás, paciencia a la hora de responder.

### **Recursos Didácticos**

Algunas fichas con animales, objetos y letras, libros

### **Gestión del Conocimiento**

Los niños deberán apropiarse de sus conocimientos, aprender a relacionarse entre ellos, tener la capacidad de socializar sus respuestas y llegar a acuerdos, estos también deben ver el juego como una forma divertida de aprender, que, a través de este, ellos van a adquirir conocimiento significativo y a trabajar en equipo.

### **Socialización**

Se realizará un video y tomas fotográficas en los cuales se evidencie la participación de los estudiantes, donde además de logren observar los logros que obtuvieron, es decir, que lograron identificar cada figura geométrica, por otra parte, la forma en la que se llevó a cabo la actividad y posteriormente, determinar los aspectos que se deben mejorar. Finalmente, este video y fotografías serán socializados con los padres de los niños.

### ***Actividad Número. 3***

#### **Nombre de la Actividad:**

Aprendo las figuras geométricas

#### **Competencias**

El niño es capaz de relacionar e interpretar imágenes, objetos y figuras. El estudiante es capaz de usar distintas herramientas y materiales con diversas posibilidades.

#### **Aprendizajes Esperados**

El estudiante logra identificar las figuras geométricas, interpreta imágenes, afianza los conocimientos.

### **Descripción de la Actividad**

En el piso del aula se ubican varios aros Ula Ula, dentro de los cuales se colocan diversas figuras geométricas como círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo, luego se les enseñará a los niños y se les explicará cual figura representa a cada uno, posteriormente, se da inicio al juego, solicitando a cada niño que salte dónde está la figura geométrica indicada, por ejemplo, que salte dentro del aro que contenga al triángulo, y así, con el resto de las figuras geométricas.

### **Saberes Previos**

Socialización previa de las figuras geométricas y ejemplos de cada una, actitud positiva, escucha, atención activa, proactividad

### **Recursos Didácticos**

Aros Ula Ula, Marcadores, Papel y Cinta.

### **Gestión del Conocimiento**

Durante el desarrollo de la actividad se busca que los niños se apropien de los conocimientos previamente explicados y desarrollados durante la clase, mediante este juego, los estudiantes deben interpretar los conocimientos, reconocer e identificar las distintas figuras geométricas.

### **Socialización**

Se realizará un video y tomas fotográficas en los cuales se evidencie la participación de los estudiantes, donde además de logren observar los logros que obtuvieron, es decir, que lograron identificar cada figura geométrica, por otra parte, la forma en la que se llevó a cabo la

actividad y posteriormente, determinar los aspectos que se deben mejorar. Finalmente, este video y fotografías serán socializados con los padres de los niños.

### **Enfoque Didáctico**

Diseñar las mejores actividades en las secuencias didácticas resultan un factor fundamental, pues estas, son las que se encargan de garantizar el mejor desarrollo pedagógico y social en los estudiantes; se debe partir de que todos los estudiantes son diferentes y, por ende, su manera de aprender, también lo es. En los estudiantes de 4 a 5 años, se busca que estos desarrollen habilidades comunicativas como la resolución de pequeños conflictos; habilidades de lenguaje, que estos puedan formular preguntas, expresar ideas o necesidades; adquieran habilidades socioafectivas, es decir, que estos sean más autónomos, independientes, responsables y que sean capaces de tolerar la frustración. Esta etapa es de acercamiento a la escuela y a relacionarse con otros niños, en esta, los estudiantes suelen preferir jugar, que aprender. Es por lo anterior que, en la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, se pretenden implementar las actividades lúdico-recreativas como método de aprendizaje en esta población de niños de 4 a 5 años, respondiendo de manera positiva a sus características de aprendizaje y desarrollo, ayudando al desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente.

Realizar un buen diagnóstico de grupo, garantiza que se identifiquen los problemas del grupo estudiado, los recursos con los que se cuenta y los potenciales o dificultades que puedan presentar los alumnos, esto mediante sus intereses, conocimientos y análisis de sus aptitudes, lo que conlleva a una participación más activa de los involucrados. Posteriormente, se debe vincular esta caracterización con la planeación de la secuencia pedagógica, pues es el trabajo en sinergia de estas, lo que permitirá el mayor desarrollo y aprendizaje en los niños. Durante la práctica docente, se ha diseñado una secuencia didáctica en la Institución Francisco de Paula Santander llamada “Aprendamos mientras jugamos”, enfocada en los estudiantes de 4 a 5 años de esta institución, en la cual se han planteado diversas actividades lúdico-recreativas, que

ayudan a la generación de conocimiento significativo, pues, el diagnóstico de grupo arrojó que los niños prefieren actividades en las que puedan moverse y ser creativos, además de evidenciarse que les cuesta trabajo el trabajo en equipo y colaborativo, algunos están desmotivados y otros suelen distraerse con facilidad, aunque algunos se muestran activos y atentos a las indicaciones.

Los estilos y ritmos de aprendizaje, por otro lado, resultan como los indicadores de cómo los alumnos comprenden las interacciones y reaccionan a los diversos entornos de aprendizaje, cada estudiante tiene su propio estilo y ritmo de aprendizaje, es decir, cada uno tiene su propia velocidad en la cual adquiere nuevos conocimientos, este es uno de los aspectos más relevantes al momento de predecir su desempeño académico, por ende, abordar estos indicadores desde la planeación didáctica es importante, en este caso, en el diagnóstico de grupo se logró determinar este aspecto de cada estudiante, identificando a su vez, las distintas necesidades e intereses de estos, reconociendo que ninguno cuenta con alguna dificultad física o cognitiva, por lo que ninguno requiere educación especial, se determinó además que, todos preferían jugar sobre clases magistrales como tal, es por ello que se diseñaron las mejores actividades lúdico-recreativas, que permite que cada uno se adapte a esta metodología, pues estas son reconocidas por los niños como una manera natural de integrarse con su entorno, de establecer relaciones con otros, de aprender, de interpretar las reglas y cómo funciona la sociedad a la que pertenecen.

Las actividades lúdico-recreativas son el mejor medio para la generación de conocimiento entre los niños, el juego es importante en el proceso del desarrollo de la creatividad, el aprendizaje y las emociones de los niños; pues contribuyen a que los estudiantes mejoren las relaciones interpersonales entre ellos, mejoren sus habilidades sociales, creativas y, asimismo, adquieran conocimiento significativo. Las actividades diseñadas, cuentan con

estrategias que combinan lo físico, lo creativo y lo pedagógico, ayudando a obtener el máximo potencial de los estudiantes. Por lo mencionado anteriormente, es fundamental incluir la lúdica como un impulsor para el desarrollo pedagógico y social de los niños, que combinados, pueden dirigirse a la adquisición de conocimientos, pues entre mayor recreación y dinamismo que tengan las clases, mayor será el entusiasmo de los estudiantes, lo que generará un resultado mejor, pues habrá menos apatía. Se puede concluir entonces, que este tipo de actividades sí responde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Las competencias se pueden considerar como la capacidad que se tiene para generar el conocimiento, adquirir habilidades, actitudes, aptitudes y demás saberes necesarios para dar solución a algo o resolver alguna tarea. La secuencia didáctica son un conjunto de actividades mediante las cuales, los estudiantes serán capaces de resolver diversas situaciones que les permitirán adquirir este conocimiento significativo, es decir, a través de esta secuencia de actividades que se relacionan entre ellas, se enseñan diferentes contenidos que conllevan a un aprendizaje, por lo anterior, se considera que la secuencia didáctica favorece al desarrollo de competencias, o más bien que una conlleva a la otra, pues la secuencia didáctica es la que permite orientar, dirigir y facilitar el desarrollo de la práctica y la generación de conocimiento, y las competencias, son el resultado final del conocimiento adquirido en estas.

Los saberes previos son la información, los conocimientos o experiencias que se tienen en la memoria, abordar estos, consiste en recuperarlos o activarlos mediante preguntas o actividades, lo que conlleva a reactivar estos conceptos, vivencias, emociones o habilidades que se habían adquirido anteriormente y abordar estos resulta importante debido a que, mediante algo que ya sabemos o conocemos, resulta más fácil un primer acercamiento con el nuevo

conocimiento, pues entre más relaciones exista entre lo que ya se conoce y lo nuevo a aprender, mayor será el aprendizaje significativo.

Como docentes, debe ser fundamental seguir trabajando desde la secuencia didáctica porque esta permite que establezca un orden a los distintos saberes o conocimientos, que se van a desarrollar e implementar durante el ciclo de enseñanza, este permite ordenar diversas situaciones, actividades o tareas pedagógicas, los tiempos establecidos para cada una y los distintos métodos de evaluación, la estructura y los distintos contenidos que desarrollarán los alumnos, esta permite que se logren los objetivos de aprendizaje planteados para cada grupo de estudiantes; en este sentido, la secuencia didáctica no solo establece el orden de los contenidos y los tiempos en los cuales se va a desarrollar cada uno sino además, el orden lógico que debe llevar a cabo el estudiante y el docente. Este proceso de la planeación de la secuencia didáctica permite que el docente logre proporcionar una educación de calidad a los estudiantes, logrando que el proceso de enseñanza-aprendizaje, sea efectivo, esta planeación conlleva a definir, el qué hacer, cómo hacerlo y los recursos y estrategias a implementar; además de manera personal, hace que el docente sea más ordenado, responsable, se anticipe a lo que sucederá, tenga mayor eficiencia y desarrolle de una manera más integral sus clases.

## **Implementación**

La primera actividad implementada fue Búsqueda del Tesoro, esta se desarrolló los días 17 y 18 de abril, y, la segunda actividad implementada fue Adivinando ando, esta se llevó a cabo en dos sesiones una el 20 y la otra el 21 de abril. En Búsqueda del Tesoro se dividió a los estudiantes en dos grupos de manera aleatoria, se les entregó una lista de tareas que realizaron en equipo, en un tiempo de 15 minutos y finalmente ganó quién completó la mayor cantidad de tareas. Por otra parte, en la actividad Adivinando Ando, se leyeron algunas adivinanzas en clase y todos los estudiantes participaron de manera activa, estos compartieron sus respuestas con otros, llegaron a consensos y dieron respuestas grupales, también se mostraron algunas imágenes y los estudiantes determinaron de cuál animal, letra u objeto se trataba según el caso.

Para el desarrollo de las actividades 1 y 2, se tuvieron en cuenta las necesidades de los alumnos, pues era el factor fundamental por cumplir, entender que cada estudiante tiene su propio estilo y ritmo de aprendizaje, es decir, cada uno tiene su propia velocidad en la cual adquiere nuevos conocimientos, este es uno de los aspectos más relevantes al momento de predecir su desempeño académico. Se determinó entonces que, ninguno cuenta con alguna dificultad física o cognitiva, por lo que ninguno requirió de educación especial, se determinó además que, todos preferían jugar sobre clases magistrales como tal, es por ello por lo que se desarrollaron las mejores actividades lúdico-recreativas, pues estas son reconocidas por los niños como una manera natural de integrarse con su entorno, de establecer relaciones con otros, de aprender, de interpretar las reglas y cómo funciona la sociedad a la que pertenecen. Dentro de estas necesidades se encontraron el desarrollo de las habilidades sociales, el aprendizaje significativo, despertar el interés de los niños en las clases y de este modo, disminuir la apatía por el estudio y la falta de concentración; identificar cada una de estas necesidades, se hizo

imprescindible, pues gracias a esto, se buscó la mejor manera de abarcar cada una y así alcanzar los aprendizajes esperados que fueron el trabajo en equipo, mejora de habilidades sociales, participación y escucha, identificar imágenes, animales, objetos y vocales, por otra parte se despertó la curiosidad en los niños, y así estos puedan desarrollar capacidades que los ayuden a seguir construyendo su propio conocimiento.

La planeación didáctica fue un factor fundamental en el desarrollo de estas actividades, pues determinar los materiales y recursos didácticos, la distribución y la organización de los espacios y los estudiantes, facilitó la implementación de todo lo propuesto y programado, puesto que saber qué hacer, como hacerlo y los recursos necesarios para llevarlo a cabo, disminuyó el tiempo de ejecución, haciendo más eficiente el trabajo docente, se lograron los objetivos propuestos y se redujo el nivel de incertidumbre, además de mejorar la capacidad de anticipar a lo que pudiese suceder en el transcurso de la clase y de este modo, desarrollar de manera coherente la tarea pedagógica. Para la implementación de la planeación didáctica se establecieron los tiempos para responder a las necesidades educativas de los alumnos, este tiempo se organizó de buena manera, se distribuyeron las tareas de una manera equilibrada, teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, los ritmos y estilos de aprendizaje en busca de lograr los compromisos de aprendizaje.

Elegir una estrategia de evaluación resulta esencial, pues este es el punto de referencia de progreso y control efectivo de nuestros estudiantes, es por esto por lo que elegir la mejor estrategia es de gran utilidad, en este caso de práctica pedagógica, los métodos de evaluación seleccionados fueron las preguntas abiertas y el trabajo en equipo, pues lo que se busca es la adquisición del conocimiento representativo y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de preescolar, pues se considera que es la forma más acorde de evaluar a estas

pequeñas personas, respondiendo a sus necesidades y requerimientos particulares que ya se mencionaron en los párrafos anteriores.

La implementación de estas actividades responde a los aprendizajes esperados en cuanto a que se eligieron las actividades más acordes para las edades de los niños (4 a 5 años), las actividades lúdico-recreativas son el mejor medio para la generación de conocimiento entre los niños, el juego es importante en el proceso del desarrollo de la creatividad, el aprendizaje y las emociones de los niños; pues contribuyen a que los estudiantes mejoren las relaciones interpersonales entre ellos, mejoren sus habilidades sociales, creativas y, asimismo, adquieran conocimiento significativo. Las actividades diseñadas, cuentan con estrategias que combinan lo físico, lo creativo y lo pedagógico, ayudando a obtener el máximo potencial de los estudiantes. Se puede concluir entonces, que este tipo de actividades sí responde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

La evaluación pedagógica es un proceso en el cual se pretende obtener información acerca de los resultados del aprendizaje, este se considera como un medio que sirve para comprender, medir y mejorar la calidad de la educación, por ende, una evaluación satisfactoria, garantiza el logro de las competencias plasmadas, además de medir si el sistema educativo está alcanzando los resultados de aprendizaje esperados. Como docentes, debemos actuar en pro del aprendizaje significativo, es por ello por lo que se deben plantear las mejores estrategias de aprendizaje para cada grupo particular, en este caso, al tratarse de un grupo de preescolares con edades de 4 a 5 años, las mejores acciones que se pudieron llevar a cabo fueron las de implementar prácticas y desarrollar ambientes de aprendizaje que promuevan el desarrollo del pensamiento creativo, trabajo en equipo y el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los niños, que es el aprendizaje esperado para estos estudiantes.

El momento de elegir los recursos didácticos es imprescindible, pues estos sirven como una guía para dar explicaciones lo que facilita a los estudiantes, el adquirir conocimientos, estos permiten a su vez, el diseño y desarrollo adecuado de enseñanza, asimismo, potenciar el conocimiento de estos y sus ganas de aprender, además de que los alumnos logren los objetivos de aprendizaje planteados. En el caso de los niños de preescolar, los mejores recursos didácticos que se pudieron implementar fueron aquellos que los ayudaran a identificar colores y formas, además de ayudarlos a desarrollar sus capacidades motrices y sociales, pues esta es la edad en la que los niños absorben casi cualquier conocimiento, por ende, estos son los que resultan más acordes con las actividades planteadas y desarrolladas.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

El desarrollo de esta secuencia didáctica permitió implementar diversas actividades a los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución educativa Francisco de Paula Santander, esta permitió inicialmente identificar las necesidades de los distintos niños, el ritmo y estilo de aprendizaje adecuado para cada uno, y, posteriormente, diseñar y desarrollar las mejores actividades para este grupo de estudiantes particularmente. El desarrollo de esta actividad permitió evidenciar la diversidad de los gustos de cada niño, pero se llegó a la conclusión de que todos preferían el juego como medio de aprendizaje.

La fortaleza de esta secuencia didáctica es que, se eligió el mejor medio para que los estudiantes logren comprender y absorber todo el aprendizaje significativo necesario, pues se determinó que todos los niños elegían el juego como el mejor medio para su aprendizaje, es por ello por lo que, implementar actividades lúdico-recreativas, iba a influir positivamente y de manera significativa en los niños de la Institución objeto de estudio. Por otro lado, un aspecto que se debe mejorar en cuanto a esta implementación es la de la participación de los padres de familia, pues la participación de estos es fundamental. Los niños desde casa deben seguir implementando estas actividades y es imprescindible que los padres se comprometan con la complementación desde los hogares de estas distintas actividades, pues de estos depende que los niños logren absorber todo el conocimiento significativo indispensable. Otros aspectos a considerar para que el desarrollo de esta secuencia didáctica se dé de mejor manera, es la de implementar mejores recursos y espacios para el desarrollo de estas actividades, pues se ha mencionado con anterioridad que una de las dificultades para el desarrollo de estas, es la escases de recursos y materiales, lo que dificulta de alguna u otra manera, la implementación de estas actividades.

Los docentes a través de la enseñanza, deben proporcionar de forma más fácil, el aprendizaje de los alumnos, para esto hay a disposición diversos recursos en los que se pueden apoyar para cumplir con esta función, y a su vez, orientar hacia la formación y aprendizaje integral de los niños mediante la curiosidad, el estímulo de los sentidos y la creatividad con el uso de herramientas didácticas y dinámicas que posean diversas formas, colores, texturas y sonidos, que llamen la atención de los niños. La implementación de las actividades lúdico-recreativas influye de manera positiva en los resultados de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, pues se evidenció que estos mejoraron sus relaciones interpersonales, mejoraron sus habilidades sociales y creativas y a su vez, adquirieron aprendizaje significativo, que era lo que se pretendía inicialmente.

Elegir la mejor estrategia de aprendizaje para este grupo particular, influyó de manera positiva en los resultados de aprendizaje de los niños participantes de esta secuencia, pues esta fue la que permitió establecer la mejor ruta de aprendizaje para estos estudiantes particularmente; pues se combinó lo físico, lo creativo y lo pedagógico, cuyo trabajo en sinergia permitió que el alumno desarrollara de mejor manera su potencial. Se determinó además que, se debe usar la lúdica y la recreación como estrategia para generar conocimientos significativos y no solamente como un agente motivador.

Además de las fortalezas mencionadas anteriormente, se suma que la implementación del juego como recurso didáctico, resulta un agente positivo en los niños, resulta como un agente motivador, pues estos, en las distintas etapas de su crecimiento, ven los juegos como una manera de aprender más provechosa y fácil, considerando el estudio como una entretenida y diferente forma de aprender y relacionarse. Por otra parte, se encontraron otras dificultades o limitaciones que se dieron por la ausencia de materiales didácticos y, por otro lado, la apatía de uno de los

estudiantes, pues este no se sentía motivado inicialmente a participar de las actividades, aunque posteriormente, sus compañeros trabajando conjuntamente, lograron que este fuera un participante activo de la secuencia didáctica. Es por ello que se resalta la apatía y la falta de interés como uno de los agentes potenciales que dificultan la implementación de estas secuencias.

La mejor recomendación que se le puede dar a quién esté a punto de desarrollar una secuencia didáctica es la de, determinar los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, pues este debe ser el punto de partida de todo, identificar las necesidades de cada alumno, permite implementar y desarrollar las mejores y más adecuadas estrategias para cada grupo de estudiantes de manera particular. Hay que reconocer que todos los alumnos son diferentes, y por ello, cada uno tiene una manera de aprender y adquirir conocimiento significativo particular.

Al momento de diseñar la pregunta de investigación, se debe tener en cuenta el tema a tratar en particular, los objetivos, el alcance y se debe resaltar cuál es el fin de la investigación, en este caso particular, se resalta que lo que se busca con esta secuencia didáctica, es desarrollar y mejorar las habilidades sociales de los niños y a su vez, que estos adquieran conocimiento significativo, implementando las mejores estrategias para sus necesidades particulares.

La planeación didáctica es un factor fundamental en el desarrollo de las secuencias didácticas, pues determinar los materiales y recursos didácticos, la distribución y la organización de los espacios y los estudiantes, facilita la implementación de todo lo que se proponga y programe, puesto que saber qué hacer, como hacerlo y los recursos necesarios para llevarlo a cabo, disminuye el tiempo de ejecución, haciendo más eficiente el trabajo docente, logrando los objetivos propuestos y se reduciendo el nivel de incertidumbre, además de mejorar la capacidad

de anticipación a lo que pudiese suceder en el transcurso de la clase y de este modo, desarrollar de manera coherente la tarea pedagógica.

Es importante establecer la mejor planificación y estrategia para poder brindar una educación eficiente, en la que los alumnos se sientan cómodos y a gustos para aprender y poner en práctica lo que se ha aprendido.

La planeación didáctica es un elemento fundamental para la práctica docente, este facilita el logro de los aprendizajes, la selección de las actividades acordes a las necesidades de los estudiantes, las mejores estrategias didácticas, los recursos idóneos y los tiempos destinados a la realización de cada secuencia didáctica, cuyo fin es el logro de los objetivos académicos planteados, en este caso, el aprendizaje significativo y el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los participantes

## Conclusiones

El desarrollo de esta propuesta pedagógica fue el adecuado para la población de estudiantes de 4 a 5 años de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, pues se identificaron las necesidades de cada uno, considerando este como un agente fundamental de la propuesta, se determinó que cada alumno tiene su propio estilo y ritmo de aprendizaje, es decir, cada uno tiene su propia capacidad y velocidad de adquirir conocimientos.

Se comprobó además que, al grupo se le dificultaba trabajar en equipo y colaborar entre ellos, además algunos estaban desmotivados o mostraban apatía a las clases magistrales y otros solían distraerse con facilidad. Antes de diseñar las actividades, se determinó que ningún estudiante presentaba alguna dificultad física o cognitiva y que todos eligieron el juego sobre las clases magistrales.

Todos los propósitos establecidos inicialmente se cumplieron, pues, se diseñaron las mejores actividades lúdico-recreativas y se emplearon dentro de las guías de aprendizaje, procurando espacios dinámicos y creativos que atrajeron a los niños y de este modo se fomentó el interés hacia nuevos conocimientos y se contribuyó al aprendizaje significativo; la implementación de estas prácticas y la creación de ambientes de aprendizaje, promovieron el desarrollo del pensamiento creativo, trabajo en equipo y el mejoramiento de las relaciones interpersonales entre los niños.

Finalmente, se evidenció que las actividades lúdico-recreativas como estrategia de educación que facilitaron el aprendizaje y contribuyeron a la mejora las relaciones interpersonales de los niños de 4 a 5 años de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander

A lo largo del desarrollo e implementación de esta propuesta se presentaron diversas dificultades como la falta de materiales didácticos, la apatía de algunos estudiantes y la falta de

espacios en los cuales desarrollar estas prácticas, pero poco a poco se fueron solventando, una parte del material didáctico se tomó de los recursos de la institución, respecto a la apatía de algunos niños, estos gradualmente fueron accediendo a realizar las actividades y posteriormente, se sentían emocionados al realizarlas, por otra parte, la falta de espacios se solucionó pidiendo prestado una de las aulas múltiples.

El desarrollo e implementación de esta secuencia didáctica contribuyó a que se desarrollara más el pensamiento creativo, pues se debía tener una gran variedad de herramientas didácticas para mantener concentrados a los niños. Los aspectos que evidencian que se cumplieron los propósitos planteados inicialmente se contemplan en las actitudes de los niños, evidenciándose un antes y después de la implementación de esta secuencia didáctica. El desarrollo e implementación de las actividades, permitió observar cómo niños que antes mostraban apatía a las clases tuvieron un cambio radical, pues se les vio alegres y motivados con los diversos juegos

## Referencias

- Educapeques. (2021, 27 abril). 10 juegos para estimular la inteligencia interpersonal e intrapersonal. Portal Educativo de apoyo a Padres, Maestros y Niños en las Tareas Escolares. <https://www.educapeques.com/estimulapeques/juegos-inteligencia-interpersonal-e-intrapersonal.html>
- Medina, S., & Peña, M. (2021, septiembre). El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill. Repository Libertadores. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4434/Medina\\_Pe%c3%b1a\\_2021.pdf?sequence=1](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4434/Medina_Pe%c3%b1a_2021.pdf?sequence=1)
- Mora, F., & López, Á. B. (2021). Diseño de una secuencia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de competencias científicas en el contexto del consumo de agua envasada. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 18(1), 1-19. [https://doi.org/10.25267/rev\\_eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2021.v18.i1.1803](https://doi.org/10.25267/rev_eureka_ensen_divulg_cienc.2021.v18.i1.1803) Universitario CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>
- 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\\_](https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1_)
- 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

## Apéndices

### Apéndice A

*Evidencias de la implementación*

Enlace:<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lmsolanoc\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Ep6yQeEusy1KveJqIMHrGcY](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lmsolanoc_unadvirtual_edu_co/Ep6yQeEusy1KveJqIMHrGcY)

[BoJIcXSoQtazVPYF9O6IwIA?e=PBbabI](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lmsolanoc_unadvirtual_edu_co/Ep6yQeEusy1KveJqIMHrGcYBoJIcXSoQtazVPYF9O6IwIA?e=PBbabI)