

# **Aprendiendo a ser autónomos: el juego de roles como herramienta pedagógica**

Daniela Fernanda Murillo Guayazán

Asesora

Ximena Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## Resumen

En el dinámico entorno educativo actual, la búsqueda de metodologías pedagógicas efectivas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes es una prioridad constante. A medida que reconocemos la importancia crítica de cultivar habilidades no solo académicas, sino también sociales y emocionales en los estudiantes, el juego de roles emerge como una estrategia educativa dinámica y enriquecedora. Este estudio se sumerge en la exploración de actividades que permitan dar cuenta de cómo el juego de roles, al ser implementado de manera estratégica en el aula, puede ser un catalizador poderoso para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes. Desde la toma de decisiones hasta la resolución de problemas y la expresión creativa, el juego de roles ofrece una plataforma única para que los estudiantes exploren su autonomía de una manera envolvente y participativa. A través de este enfoque, se busca no solo enriquecer la experiencia educativa, sino también preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana y construir una base sólida para su crecimiento personal y académico. Dado lo anterior, se elaboró la secuencia didáctica “los guardianes de sus decisiones” en donde se abordaron juegos de roles que favorecieron la autonomía en los educandos. Partiendo de las necesidades detectadas en el aula.

***Palabras claves:*** Juego de roles, autonomía, aprendizaje, motivación, actividades.

### **Abstract**

In today's dynamic educational environment, the search for effective pedagogical methodologies that promote the holistic development of students is a constant priority. As we recognize the critical importance of cultivating not only academic, but also social and emotional skills in students, role-playing emerges as a dynamic and enriching educational strategy. This study dives into exploring activities to account for how role-playing, when implemented strategically in the classroom, can be a powerful catalyst for the development of autonomy in students. From decision making to problem solving and creative expression, role-playing offers a unique platform for students to explore their autonomy in an immersive and participatory way. Through this approach, we seek not only to enrich the educational experience, but also to prepare students to face the challenges of everyday life and build a solid foundation for their personal and academic growth. Given the above, the didactic sequence "the guardians of their decisions" was developed, in which role-playing games that favored autonomy in the students were addressed. Based on the needs detected in the classroom.

***Keywords:*** Role play, autonomy, learning, motivation, activities.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	7
Pregunta de Investigación.....	8
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	9
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	13
Planeación Didáctica.....	16
Enfoque Didáctico .....	20
Implementación.....	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	28
Conclusiones .....	31
Referencias Bibliográficas .....	33
Apéndices.....	35

## **Lista de Apéndices**

Apéndice A Evidencias de la Implementación .....35

Apéndice B Enlace del Video de Sustentación.....35

## **Introducción**

La presente investigación se concentra en la problemática que se identificó en los estudiantes de grado segundo de la escuela Sueños y Fantasías. Dando cuenta de que los estudiantes muestran falta de autonomía, desmotivación y distracción en el aula, lo que les impide un adecuado proceso de aprendizaje. Incluso se presenta en algunos de los niños la deserción escolar, la cual puede deberse a la falta de interés por aprender. Dicho lo anterior es necesario investigar esta dificultad del sistema educativo, la cual requiere ser evaluada y analizada para mejorarla mediante la práctica docente. Para ello se realizó una secuencia didáctica basada en el juego de roles para promover la autonomía en los estudiantes, en donde se propusieron experiencias de aprendizaje que buscaron generar aprendizajes significativos, motivar a los estudiantes e invitar a los docentes a la reflexión en su quehacer pedagógico.

Esta investigación se basa en el enfoque cualitativo en donde se dio a conocer las voces de los involucrados, recolectando así información fundamental que permitió buscar solucionar el problema central, siendo esto necesario, ya que lo que busca la presente investigación es innovar los métodos tradicionales del sistema educativo, partiendo de las necesidades, gustos e intereses de la comunidad educativa que fueron detectados en la caracterización del contexto escolar a través de la observación participante. Con esta investigación se logró promover habilidades sociales mediadas por el juego de roles, haciendo énfasis en la autonomía. Así mismo, el desarrollo de habilidades motoras, fortalecimiento de la autoestima y confianza, desarrollo cognitivo, independencia emocional, responsabilidad, preparación para la vida adulta, creatividad y pensamiento crítico.

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

Esta investigación se centra en la escuela Sueños y Fantasías, sede de la Escuela Normal Superior, ubicada en la vereda la Patera del municipio Villa de San Diego de Ubaté del departamento de Cundinamarca, con estudiantes de grado segundo.

El grupo de grado segundo está conformado por 6 niños y niñas, de los cuales 4 son niños y 2 son niñas en edades entre 7 a 9 años. Estos niños viven en su mayoría en familias monoparentales o extensas. Por ser zona Rural del municipio de Ubaté las principales actividades económicas son la ganadería y la agricultura. Así mismo, los hogares tienen un estrato socioeconómico entre 1 y 2.

Los padres de familia alcanzaron a grados de básica primaria y otros no cuenta con ningún grado de escolaridad, lo cual interfiere en la corresponsabilidad en el aprendizaje, ya que en su mayoría los padres no cuentan con educación. Los niños deben ayudar en las labores del campo como ordeñar, cuidar animales y algunos permanecen con otros familiares en contra jornada mientras sus padres trabajan.

Actualmente, los estudiantes tienen un rendimiento académico sobresaliente, a algunos de los niños les cuesta comprender los temas y necesitan de ayuda constantemente. Así mismo, los niños no tienen un desarrollo psicomotor adecuado de acuerdo con su momento de desarrollo, se les dificulta seguir indicaciones, participar en clase y tienen inseguridades. La relación entre pares es amistosa, tienen relaciones sociales estables, muestran buena disposición al trabajo colaborativo y les llama la atención el tema digital.

### **Pregunta de Investigación**

Según la Real academia española (2014) la desmotivación es la falta de interés, entusiasmo o motivación para realizar una tarea específica, alcanzar metas o participar en ciertas actividades. Por su parte, Maslow citado por Esparcía (2018) manifiesta que la motivación es el conjunto de factores internos y externos que impulsan a una persona a tomar acción, persistir en sus esfuerzos y alcanzar metas específicas. Dado lo anterior, se identificó el problema central de la investigación en los estudiantes de grado segundo de la escuela Sueños y Fantasías. En donde se evidenció la falta de autonomía, desmotivación y distracción en el aula, lo que impide a los niños lograr aprendizajes significativos. Incluso se presentó en algunos de los niños la deserción escolar en donde solo tres días de la semana está la cobertura completa, faltando los demás días un niño en promedio.

Se observó que la metodología de la docente se basa en el método tradicionalista, en donde la docente explica el tema y busca afianzar el conocimiento por medio de guías, lo cual, no es significativo para todos los niños y las niñas. La docente no aplica estrategias didácticas para mediar las clases y se basa en dejar guías, hacer dictados y explicación en tablero. Lo cual dificulta que todos los niños comprendan el tema, lo que hace que surjan dudas que son escasamente resueltas, ya que los niños temen preguntar y prefieren hacer lo que medianamente entienden, evidenciándose entonces que no hay un entorno de apoyo que permitan modelar comportamientos autónomos, afectando esto a la autonomía de los niños, puesto que no hay oportunidad de tomar decisiones.

Por lo tanto, surge la pregunta de investigación ¿Qué actividades se pueden implementar a través del juego de roles para fortalecer la autonomía en las niñas y los niños de grado segundo de la Escuela Sueños y Fantasías?

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

La investigación se basa en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, siendo esta actividad una forma significativa en la que los niños y niñas edifican sus conocimientos y competencias fundamentales, siendo así el juego una herramienta que permite al niño descubrir el mundo que lo rodea.

Los juegos en la actualidad son empleados en el aula con gran importancia, ya que estos permiten un mejor aprendizaje a los niños y niñas. A continuación, se presentan algunos referentes que permiten validar la relevancia del juego en el aprendizaje integral de los infantes. Según la UNICEF (2018) “En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender” (p. 8). Dado lo anterior, el juego es una actividad que genera diversión, placer y motivación en cada una de las áreas de desarrollo de las niñas y niños, tales como: habilidades comunicativas, sociales, competencias comunicativas, cognitivas, motoras, sociales y emocionales. Lo cual permite un desarrollo integral de las niñas y niños.

Por su parte, Meneses y Mongue (2001) indica que “por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos” (p.115). Lo cual indica que mediante el juego el niño adquiere nuevas habilidades que le permiten mejorar las relaciones interpersonales, fomentando el liderazgo y la autoafirmación, siendo esto indispensable en su desarrollo. El juego cumple un papel primordial en el desarrollo de destrezas interpersonales o sociales. Estas habilidades son esenciales para establecer relaciones efectivas, comunicarse de manera eficaz y trabajar de manera colaborativa en diversas situaciones de la vida.

Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional (2014) en el documento 22 menciona la relevancia del juego en la educación inicial, resaltando a este como una actividad rectora de la primera infancia indispensable para generar aprendizajes significativos. El momento del juego es un espacio privilegiado en donde los niños expresan sus intenciones, emociones, deseos y sentimientos al otro, y es justamente en esos espacios lúdicos en donde el niño genera grandes aprendizajes. Por lo tanto, el juego es un lenguaje natural de los niños.

De acuerdo con Minerva (2002) El juego en el aula supone una herramienta divertida, motivacional y mediadora de aprendizajes que permite al niño explorar su ser, comprenderse y así mismo interactuar con los demás y con el entorno que lo rodea favoreciendo actividades morales tales como lo afirma Minerva (2002):

El dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo (p. 291).

El juego de roles en el aula es una estrategia pedagógica efectiva que involucra a los estudiantes en situaciones simuladas donde asumen roles específicos y participan en interacciones basadas en esos roles. Esta técnica tiene numerosos beneficios educativos y puede aplicarse en diferentes áreas del currículo, tal como lo afirman González et al (2014):

En el juego temático de roles sociales nace el sentido de las acciones humanas a partir de las relaciones con otra persona. En esta actividad lúdica, el niño por primera vez se somete de manera placentera a las reglas del juego. Por ello es por lo que el juego de roles constituye una actividad básica y necesaria para la formación de la conducta voluntaria y organizada, actividad en la cual el niño puede dirigir su atención (p.292).

Teniendo en cuenta estos referentes, la investigación de mi práctica permitirá contribuir a mejorar las relaciones interpersonales, el desarrollo del área personal y social, así como fomentar el trabajo en equipo, la cooperación y rescatar valores esenciales para una sana convivencia

escolar y social partiendo del juego como una oportunidad de diversión, pero que además genera grandes aprendizajes para la vida.

Teniendo en cuenta a Stenhouse citado por Pérez (2003), la investigación desde la educación “pretende transformar dicha realidad, y los sujetos implicados se mueven por un sistema de intereses ideológicos, académicos y prácticos particulares” (p.70). Tomando esta referencia, la propuesta pedagógica está enfocada en una investigación desde la educación, en donde el objetivo es transformar la realidad en el contexto escolar con el fin de potencializar habilidades sociales en los niños y niñas. Es decir, se buscarán diversas estrategias basadas en juegos de roles que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Lo cual conlleva a la reflexión docente y así replantear la práctica pedagógica teniendo en cuenta las necesidades particulares detectadas en la investigación.

Así pues, la investigación sobre la práctica requiere de ciertas características como el carácter político, ya que como lo afirma Pérez (2003) “aquí se reconoce a los sujetos implicados, con la complejidad de sus determinaciones, como la base para la interpretación de la realidad, la construcción del sentido y la elaboración de soluciones” (p.70). Lo que indica que en la investigación se debe tener en cuenta al sujeto participante escuchando su perspectiva y así se tomen decisiones buscando siempre el bien común.

La perspectiva crítica que se abordará en la investigación será los rituales de apertura o el inicio de las clases con el propósito de motivar a los estudiantes en su proceso formativo.

La autonomía es la capacidad de tomar decisiones y actuar de manera independiente, esta capacidad en el ámbito educativo es fundamental ya que esto permite que los estudiantes tengan mejores resultados, por ello desde la práctica pedagógica se debe motivar a los estudiantes a tener mayor protagonismo en la toma de decisiones, provocar la curiosidad por medio de juegos

de roles en donde el estudiante haga elecciones del rol que desee, también se debe crear hábitos de responsabilidad como organizar sus elementos, uniformes y espacio dentro del salón de clases, valorar los logros que tengan los niños lo cual fomentara su autoconfianza, establecer normas y límites en cada experiencia.

El diario de campo es una herramienta indispensable para todo maestro que busca el mejoramiento de su práctica, siendo este un mecanismo que permite una práctica valiosa para los maestros, ya que puede fomentar significativamente el desarrollo de sus capacidades y habilidades en la enseñanza. Este permite hacer una reflexión crítica sobre las practicas que se emplean lo cual permite el crecimiento a nivel personal y profesional porque genera una mayor conciencia en la práctica pedagógica. Al mantener un diario de campo, los maestros pueden registrar sus experiencias en el aula, observaciones sobre los estudiantes, éxitos y desafíos en la enseñanza, y sus propias reacciones emocionales y pensamientos. Esto promueve la autorreflexión, permitiendo a los maestros evaluar su práctica docente de manera crítica y considerar cómo pueden mejorar.

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

La formación basada en competencias es un concepto que parte de la enseñanza fundamental y se dirige hacia la totalidad de la formación humana, como prerrequisito fundamental para todo programa de enseñanza. Tobón (2010) señala en su texto que esta integra la teoría con la práctica en las diversas actividades; promueve la extensión de los vínculos entre todas las categorías de personas y entre éstas y los propósitos de la vida y el trabajo; incentiva la creación de un aprendizaje autónomo; orienta la formación y el sustento del proyecto de vida en común; y busca el incremento del espíritu emprendedor. Lo aborda desde tres ejes competenciales: el eje laboral – empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización. Esta pedagogía se basa en el aprendizaje significativo lo cual permite explorar la creatividad, la cooperación y el crecimiento personal en busca del bien común.

La pedagogía basada en competencias permite sin lugar a duda una mejora en el sistema educativo ya que se basa en la formación integral del ser humano en donde se integren el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir. Sin embargo, esta no se puede lograr si no se cambia el pensamiento en cuanto a la práctica educativa, es por ello por lo que Tobón (2010) señala que " las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos" (p.23). Ya que por sí sola la pedagogía basada en competencias no resuelve todos los problemas educativos, requiere de múltiples factores como fortalecer el aprendizaje autónomo y significativo entre otros aspectos que permitan comprender al ser humano como un todo.

La propuesta pedagógica planteada permitirá a los estudiantes incrementar su saber, saber hacer y saber ser ya que mediante el juego los niños fortalecen la automotivación, iniciativa,

valores, trabajo en equipo, creatividad, resolución de conflictos y toma de decisiones empleando juegos de roles que favorezcan aprendizajes significativos y fomenten su desarrollo integral.

Tobón como lo cito Medina (2010), plantea una clasificación de competencias y las divide en básicas o genéricas y específicas. “Las competencias básicas son fundamentales para la vida; las genéricas, son comunes a diversas ocupaciones y profesiones; y las específicas, son propias de una determinada ocupación o profesión” (p.92).

La propuesta pedagógica busca responder a la pregunta ¿Qué actividades se pueden implementar a través del juego de roles para fortalecer la autonomía en las niñas y los niños de grado segundo de la Escuela Sueños y Fantasías? Por lo que esta propuesta busca brindar estrategias didácticas que mejoren la calidad de la educación a partir de la formación humana integral respondiendo al aprendizaje por competencias ya que las competencias generan habilidades, conocimientos, actitudes y destrezas que los estudiantes deben adquirir para enfrentar con éxito desafíos específicos en sus vidas personales y profesionales. Para ello se empleará el juego como estrategia para potenciar habilidades sociales en los niños haciendo énfasis en la autonomía en la toma de decisiones y es que como lo afirma Meneses y Mongue (2001) “Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad” (p. 114). Por lo tanto, el juego es una herramienta valiosa para el desarrollo social y la autonomía, ya que proporciona un terreno fértil para aprender habilidades sociales, expresar creatividad, tomar decisiones y construir relaciones significativas. Este proceso no se limita a la infancia; incluso en la vida adulta, participar en actividades lúdicas y recreativas sigue siendo importante para mantener relaciones sociales saludables y fomentar el bienestar personal.

Por su parte el juego de roles desempeña un papel significativo en el fortalecimiento de la autonomía en los niños. Al participar en actividades de juego de roles, los niños tienen la oportunidad de explorar y desarrollar diversas habilidades que contribuyen a su crecimiento personal y autonomía. Así como lo afirman Gonzales et al (2014)

El juego de roles influye en el ámbito de las actividades humanas y las relaciones entre las personas y su contenido fundamental es el hombre y las relaciones entre los adultos, en virtud de lo cual el juego es una forma de orientar las motivaciones de la actividad humana (p. 294).

El juego de roles proporciona a los niños un espacio invaluable para experimentar, aprender y crecer de manera autónoma. A través de estas experiencias, los niños desarrollan habilidades fundamentales que contribuyen a su autonomía, al tiempo que disfrutan de la diversión y la creatividad inherentes al juego tal como lo señala González et al (2014) “en el juego de roles el niño adquiere la dinámica de las relaciones sociales existentes por medio de su participación activa como personaje dentro de una temática establecida similar a la vida cotidiano” (p. 294). Es así, como integrar el juego de roles en el aula no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la autonomía en los estudiantes. Al proporcionar un terreno fértil para el desarrollo social, emocional, cognitivo y creativo, el juego de roles se convierte en una herramienta poderosa para preparar a los estudiantes no solo para el aprendizaje académico, sino también para la vida autónoma y el éxito personal y profesional.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado mi práctica pedagógica hace parte de las competencias básicas o genéricas ya que se pretende motivar a los niños a mejorar sus habilidades personales y sociales mediadas por el juego de roles, buscando generar aprendizajes para todos los aspectos de la vida de los educandos, buscando la integralidad de su desarrollo.

### **Planeación Didáctica**

Para abordar la problemática identificada en la presente investigación se creó la secuencia didáctica llamada “los capitanes de sus decisiones”, esta secuencia se aplicó a la población de estudiantes de siete a nueve años del grado segundo, aproximadamente seis niños y niñas. Se enfocó en la asignatura competencias ciudadanas y se creó para ser implementada en tres sesiones cada una de sesenta minutos.

La actividad uno de la secuencia didáctica se denominó “imagino, creo y me divierto en el restaurante” en donde se trabajó los Derechos básicos de Aprendizajes DBA consignados en el MEN (2004) “conocer y respetar las reglas básicas del diálogo como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de otra persona, expresar mis ideas e intereses y escuchar respetuosamente los de los miembros del grupo” (p.16). En esta se brinda una introducción al tema de la autonomía y juego de roles con el fin de que los niños comprendan los conceptos y los apliquen en el juego de roles propuesto. Los aprendizajes que se movilizaron por medio de esta fueron la toma de decisiones, expresión oral, resolución de situaciones, toma de iniciativa y participación asertiva en el juego. Para iniciar se proyecta un video en el cual se explica el concepto de autonomía y cómo esta es indispensable en las diversas actividades de la vida cotidiana. Posteriormente, se dialoga con los estudiantes sobre cómo desde sus experiencias han desarrollado la autonomía, allí se crea un diálogo participativo. Seguido de esto, la docente entrega plastilina a los niños en donde se les indica que creen diversos alimentos para incluir en el menú de un restaurante. Una vez seleccionados los alimentos se plasman en el menú y se procede a indicar a los niños los roles que hay para jugar, los cuales son: chef, mesero, cliente y se les indica que cada uno se vista empleando atuendos relacionados con su personaje, cada niño se viste por sí solo permitiendo así que sea autónomo en este proceso. Se indica a los niños las

funciones que tiene cada rol y se inicia el juego en donde se simulaba un restaurante. Todos los niños debían asumir los tres roles para conocer su dinámica. Al finalizar la actividad se pide a los niños que evalúen la experiencia vivida en el juego de roles, los aprendizajes acerca de la autonomía, en donde cada niño eligió un emoji para indicar su emoción en el juego y brindo una reflexión al respecto. Los productos esperados fueron que los niños se disfrazaran solos, que dieran respuesta a los interrogantes planteados, que cada estudiante desempeñará su rol y compartiera una reflexión acerca de sus vivencias a lo largo del juego. Además, en cada momento de la planeación se contaba con estrategias de evaluación como lo fue la actitud de los estudiantes para adoptar un rol específico y las respuestas a los interrogantes. Evidenciar la toma de decisiones individuales y colectivas de los estudiantes a lo largo de la actividad y la actitud frente al rol elegido.

La actividad dos de la secuencia didáctica se denominó “elijo mi profesión”. Esta actividad permitió fortalecer la autonomía de los niños al elegir la profesión que les gustaría ser, se permitió que los niños incrementen sus habilidades comunicativas, toma de decisiones y colaboración con sus pares. Se tuvieron en cuenta los DBA del MEN (2004) “expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes. Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo (p. 18). Para dar inicio con la actividad se realiza el juego concéntrese en donde se expone a los niños las diversas profesiones u oficios que existen, motivándolos por medio del juego a participar activamente de la actividad. Luego se dialoga con los niños sobre qué profesión conocen, que actividades realizan en esas profesiones y a que se dedican sus padres o familiares, permitiendo un espacio para la interacción sensible y escucha activa sobre los gustos e intereses de los estudiantes. Luego cada niño dibuja en una hoja la profesión que más les gusta y se les hace

entrega de la silueta de un sombrero con la profesión que cada niño eligió, allí los niños lo decoran libremente. Posteriormente, se invita a que cada niño se ponga su sombrero y comparta con sus compañeros la profesión elegida mediante el juego de roles, compartiendo así lo aprendido de cada profesión, en donde cada niño imita las características de la profesión representada para darla a conocer a sus compañeros. Para concluir la actividad, cada niño comparte una reflexión a través de la cual comunican lo que desean ser cuando sean grandes, los aprendizajes alcanzados y lo que más llamó su atención. Los productos esperados durante esta actividad fueron que los niños participaran del juego de inicio, que dieran respuesta a las preguntas planteadas, la creatividad para decorar el sombrero, la representación del rol elegido y la reflexión de los estudiantes sobre la actividad propuesta. Así mismo, se emplearon estrategias de evaluación tales como la toma de decisiones de los estudiantes para elegir una profesión, la comunicación al representar el personaje elegido, la colaboración entre pares, la actitud de los niños al asumir diversas profesiones y el respeto por los demás.

Para la actividad tres se pretende que los niños pongan a prueba su autonomía en el juego de roles. Recogiendo así lo aprendido sobre la autonomía y cómo desenvolverse en un entorno simulado mediante el juego de roles. Para ello se crea la actividad llamada “me divierto en la feria” en donde se propusieron los DBA del MEN (2004) “expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes. Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo (p.18). Para iniciar se da a conocer a los niños que es una feria mediante un video. Posteriormente, se les indica a los niños los roles a desempeñar en esta, los cuales son: vendedor de comidas, encargado de stand de juegos, vendedor de boletas y visitantes, se permite que cada niño elija el rol que desee y que lleguen a acuerdos con sus compañeros. Se habla sobre las responsabilidades y tareas asociadas

con cada rol y se asegura de que cada niño se sienta cómodo con su elección y comprenda lo que se espera de ellos. Se brinda un espacio de diez minutos para que los niños preparen su rol, con los elementos dispuestos para cada personaje y stand y cada niño de acuerdo con su rol elegirá los elementos a utilizar. Se organiza a los niños en grupos según sus roles, y se brinda tiempo para preparar su área en la feria (decoración, carteles, juegos, etc.). Una vez listos los stands y los personajes se da inicio a la feria. Los niños son los encargados de dirigir su feria, desempeñando sus roles, atendiendo a los visitantes y llevando a cabo las actividades planificadas. Al final de la actividad, se fomenta una conversación en grupo para que los niños reflexionen sobre lo aprendido, cómo han desarrollado la autonomía y cómo podrían aplicar estas habilidades en su vida cotidiana. También se les pide que compartan su experiencia y lo que más disfrutaron de la feria mediante una frase que plasmarán en una hoja. Los productos esperados son que los estudiantes sepan lo que es una feria y los diversos roles que hay en esta, también se espera que el estudiante sea autónomo para elegir el rol y los elementos para representarlo, la creatividad al decorar su stand, la representación del personaje elegido, así como brindar una reflexión acerca de su experiencia desempeñando el rol seleccionado. Se emplean estrategia de evaluación en donde se valora la autonomía de los niños para elegir el rol y sus elementos, la creatividad la cooperación y comunicación con sus pares y la reflexión suscitada.

### **Enfoque Didáctico**

La secuencia didáctica la cual lleva por título “Los capitanes de sus decisiones” se creó con la necesidad identificada en la Escuela Sueños y Fantasías con los niños de grado segundo, en donde se evidencian que los niños y niñas son distraídos, desmotivados e inseguros en la toma de decisiones lo cual afecta sus avances a nivel académico y personal. Esta secuencia didáctica se divide en tres actividades en donde en cada actividad está compuesta por tres momentos: inicio, desarrollo y cierre en donde se buscó que las actividades fueran llamativas para los niños. Para Flinchum (1988) citado por Meneses y Monge (2001) “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social” (p.114). Es por ello por lo que se implementó el juego de roles como herramienta de mediación para alcanzar aprendizajes en los niños, se potencie su autonomía, se incremente la motivación por aprender y se desarrollen diversas habilidades sociales. El juego de roles les permite a los niños practicar interacciones sociales y emocionales de la vida real, como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos. Estas habilidades son fundamentales para desarrollar la autonomía, ya que les permiten relacionarse efectivamente con los demás y tomar decisiones por sí mismos.

Cada actividad busca alcanzar las competencias básicas de aprendizajes correspondientes a la asignatura competencias ciudadanas y están diseñada respondiendo a las características de los niños y sus necesidades, gustos e intereses, así como a su momento de desarrollo.

Dichas actividades responden a las necesidades de los niños y niñas de grado segundo ya que buscan motivar a los niños en el aula, fortalecer la autonomía para la toma de decisiones mediante el juego. Tal como lo señala Meneses y Monge (2001):

La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las

normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante (p.113).

Abordar los estilos y ritmos de aprendizaje en la planeación didáctica es esencial para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aprender de la manera más efectiva y adaptada a sus necesidades individuales así lo indica Castro & Guzmán (2005) “hay que tomarlos en cuenta para hacer que los estudiantes desarrollen mejor sus habilidades y procesen mejor la información” (p. 85). Para realizar la planeación didáctica fue indispensable conocer los estilos de aprendizaje predominantes en el grupo de estudiantes objetos de la investigación, evidenciando que los niños mantienen rasgos combinados de los estilos visual, auditivo y kinestésico por lo que en la planeación se incorpora una variedad de estrategias de enseñanza que abordan diferentes estilos de aprendizaje, incluyendo presentaciones visuales, discusiones orales, actividades prácticas, el uso de tecnología, entre otros.

Rodríguez (2014) indica que las secuencias didácticas “consisten en una sucesión de actividades previamente pensadas que dan orden y lógica a los procesos de enseñanza y acompañados con modelos de aprendizaje dan sentido a la asimilación y comprensión de los contenidos diseñadas por el docente” (p. 449). La secuencia didáctica favorece el desarrollo de las competencias ya que comienza con los aprendizajes esperados. Estos aprendizajes están diseñados para abordar competencias específicas que los estudiantes deben desarrollar. Al tener metas claras, los estudiantes saben lo que se espera de ellos y trabajan hacia el desarrollo de esas competencias. Esta también incluye estrategias de evaluaciones que permiten medir el progreso de los estudiantes en relación con las competencias. Estas evaluaciones son una parte crucial del proceso de aprendizaje, ya que brindan retroalimentación y la oportunidad de ajustar la instrucción según sea necesario. Una secuencia didáctica bien estructurada puede incluir

oportunidades para que los estudiantes tomen decisiones, resuelvan problemas por sí mismos y autogestionen su aprendizaje. Estas experiencias fomentan la autonomía y la capacidad de aplicar las competencias en situaciones diversas.

Es importante abordar los saberes previos en la secuencia didáctica porque esto da seguridad y comodidad al abordar un tema nuevo, ya que cada estudiante tiene una base de conocimientos y experiencias únicas. Al conocer los saberes previos de los estudiantes, el docente puede adaptar su enfoque de enseñanza para satisfacer las necesidades individuales. Esto permite que los estudiantes se sientan valorados y comprendidos, lo que puede aumentar su motivación y participación en el proceso de aprendizaje. Además, esto ayuda a que los estudiantes establezcan conexiones entre lo que ya saben y lo que están aprendiendo lo cual facilita la comprensión de la información nueva. Así mismo, contribuye a que el estudiante se sienta empoderado al contribuir con sus conocimientos al tema a tratar.

Dado lo anterior se resalta la importancia de continuar implementando la secuencia didáctica en el que hacer docente ya que esto me permitirá mantener una organización lógica para el proceso de enseñanza- aprendizaje, lo cual evita la improvisación y desorden en el aula. También es una gran herramienta para poder cumplir los objetivos mediante las competencias y conocimientos que se desean obtener con los estudiantes. Ayuda a hacer un uso adecuado de los tiempos y me permite como docente evaluar y retroalimentar permitiéndome verificar el progreso de los estudiantes y realizar ajustes en el método de enseñanza.

A lo largo de la planeación de la secuencia didáctica obtuve grandes logros gracias a la asesoría dada por la tutora y el material bibliográfico, como lo fue aprender a crear una secuencia didáctica, las partes que la componen, conocer de los DBA Y los EBC y su importancia para evaluar aprendizajes en los estudiantes. Además de buscar actividades relacionadas que

respondan a las necesidades identificadas en el aula, recursos y evaluaciones apropiadas de acuerdo con los EBC seleccionados y adaptaciones que se pudieran dar según las necesidades individuales.

## Implementación

Se ejecuta toda la actividad uno en una sola sesión, en donde se inicia la jornada y se realizan ejercicios de estiramiento para romper el hielo con los estudiantes ya que llegan tímidos y con frío. Luego de los estiramientos se pide a los niños que se organicen mirando hacia el tablero y se proyecta en video beam de la escuela el video del cuento sobre la autonomía. Una vez visto el video se inició un dialogo con los niños respecto a lo observado del video, los niños mencionaron que no conocían que era la autonomía entonces se dio el concepto de una manera sencilla y a través de ejemplos, entonces los niños responden las preguntas comprendiendo el concepto. El video fue muy llamativo para los niños y demostraba mediante ejemplos de la vida real como ir a la peluquería, entrar a un restaurante, ir al hospital permitiendo que los niños comprendieran la importancia de la autonomía en los diferentes lugares de su entorno.

Se pidió a los niños que organizarán sus escritorios por grupos y eligieron un rol. Inicialmente los niños querían ser chefs entonces se les indico que todos iban a tener la oportunidad de ejercer todos los roles. Los niños comprendieron y eligieron los roles llegando a acuerdos entre ellos.

Los niños estaban muy emocionados cuando se les menciono que se iba a realizar un juego de roles imitando ir al restaurante, los niños empezaron a comentar que se sentían felices por jugar. En el momento de crear los alimentos con plastilina los niños fueron muy creativos, compartían la plastilina con sus compañeros e intercambiaban ideas de alimentos.

Se les indica a los niños que es hora de vestirse representando su rol, los niños tomaron sus disfraces dispuestos por la docente y se vistieron, para algunos niños se les dificulto el tema de amarrar delantales, corbatines y sus compañeros les ayudaban. Los niños estaban muy felices al verse disfrazados.

Se procede a organizar el espacio, los niños colaboran a ubicar sillas para los clientes, crean el menú con los alimentos diseñados y organizan los alimentos, la loza y sus elementos para iniciar el juego.

En el juego se observa que los cocineros hablan demasiado, toman el pedido, pero para organizar los alimentos discuten entre sí por querer uno en especial, los meseros saturan de pedidos a los chefs lo que les genera estrés. Los niños que realizan el papel de clientes están tranquilos y actúan algunos con irrespeto, gritando a los meseros otros son muy respetuosos. Luciana manifiesta querer cambiar de rol porque ser chef era “muy agotador” indica. Se finaliza el juego y se intercambian de roles. Ocurre algo similar los chefs se estresan recibiendo y armando los pedidos, los meseros ejercieron el rol adecuadamente y los clientes saturan a los meseros afanándolos por sus pedidos. Se reflexiona con los niños sobre el juego los niños en su mayoría eligen el emoji de carita feliz, pero todos coinciden que ser chef es muy estresante y el mejor rol es ser cliente. David indica que él elegía el emoji triste porque sus compañeros no respetaban a los meseros y les gritaban para hacer el pedido. Mientras Matías indica que él estuvo muy feliz y le parecieron muy bonitos los disfraces agradece por la actividad porque aprendió que debe hacer cosas por sí mismo y entender a las personas que están en los restaurantes porque es un trabajo muy difícil. La docente encargada del grupo de estudiantes agradece y exalta la actividad ya que los niños estuvieron muy participativos, hablaron y fueron muy creativos para ejercer los personajes ya que según ella no conocía de las habilidades de algunos de los niños.

Los materiales elegidos fueron acordes para los niños y para el desarrollo de la actividad, el tiempo se alargó 10 minutos más del estimado inicialmente para la sesión la docente permitió el espacio.

Las estrategias de evaluación fueron indicadas para cada momento de desarrollo, al implementar la actividad se evidencia que estas responden a los aprendizajes esperados ya que permiten evaluar la toma de decisiones individuales y colectivas, la actitud de los niños al asumir los roles y en el juego, comunicar las respuestas a los interrogantes y la reflexión personal sobre lo aprendido y vivenciado lo cual permite identificar los logros de competencias propuestos de acuerdo con los EBC de competencias ciudadanas.

Los materiales didácticos fueron significativos y acorde para los niños les permitió imaginar sus personajes y ponerlos en práctica con mayor seguridad, así como comprender de manera más sencilla la autonomía.

Para la segunda actividad se implementa en una sesión, en donde se inicia jugando a concéntrese con las profesiones, se hizo tingo tango para seleccionar a los niños y mantenerlos alertas en la actividad, los niños participan con entusiasmo y concentración. Se procedió a dialogar con los niños sobre las profesiones que conocen, las características de estas obteniendo diversas respuestas que respondían adecuadamente, cuando se responde sobre la profesión u oficio que ejercen sus padres los niños comentan orgullosos que sus padres son mineros, agricultores y albañiles en su mayoría, conocen los riesgos que tienen sus padres en dichos trabajos y se observa en sus rostros el amor y nostalgia por pensar en ellos. Se interviene señalando a los niños la importancia de valorar a sus padres ejerciendo la autonomía para cumplir con sus deberes escolares y en el hogar en gratitud por el esfuerzo de sus padres para su bienestar.

Cada niño eligió una profesión y pensó sus características, decoraron su sombrero creativamente y lo expusieron. Los niños se expresaron algunos con timidez, otros con seguridad dijeron que querían ser doctores para ayudar a los enfermos, bomberos para ayudar en una

emergencia, otros eligieron la profesión de sus padres como lo fue minero porque es la forma en como en sus casas tienen lo necesario. Los niños fueron creativos explicando las herramientas que utilizan las diferentes profesiones y se expresaron muy bien, algunos con un tono de voz baja.

Esta sesión permitió conocer un poco más sobre las características de las familias conociendo sus necesidades, previamente se dio a conocer a la docente encargada del grupo la actividad que se iba a implementar a lo cual ella indicó que era oportuna ya que los niños desconocían el compromiso con sus deberes y no valoraban el poder estar en la escuela.

Los materiales fueron indispensables para que los niños pudieran transmitir con seguridad lo que desean ser cuando sean grandes y permitió que los niños se conectaran con el tema de las profesiones.

El tiempo para la sesión fue perfecto permitió desarrollarla en su totalidad dándole a cada momento la relevancia que ameritaba escuchar las reflexiones de cada niño.

La estrategia de evaluación fue indicada ya que a través de la reflexión los niños expresaron lo relevante a sus profesiones además de sensibilizarse por dar lo mejor de sí para lograr alcanzar sus metas. Permittiendo que la estrategia de evaluación respondió acorde con los aprendizajes esperados los cuales eran la actitud de los niños al escuchar a sus compañeros, la toma de decisiones de cada niño, la capacidad para expresar su personaje.

Esta actividad permite alcanzar el logro de las competencias ya que los niños expresan sus sentimientos de diversas formas como lo fueron gestos, palabras, pintura. Así mismo, escuchar a sus compañeros de manera respetuosa.

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

Mediante la implementación de la secuencia didáctica se fortalecieron varios aspectos como lo fue la toma de decisiones en los niños y niñas, ya que a través de los juegos de roles se les permitió a los estudiantes asumir diversos personajes y tomar decisiones en situaciones simuladas lo cual les ayudo a comprender las consecuencias de sus acciones. Así mismo, los estudiantes también experimentaron un sentido de responsabilidad por sus acciones, mejoraron la comunicación ya que los juegos de roles implicaron la interacción con otros estudiantes. Esto fomento la comunicación efectiva y las habilidades de negociación, lo que es fundamental para la autonomía en la vida cotidiana tal como lo afirman González et al (2014) “el juego de roles constituye una actividad básica y necesaria para la formación de la conducta voluntaria y organizada, actividad en la cual el niño puede dirigir su atención” (p. 292).

Los juegos de roles fueron una estrategia muy bien acogida por los niños les agrado, se divertieron y aprendieron. Sin embargo, se detectaron dificultades en la comunicación ya que a pesar de que la mayoría de los estudiantes se comunicaron de manera respetuosa y asertiva, otros les costó respetar los roles y las indicaciones brindadas. Por lo tanto, se debe fortalecer aspectos en cuanto a la comunicación por lo tanto se hace necesario implementar reglas de juego, así como también implementar actividades relacionadas con el respeto, la tolerancia y la cooperación dado que para algunos estudiantes estos aspectos se les dificultaron.

Se requiere de la implementación de talleres de formación a familias en donde se traten temas tales como las pautas de crianza, normas y límites y comunicación asertiva entendiendo el rol fundamental que ejerce la familia en el desarrollo integral de los niños, ya que en la mayoría de los casos los estudiantes presentan dichas falencias debido a la falta de acompañamiento y sentido de corresponsabilidad de los familiares con los procesos educativos de los estudiantes.

Según la UNICEF (2018) “a través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación” (p.8). Es así por lo que mediante las actividades implementadas empleando el juego de roles se logra motivar a los estudiantes a ser protagonistas de sus decisiones ya que se les permitió a los niños crear y controlar sus propios roles en el juego, se les dio un sentido de empoderamiento y control sobre su entorno. Esto les ayudo a sentirse más seguros y capaces de tomar decisiones por sí mismos; fortalecieron habilidades sociales a través de la interacción con sus pares se comunicaron, negociaron y cooperaron. Además, los juegos de roles permitieron a los niños ser creativos y expresarse de maneras que no son posibles en otras actividades, es así que de acuerdo con González et al (2014) indican que “el juego de roles se constituye en una actividad transitoria que pasa de compartida dependiente hacia la realización independiente de acciones porque el niño juega de acuerdo con su propio deseo” (p. 294). Esto fomenta la capacidad de pensar de manera independiente y creativa. Por lo tanto, los juegos de roles permiten a los estudiantes de grado segundo adentrarse en un mundo imaginario donde pueden explorar, experimentar y aprender de una manera lúdica. Al asumir diferentes roles y situaciones, los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones, resolver problemas y enfrentar desafíos de una manera segura y creativa. Esto fomenta su desarrollo cognitivo y emocional, a la vez que les proporciona un espacio para la autorreflexión.

De la implementación se resalta la estrategia mediada por el juego de roles para que los estudiantes comprendieran sobre la autonomía, las dinámicas planteadas estuvieron acordes a la edad de los niños, así como también se destaca la actitud de los estudiantes por las actividades desarrolladas, su participación fue efectiva.

Es necesario para futuras implementaciones dar a conocer a fondo las funciones a asumir según cada uno de los roles antes de iniciar el juego para evitar faltas en la comunicación.

Con la implementación de la secuencia se responde la pregunta de investigación ¿Qué actividades se pueden implementar a través del juego de roles para fortalecer la autonomía en las niñas y los niños de grado segundo de la Escuela Sueños y Fantasías? Dado que las actividades planteadas y ejecutadas se centraron en contribuir al fortalecimiento de la autonomía en los niños como lo fue elegir un rol y representarlo, elegir el vestuario, organizar el espacio, entre otros, que favorecieron la mediación entre el juego de roles y la autonomía.

Dicho lo anterior resalto de la planeación didáctica el juego de ser cocineros fue un espacio enriquecido, alegre en donde los estudiantes se divirtieron, gracias a la implementación de las TIC los aprendizajes fueron más significativos para los niños, los vestuarios utilizados fueron llamativos y brindaban seguridad para ejercer el rol.

Por su parte, la planeación permite al docente organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera sistemática y ordenada, ayuda a aprovechar al máximo el tiempo de enseñanza, ayuda a establecer objetivos claros, secuenciar las actividades y recursos, y definir los tiempos necesarios para lograr el aprendizaje deseado. Así mismo, permite a los docentes adaptar sus enfoques y estrategias para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes, brindando una educación más efectiva y personalizada. La planeación pedagógica incluye la identificación de indicadores de evaluación y criterios de éxito. Esto facilita la evaluación del progreso de los estudiantes y el ajuste de las estrategias cuando sea necesario.

## Conclusiones

La implementación de la secuencia didáctica basada en juegos de roles ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar la autonomía en los niños y las niñas de grado segundo de la Escuela Sueños y Fantasías. A lo largo de la investigación, se observaron resultados significativos que respaldan la idea de que este enfoque no solo mejora la participación activa de los estudiantes, sino que también fortalece sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

La planeación diseñada estuvo acorde a la población de estudio, su contexto y necesidades educativas, lo cual se vio reflejado en los resultados obtenidos mediante las actividades ejecutadas. Esta tuvo un gran impacto en la motivación de los niños ya que estos demostraron interés por participar. El manejo de interacciones entre pares, con el entorno y consigo mismos fue adecuada en cada actividad lo cual permitió que los niños generaran aprendizajes a través del juego. Además, se logra movilizar en el aula herramientas TIC para mediar los aprendizajes de los niños invitando a la docente a emplear dichas herramientas en su labor lo cual favorece la motivación de los estudiantes. Ya que, mediante la integración de juegos de roles en la enseñanza proporciona un entorno lúdico que motiva a los niños a asumir roles diversos, promoviendo así su creatividad e imaginación. Esto les brinda la oportunidad de explorar situaciones cotidianas desde perspectivas diferentes, lo que contribuye al desarrollo de su pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas.

Además, se ha observado un aumento significativo en la autoconfianza de los niños al participar en actividades basadas en juegos de roles. Al asumir roles y tomar decisiones dentro del juego, los estudiantes experimentan un sentido de control sobre su aprendizaje, lo que les permite desarrollar una mayor confianza en sus habilidades y capacidades.

La mejora en la interacción social también es un aspecto destacado de esta metodología. A través de la colaboración en juegos de roles, los niños aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva y a comprender las emociones y perspectivas de los demás. Estas habilidades sociales son fundamentales para la construcción de relaciones positivas y la creación de un ambiente de aprendizaje inclusivo cumpliéndose así los propósitos establecidos.

Durante la implementación se tuvieron algunos conflictos entre compañeros debido al rol que ejercía cada estudiante, en donde los niños no se comunicaban adecuadamente, para ello fue necesario intervenir y conocer las emociones de las dos partes, se dio un espacio para definir las funciones de cada rol y la importancia de comunicarse de manera adecuada, además de ser respetuosos con sus compañeros, además cuando se cambió de roles los niños empezaron a comprender lo que se sentía estar en ese personaje fermentando así la empatía.

A lo largo del diplomado fue necesario realizar diversas modificaciones en cuanto a la pregunta de investigación la cual inicialmente estaba muy general por lo tanto junto al acompañamiento de la asesora se formula la pregunta de investigación más específica y delimitada. También fue necesario indagar referentes que aportaran a la investigación.

Finalmente, es importante mencionar que la docente en formación continuara investigando para llevar a la practica propuestas innovadoras, que favorezcan un proceso de enseñanza aprendizaje significativo para todos los estudiantes, siendo una líder transformadora que contribuya a la educación en los diversos escenarios que trascorra mi formación profesional, empleado herramientas didácticas y tecnológicas haciendo de la educación una experiencia enriquecida, motivadora y vivencial.

### Referencias Bibliográficas

- Castro, S., & Guzmán de Castro, B. (2005). *Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación*. Revista de Investigación, (58), 83-102. Sitio web: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140372005>
- Esparcia, G. (2018). *La desmotivación escolar*. Revista Digital docente. [Blog].  
[https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/#:~:text=El%20concepto%20de%20desmotivaci%C3%B3n,-Seg%C3%BAAn%20la%20RAE&text=Maslow%20\(1943\)%20la%20define%20a,la%20a%20utorrealizaci%C3%B3n%20personal%20y%20social](https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/#:~:text=El%20concepto%20de%20desmotivaci%C3%B3n,-Seg%C3%BAAn%20la%20RAE&text=Maslow%20(1943)%20la%20define%20a,la%20a%20utorrealizaci%C3%B3n%20personal%20y%20social).
- González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. Avances en Psicología Latinoamericana, 32(2), 287-308. Sitio web:  
<https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas*  
 sitio web: [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento 22 El juego en la educación Inicial*. Sitio web: [https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, 25(2), 113-124. Sitio web:  
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Medina Vidaña, E. (2010). Sergio Tobón Tobón. *Formación integral y competencias*. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación

- en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2), 90-95. Sitio web: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Minerva Torres, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Educere, 6 (19), 289-296. Sitio web: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. Sitio web: <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Real Academia Española (2014). Sitio web: <https://dle.rae.es>
- Rodríguez-Reyes, V. M. (2014). *La formación situada y los principios pedagógicos de la planificación: la secuencia didáctica*. *Ra Ximhai*, 10(5), 445-456. Sitio web: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134027.pdf>
- Tobón, S. (2010). *Formación basada en competencias*. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28. Sitio web: <https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Sitio web: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## **Apéndices**

### **Apéndice A Evidencias de la Implementación**

<https://drive.google.com/drive/folders/1iVoefwr1D7H6kja3HRUjHLQLmvMRA7zs?usp=sharing>

g

### **Apéndice B Enlace del Video de Sustentación**

<https://youtu.be/NTOQOvJMdR4>