

Actividades lúdico-recreativas para promover las relaciones interpersonales en los niños y niñas

Yazmín Rocío Muñoz

Natalia Olave Gómez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Las actividades lúdico-recreativas son una herramienta pedagógica que permite que las capacidades sociales, emocionales y cognitivas se desarrollen de mejor manera en los estudiantes, estas actividades favorecen el aprendizaje significativo, la imaginación, la expresión, la cooperación y el respeto mutuo, el objetivo principal de esta planeación didáctica fue trazar e implementar una planeación pedagógica basada en actividades lúdico-recreativas que contribuyera a fortalecer los vínculos interpersonales en los alumnos de primer grado del Colegio Francisco de Paula Santander para esta planeación se diseñaron e implementaron tres actividades basadas en el juego, la creatividad y la cooperación, esta se basó en los principios de la educación para la convivencia, la inclusión y la diversidad. en esta planeación se implementaron diversas etapas, una inicial en la que se realizó el diagnóstico de grupo, seguido de una fase de diseño, en la cual se eligieron las actividades y juegos más adecuados para el grupo de estudiantes que se escogió, posteriormente; se implementaron las actividades diseñadas y la fase final, que fue la de evaluación. Finalmente, se obtiene como resultado que los alumnos del grado primero de Colegio Francisco de Paula Santander respondieron de manera positiva a esta planeación didáctica, pues, manifestaron una mayor confianza, respeto, empatía, solidaridad y tolerancia hacía sus compañeros, además de evidenciarse una mayor participación, motivación y creatividad en las actividades propuestas.

Palabras clave: Planeación, didáctica, juego, estrategias, lúdica

Abstract

Playful-recreational activities are a pedagogical tool that allows children to develop social, emotional and cognitive skills, these activities promote meaningful learning, creativity, expression, cooperation and mutual respect, the general objective of this didactic planning was to design and implement a pedagogical proposal based on recreational-leisure activities that would contribute to strengthening interpersonal relationships in first grade students at Colegio Francisco de Paula Santander, for this planning, three activities based on play, creativity and cooperation were designed and implemented; this was based on the principles of education for coexistence, inclusion and diversity. In this planning, various phases were carried out, an initial one in which the group diagnosis was carried out, followed by a design phase, in which the most appropriate activities and games were chosen for the group of students that was chosen, subsequently ; the implementation of the designed activities and the final phase, which was evaluation, were carried out. Finally, the result is that the first grade students of Colegio Francisco de Paula Santander responded positively to this didactic planning, since they expressed greater trust, respect, empathy, solidarity and tolerance towards their classmates, in addition to showing greater participation, motivation and creativity in the proposed activities.

Keywords: Planning, didactics, game, strategies, playful

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	8
Pregunta de Investigación	9
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	10
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	33
Referencias Bibliográficas	35

Lista de Apéndices

Apéndice A *Carpeta de Evidencias*37

Introducción

El juego es una técnica didáctica que conlleva al desarrollo completo de los alumnos, principalmente en el contexto de las relaciones interpersonales. mediante el juego, estudiantes del grado primero pueden expresar sus emociones, comunicarse con sus pares, resolver conflictos, cooperar, respetar normas y valorar la diversidad, el juego favorece el aprendizaje significativo, la creatividad, la autoestima y la convivencia, por lo tanto, el propósito de las estrategias pedagógicas que se basan en el juego es promover las habilidades sociales de los alumnos del grado primero, así como el fortalecimiento de sus capacidades cognitivas y lingüísticas.

Los propósitos del juego para fomentar los lazos interpersonales en los estudiantes del grado primero son múltiples y variados, el juego es una tarea natural y espontánea que estimula el desarrollo completo de los estudiantes tanto a nivel intelectual, como emocional, social y físico, el juego les permite exteriorizar sus sentimientos, ideas, intereses y necesidades, así como explorar el mundo que les rodea, aprender a resolver problemas, a cooperar, a negociar, a respetar y a convivir con los demás, el juego también estimula la creatividad, la imaginación, la curiosidad, la autoestima y la libertad de los estudiantes.

El juego es, por tanto, un instrumento pedagógico fundamental para el trabajo en el aula de primero, a través del juego se pueden abordar diferentes contenidos curriculares, como lenguas, matemáticas, ciencias naturales y sociales, artística y educación física, el juego también facilita el desarrollo de capacidades transversales, como la comunicación, el pensamiento lógico, la iniciativa, la responsabilidad y la ciudadanía, este permite crear un ambiente de aprendizaje lúdico, motivador, significativo y participativo, donde los alumnos se sienten intérpretes de su propio proceso educativo.

Existen diversos estudios que sustentan el juego para fomentar las relaciones interpersonales en los alumnos del grado primero, por ejemplo, un estudio realizado por García y

Martínez (2018) encontró que el juego cooperativo mejora el clima de aula, la convivencia y la colaboración entre los alumnos, otro estudio de Gómez y Pérez (2019) demostró que el juego dramático favorece la expresión de emociones, la empatía, la consideración y la paciencia entre los niños, asimismo, un estudio de López y Sánchez (2020) evidenció que el juego simbólico potencia la comunicación, la imaginación, el pensamiento crítico y el entendimiento de roles sociales entre los alumnos.

Estos estudios muestran que el juego es una herramienta eficaz para fomentar el manejo socioafectivo de estudiantes del grado primero, además para facilitar su adaptación e integración al contexto escolar, por lo tanto, se recomienda que los docentes incorporen el juego en sus prácticas educativas, considerando las características, intereses y falencias de sus estudiantes, así como los propósitos curriculares y las competencias que se pretenden desarrollar.

Todo lo anterior contribuye al que hacer docente pues ayuda a establecer las mejores estrategias de aprendizaje para cada estudiante, aceptando que cada uno tiene capacidades y estilos de aprendizaje diferente, pero que todos tienen en común que les gusta jugar.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El contexto escolar, sociocultural y familiar de los niños es un factor determinante en su desarrollo integral y su aprendizaje, estos niños se enfrentan a múltiples desafíos y oportunidades que influyen en su bienestar, su identidad, su socialización y su educación, estos niños, pertenecen a una diversidad de grupos étnicos, culturales y religiosos que conforman la identidad vallenata.

Los alumnos se relacionan con su medio social y cultural a través de la música, el folclor, la gastronomía, las fiestas, las tradiciones, los valores y las creencias, los niños también se ven afectados por las problemáticas sociales que aquejan a la ciudad, como la pobreza, la violencia, el desempleo, las adicciones a las drogas y la falta de oportunidades, provienen de diferentes tipos de familias que pueden ser nucleares, extensas, monoparentales, reconstituidas o alternativas.

Estas familias tienen distintas dinámicas, roles, estilos de crianza y expectativas sobre los niños, los niños reciben el afecto, el cuidado, la protección, la instrucción y el apoyo de sus padres o tutores, los estudiantes también pueden experimentar situaciones familiares adversas como el maltrato, el abandono, el conflicto, la separación o la migración.

El desarrollo de las capacidades básicas, los estilos y ritmos de aprendizaje, y las necesidades de aprendizaje de los niños son aspectos fundamentales para diseñar e implementar una propuesta pedagógica que responda a sus características e intereses, estos aspectos se pueden abordar desde una perspectiva constructivista, que reconoce al niño como un individuo activo e intérprete de su propio aprendizaje, y que promueve el completo desarrollo de sus habilidades intelectuales, emocionales, sociales y comunicativas.

Pregunta de Investigación

Las actividades lúdico-recreativas son una técnica pedagógica efectiva para estimular el aprendizaje significativo, la convivencia pacífica y la inclusión educativa de los estudiantes, asimismo, se considera que las relaciones interpersonales son fundamentales para el completo desarrollo de los alumnos, ya que les permiten expresar sus sentimientos, opiniones y necesidades, así como reconocer y respetar la diversidad.

El desarrollo de actividades lúdico-recreativas que fomenten la comunicación, la cooperación, el respeto y la empatía puede mejorar la convivencia escolar y el clima de aula, favoreciendo el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes, por lo tanto, resulta fundamental proponer una planeación didáctica que contemple una serie de actividades lúdico-recreativas que promuevan las relaciones interpersonales en los alumnos del grado primero, para esta planeación didáctica se parte del siguiente interrogante:

¿De qué manera las actividades lúdico-recreativas promueven las relaciones interpersonales en los niños y niñas del grado primero del Colegio Francisco de Paula Santander?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Las actividades lúdicas fomentan la conversación, el trabajo colaborativo la expresión y la escucha entre los estudiantes, favoreciendo el mejoramiento de sus capacidades sociales, emocionales y cognitivas, estos juegos pueden ser una técnica para fomentar las relaciones entre los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, ya que les permiten interactuar de forma respetuosa, creativa y solidaria con sus pares, reconociendo la diversidad y la convivencia como valores fundamentales.

Piaget (1978) propone que el juego es una forma de asimilación de la realidad a las estructuras mentales del niño o niña, y que se clasifica en tres tipos: juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas, Vygotsky (1979) destaca el papel del juego como zona de desarrollo próximo, donde el niño o niña puede realizar acciones que superan su nivel de desarrollo real con la ayuda de otros.

Bruner (1984) enfatiza el carácter comunicativo y representacional del juego, y lo considera como una forma de construir significados compartidos, Garvey (1990) analiza las características del lenguaje lúdico, y lo define como un sistema de señales que permite crear y mantener el marco ficticio del juego, Huizinga (1987) plantea que el juego es un fenómeno cultural que implica libertad, tensión, reglas, imaginación y diversión.

Los referentes mencionados anteriormente concuerdan en que los juegos resultan una tarea esencial para la enseñanza-aprendizaje, la creatividad y la interacción con los demás, además de afirmar que, la investigación sobre la propia práctica son indispensables para comprender el crecimiento intelectual, individual, con su entorno y lúdico de los estudiantes.

Sumado a lo anterior, la manera en la que los juegos promueven las relaciones interpersonales en estudiantes del primer grado del Colegio Francisco de Paula Santander, compone una investigación sobre la práctica pedagógica, debido a que se busca comprender

cómo se desarrollan las habilidades comunicativas y sociales de los alumnos, a través de actividades lúdicas y participativas, cuyo objetivo principal es analizar cómo las actividades lúdicas influyen en fortalecer las relaciones entre de los alumnos, así como en su aprendizaje y desarrollo integral.

Para hablar del carácter político de la investigación se debe saber que este hace referencia a la capacidad de generar conocimiento crítico y transformador que cuestione las estructuras de poder y las habilidades sociales que oprimen y excluyen a ciertos grupos o individuos. (Perez (2003)

Lo anterior se aborda en los juegos para fomentar las relaciones interpersonales en los alumnos del grado primero, al proponer actividades lúdicas que fomenten el diálogo, el respeto, la cooperación y la participación democrática entre los estudiantes, de esta manera, los juegos de comunicación se convierten en herramientas pedagógicas que contribuyen al desarrollo de una conciencia social y política desde la infancia.

Las actividades lúdico-recreativas para fomentar las relaciones interpersonales en los alumnos del primer grado de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander abordan una perspectiva crítica, en cuanto a que son una forma de estimular las competencias de comunicación, habilidades de socialización y emocionales que les permitan interactuar de manera respetuosa, colaborativa y creativa con sus pares y con otros actores educativos.

Esta perspectiva parte de reconocer la diversidad cultural, lingüística y cognitiva de los estudiantes, así como sus intereses, necesidades y potencialidades, para diseñar actividades lúdicas que estimulen el diálogo, la reflexión, la argumentación y la construcción colectiva de conocimientos, los juegos de comunicación son estrategias didácticas que favorecen el aprendizaje significativo, la participación activa y el pensamiento crítico de los alumnos, al tiempo que fortalecen su autoestima, su identidad y su sentido de pertenencia.

Los juegos son actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de habilidades lingüísticas, sociales y emocionales en los niños y niñas del grado primero, estos juegos permiten que los estudiantes expresen sus ideas, sentimientos, necesidades y deseos, así como que escuchen y comprendan los de los demás, de esta manera, se contribuye a promover las relaciones interpersonales basadas en el respeto, la cooperación, la empatía y la solidaridad.

Además, los juegos de comunicación estimulan la creatividad, el pensamiento crítico, la autoestima y la autonomía de los niños y niñas, al brindarles espacios para explorar, experimentar, resolver problemas y tomar decisiones, así, se les prepara para ser más responsables, libres y capaces de desenvolverse en la vida con criterio

Por otra parte, Llevar un diario de campo es una estrategia que fomenta el desarrollo de las capacidades como docente, pues este permite reflexionar sobre la práctica docente, establecer fortalezas y flaquezas, de este modo, determinar las mejores acciones para mejorar, además de permitir documentar evidencias de aprendizaje, y compartir experiencias con otros colegas, un diario de campo es un registro personal y sistemático de las observaciones, reflexiones, preguntas, hipótesis, conclusiones y propuestas que se generan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al escribir un diario de campo, el docente puede analizar críticamente su propia actuación, así como la de sus alumnos, y decidir con bases pedagógicas fundamentadas en lo probado, además, el diario de campo facilita la mejora en habilidades profesionales tales como la comunicación escrita, el pensamiento crítico, la creatividad, la investigación y la innovación.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La formación basada en competencias es un enfoque educativo que se concentra en mejorar competencias, aprendizajes y cualidades que permiten a los alumnos resolver problemas, tomar decisiones y desempeñarse eficazmente en diferentes ámbitos, esta formación implica una evaluación continua y formativa de los aprendizajes, así como una orientación hacia el logro de resultados relevantes para el mundo laboral y social.

La formación basada en competencias se trata de una propuesta innovadora y pertinente que responde a las demandas y desafíos de la sociedad actual, que requiere personas capaces de adaptarse al cambio, aprender de forma autónoma y colaborar con otros, la formación basada en competencias también favorece el desarrollo integral de los estudiantes, al considerar sus intereses, motivaciones y potencialidades.

El propósito de la educación fundamentada en competencias, según Tobon (2010), es formar personas integrales que puedan desempeñarse eficazmente en diferentes contextos y situaciones, con una actitud crítica, reflexiva y ética, dos juegos lúdicos recreativos que estimulen la comunicación son una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo de competencias en los estudiantes del grado primero, ya que les permite manifestar sus ideas, sentimientos y emociones, interactuar con sus pares y con los adultos, resolver conflictos, cooperar y colaborar, entre otras habilidades.

Estos juegos propician el aprendizaje por competencias al fomentar el pensamiento creativo, el razonamiento lógico, la comprensión lectora, la escritura, el cálculo, la motricidad, la memoria, la atención y la concentración; además, los juegos lúdicos recreativos contribuyen al bienestar emocional y social de estudiantes, al generar un clima de confianza, respeto, alegría y diversión en el aula.

Se puede estar conforme con Tobon (2010) cuando determina que las competencias son un método para perfeccionar y optimizar la calidad de la educación y no un remedio a todos los

inconvenientes de la educación; se determina que las competencias permiten diseñar, implementar y valorar métodos de educación que respondan a las falencias y particularidades de los estudiantes, así como a los contextos socioculturales en los que se desenvuelven.

Sin embargo, también se debe reconocer que las competencias no bastan para avalar y certificar una formación y aprendizaje óptimo, sino que se requiere de otros factores como el compromiso ético y político de los docentes, la participación de las familias y las comunidades, el apoyo institucional y la dotación de recursos adecuados, como maestro reflexivo, la labor no se limita a transmitir conocimientos o desarrollar habilidades, sino que implica también formar ciudadanos críticos, creativos y solidarios, capaces de transformar su entorno y contribuir al bienestar común.

Los juegos lúdicos recreativos son una herramienta pedagógica que permite desarrollar las habilidades comunicativas y sociales de los alumnos del primer grado, estos juegos estimulan la expresión oral, la escucha activa, el respeto, la cooperación y la empatía, favoreciendo las relaciones interpersonales entre los estudiantes, así, los juegos lúdicos recreativos integran el saber, el saber hacer y el saber ser de la siguiente manera: en el saber, los juegos lúdicos recreativos permiten a los alumnos adquirir conocimientos sobre su entorno, sobre sus propias emociones y necesidades, y sobre las normas de convivencia social.

Los juegos también favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, creativas y críticas que son fundamentales para el aprendizaje, en el saber hacer, implican la participación activa de los niños y niñas en actividades que requieren el uso de su cuerpo, sus sentidos, su imaginación y su razonamiento, los juegos también promueven la cooperación, la colaboración, la solución de conflictos y la búsqueda de alternativas de manera colectiva, lo que les permite desarrollar competencias para la vida y en el saber ser, los juegos lúdicos recreativos

fomentan la expresión de la personalidad, los intereses, las preferencias y los valores de los alumnos.

Entre las competencias docentes que Tobon (2010) plantea, se pueden destacar las siguientes como parte de la propuesta pedagógica de los juegos lúdicos recreativos que estimulen la comunicación para promover las relaciones interpersonales en los niños y niñas del grado primero, inicialmente, la competencia didáctica que se refiere a la capacidad de diseñar, implementar y evaluar actividades de aprendizaje que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes, teniendo en cuenta sus características, necesidades e intereses.

Los juegos lúdicos recreativos son una estrategia didáctica que permite crear ambientes de aprendizaje dinámicos, motivadores y significativos, donde los niños y niñas puedan expresarse, interactuar y construir conocimientos de forma lúdica y creativa; la competencia comunicativa que hace referencia a la capacidad de usar el lenguaje oral y escrito de forma adecuada, clara y coherente, así como de comprender e interpretar diversos tipos de textos y discursos.

Los juegos lúdicos recreativos estimulan el desarrollo de la competencia comunicativa al propiciar el uso del lenguaje como medio de expresión, intercambio y construcción de significados, así como el desarrollo de habilidades lingüísticas, discursivas y pragmáticas y la competencia socioafectiva que se refiere a la capacidad de establecer relaciones interpersonales positivas, basadas en el respeto, la empatía, la colaboración y la convivencia; los juegos lúdicos recreativos promueven el desarrollo de la competencia socioafectiva al fomentar la participación, la cooperación, el diálogo, la tolerancia y la solidaridad entre los niños y niñas, así como el reconocimiento y la valoración de la diversidad.

Planeación Didáctica

Esta planeación didáctica lleva por nombre Aprendiendo, Jugando, y establece que el juego es una estrategia didáctica que permite el desarrollo integral de los niños y niñas, especialmente en el ámbito de las relaciones interpersonales, a través del juego, estudiantes pueden expresar sus emociones, comunicarse, resolver conflictos, cooperar, respetar normas y valorar la diversidad; el juego favorece el aprendizaje significativo, la creatividad, la autoestima y la convivencia, por lo tanto, el propósito de las estrategias didácticas basadas en el juego es promover el desarrollo social y emocional de los niños y niñas del grado primero, así como el fortalecimiento de sus habilidades cognitivas y lingüísticas.

La primera actividad es El Semáforo, este juego consiste en designar a un participante como el semáforo y al resto como los vehículos, el semáforo debe dar órdenes con colores: verde para avanzar, amarillo para ir despacio y rojo para detenerse, los coches deben obedecer las órdenes del semáforo y no chocar entre ellos, en los saberes previos se tienen las ganas de cooperar, escuchar activamente, respeto y positivismo y dentro de la estrategia de evaluación se tiene registro diario de campo, evidencias fotográficas y la observación participante.

El desarrollo de esta actividad pretende que los estudiantes mejoren las habilidades colaborativas, comunicación efectiva, y mejores sus habilidades sociales, además de desarrollar pensamiento creativo, además de manejar sus emociones y respetar las ideas y el espacio de los demás, se elaborará un video, además de tomar un registro fotográfico, que sirva como evidencia del desarrollo e implementación de la actividad, en el que se muestre la participación de los alumnos, el aprendizaje adquirido y finalmente identificar los aspectos en los que se debe mejorar.

Posteriormente, estas evidencias serán mostradas y socializadas con los acudientes de los niños, el producto que debe lograr la población con la cual se implemente esta planeación será la cooperación, trabajo en equipo, resolución de problemas, manejo de emociones, mejora de habilidades sociales y relaciones interpersonales, como evidencia se tendrá un video y registro fotográfico.

La segunda actividad es Adivina Adivinador, esta se vincula con las demás dado que permite que los participantes desarrollen habilidades para relacionarse con sus compañeros como la empatía, el asertividad, la escucha activa, la resolución de conflictos, etc., que son fundamentales para el trabajo en equipo efectivo.

Los juegos de adivinanzas se juegan desde hace mucho tiempo y a pesar de ello, nunca han perdido la diversión y la curiosidad de saber qué es lo que hay detrás de ella, es por eso por lo que es una moda que ha permanecido a lo largo del tiempo, esta actividad consiste en que el grupo de alumnos se divida en dos equipos, el docente se encargará de leer estas adivinanzas y cada equipo deberá dar una respuesta, el equipo que tenga un mayor número de aciertos, será el ganador.

Las adivinanzas que realice el docente podrán ser variadas, en algunos casos, describirá objetos o figuras y los estudiantes deberán decir de qué se trata, en otras ocasiones podrá mostrar imágenes distorsionadas y los alumnos deberán descubrir de que se trata, de igual manera, los equipos también podrán plantear algunas adivinanzas para sus contrincantes.

Dentro de los saberes previos los estudiantes deberán conocer las reglas del juego, deberán tener actitudes positivas, ganas de participar, conocer las normas básicas de convivencia y el respeto hacia las opiniones y respuestas de sus compañeros y en la estrategia de evaluación se tiene el registro diario de campo, evidencias fotográficas, observación participante.

Los estudiantes deben aplicar los conocimientos adquiridos, además de poner en práctica las habilidades de relacionarse interpersonalmente con otros, deben tener la capacidad de expresar sus ideas y socializar las posibles respuestas que ellos consideren, también deberán tener la capacidad de llegar a acuerdos para emitir una respuesta de manera grupal, se debe proporcionar además un entorno de apoyo, en el cual se hagan retroalimentaciones de manera positiva.

Después del desarrollo de la actividad, los niños deberán manifestar como se sintieron con la actividad y finalmente se hará una reflexión general acerca de la actividad, de los aciertos y errores de esta implementación, y del aprendizaje significativo de esta actividad, se hará un registro fotográfico y videos, para después ser socializados como evidencias con los padres de familia o acudientes de los estudiantes, de este modo, hacer parte a las familias de estas actividades

El producto que debe lograr la población con la cual se implemente esta planeación será que los niños deben lograr comunicarse de manera asertiva, sus habilidades sociales deben mejorar y de este modo, sus relaciones interpersonales, también lo harán, el producto final será un video, evidencias fotográficas y los testimonios de los estudiantes y familiares

La tercera y última actividad se titula Juego de las Emociones, esta se vincula con las demás dado que al igual que las otras promueve la autoconciencia, la expresión emocional y el pensamiento crítico, esta consiste en que se reparten varias tarjetas con dibujos de diferentes emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa, etc.) y se les pide a los niños y niñas que las identifiquen y las expresen con gestos y palabras.

Luego, se les pide que cuenten una situación en la que hayan sentido esa emoción y cómo la han manejado, la idea de esta actividad es que los estudiantes puedan expresar sus emociones libremente y que sus compañeros logren desarrollar empatía hacia estos.

Dentro de los saberes previos se tienen las ganas de participar, actitud positiva, escucha activa, respeto, solidaridad y tolerancia y en las estrategias de evaluación se tiene el registro diario de campo, evidencias fotográficas, observación participante.

El desarrollo de esta actividad pretende que los estudiantes desarrollen las habilidades de comunicación asertiva, empatía, respeto, conciencia emocional y mejoren sus habilidades sociales, además de desarrollar pensamiento creativo, se busca crear un espacio en el que los estudiantes puedan expresarse sin sentirse cohibidos, en el que puedan decir cómo se sintieron con la actividad y los aspectos que consideren que se deben mejorar.

Se fomenta la reflexión sobre lo que aprendieron sobre las emociones y las relaciones interpersonales, así como sobre lo que les gustaría mejorar o cambiar, se cierra la sesión con una actividad de relajación o expresión corporal, en la que los niños y niñas puedan liberar tensiones y manifestar sus emociones de forma creativa y saludable, se llevará a cabo un registro fotográfico y videos, que posteriormente serán socializados como evidencias con los padres de familia o acudientes de los estudiantes, de este modo, hacer parte a las familias de estas actividades

El producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación será que los niños deben ser más empáticos y solidarios, deben lograr comunicarse de manera asertiva y tener mayor regulación emocional y el producto final será un video, evidencias fotográficas y los testimonios de los estudiantes y familiares.

Enfoque Didáctico

Las actividades lúdico-recreativas se realizan con el fin de divertir, entretener y estimular el desarrollo integral de los niños y niñas, estas actividades responden a las características de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes del grado primero, ya que les permiten explorar el mundo que les rodea, utilizando sus sentidos, su cuerpo y su imaginación, desarrollar habilidades cognitivas, como la memoria, la atención, la percepción, el razonamiento y la resolución de problemas, fomentar la expresión y la comunicación de sus ideas, emociones y sentimientos, mediante el lenguaje oral, escrito, artístico y corporal, fortalecer su autoestima, su autonomía y su identidad personal y social.

Lo anterior busca que los alumnos reconozcan sus capacidades, intereses y necesidades, aprendan a convivir con los demás, respetando la diversidad, la tolerancia y la solidaridad; por lo tanto, las actividades lúdico-recreativas son una estrategia pedagógica que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado primero, al brindarles oportunidades de aprendizaje significativo, motivador y placentero.

El diagnóstico del grupo es una herramienta indispensable para la planear una secuencia didáctica, ya que permite establecer las características, necesidades gustos e inclinaciones de los niños y niñas del grado primero, a partir de este diagnóstico, se pueden diseñar actividades lúdico-recreativas que promuevan las relaciones interpersonales, el respeto, la cooperación y la convivencia entre los estudiantes.

Estas actividades deben estar acordes con el nivel de desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños y niñas, y deben favorecer el aprendizaje significativo y el desarrollo integral. Así, el diagnóstico del grupo es el punto de partida para la planeación de una secuencia didáctica enfocada en actividades lúdico-recreativas que contribuyan al bienestar y al crecimiento personal de los niños y niñas del grado primero.

Los estilos y ritmos de aprendizaje son aspectos importantes por considerar en la planeación de una secuencia didáctica enfocada en actividades lúdico-recreativas para promover las relaciones interpersonales en los niños y niñas del grado primero, estos aspectos se refieren a las preferencias, capacidades y motivaciones que cada estudiante tiene para aprender, así como al tiempo y la forma en que procesa la información.

Para abordarlos adecuadamente, se tuvieron en cuenta aspectos como realizar un diagnóstico previo de los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, utilizando instrumentos cuestionarios y observación, diseñar actividades lúdico-recreativas que se adapten a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, ofreciendo variedad de opciones, recursos y estrategias para que cada estudiante pueda participar.

También fomentar la participación activa, la cooperación y el respeto entre los estudiantes, creando espacios de interacción, diálogo y retroalimentación que favorezcan las relaciones interpersonales y valorar el proceso y el resultado de las actividades lúdico-recreativas, teniendo en cuenta los criterios establecidos previamente y los logros individuales y grupales de los estudiantes.

Por otro lado, abordar las necesidades e intereses de los estudiantes en la planeación de una secuencia didáctica enfocada en actividades lúdico-recreativas para promover las relaciones interpersonales en los niños y niñas del grado primero es indispensable, por ello se identificaron los conocimientos previos, las habilidades, las actitudes y los valores de los estudiantes, así como sus motivaciones, preferencias y estilos de aprendizaje, se diseñaron actividades lúdico-recreativas acordes con el nivel de desarrollo cognitivo, afectivo, social y motriz de los estudiantes, que les permitan explorar, crear, expresarse, comunicarse y cooperar,

Se establecieron objetivos de aprendizaje claros, coherentes y pertinentes con el currículo y con las competencias que se pretenden desarrollar en los estudiantes y se seleccionaron los recursos didácticos adecuados para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades lúdico-recreativas son una forma de estimular el desarrollo integral de los estudiantes del grado primero, ya que les permiten aprender de manera divertida, creativa y participativa. Estas actividades favorecen el desarrollo cognitivo, socioemocional, físico y artístico de estudiantes, al tiempo que refuerzan los contenidos curriculares y las competencias básicas.

Además, las actividades lúdico-recreativas fomentan la convivencia, el respeto, la cooperación y la inclusión entre los estudiantes, lo que contribuye a la formación de ciudadanos responsables y solidarios; a su vez, esta secuencia didáctica favorece el desarrollo de las competencias porque les permite a los estudiantes explorar sus emociones, intereses, necesidades y capacidades en un ambiente de confianza y respeto, además, les ayuda a fortalecer sus habilidades sociales, comunicativas, cognitivas y creativas, al interactuar con sus pares y con el docente, así, se fomenta el aprendizaje colaborativo, la convivencia pacífica, la inclusión y la diversidad.

Los saberes previos son aquellos conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes poseen antes de iniciar un proceso de aprendizaje, estos saberes pueden facilitar o dificultar la comprensión de nuevos contenidos, por lo que es importante abordarlos desde el inicio de la enseñanza; al identificar los saberes previos, el docente puede adaptar su metodología, sus recursos y sus estrategias para lograr una mejor conexión entre lo que los alumnos ya saben y lo que se espera que aprendan, así, se favorece el desarrollo de un aprendizaje significativo, relevante y duradero.

Como profesional, el propósito es seguir trabajando desde la secuencia didáctica enfocada en actividades lúdico-recreativas para promover las relaciones interpersonales en los niños y niñas, se considera que esta estrategia es fundamental para el desarrollo integral de los infantes, ya que les permite expresarse, comunicarse, socializar, cooperar, resolver conflictos y aprender de forma divertida y significativa, además, las actividades lúdico-recreativas favorecen el bienestar emocional, la autoestima, la creatividad y la motivación de los niños y niñas, lo que repercute positivamente en su rendimiento académico y personal, por estas razones, creo que es importante continuar implementando esta metodología en mi quehacer pedagógico.

Se considera que los logros alcanzados en este proceso de planeación de una secuencia didáctica enfocada en actividades lúdico-recreativas para promover las relaciones interpersonales en los niños y niñas son que se ha diseñado una secuencia didáctica coherente con el enfoque pedagógico y los objetivos de aprendizaje del nivel educativo al que se ha dirigido, se seleccionaron actividades lúdico recreativas que favorecen el desarrollo integral de los niños y niñas, así como su expresión, creatividad, autonomía y convivencia, se aplicaron estrategias de evaluación formativa que me permiten dar seguimiento al proceso de aprendizaje de los niños y niñas, así como retroalimentarlos y orientarlos para mejorar su desempeño.

Implementación

Los juegos lúdicos recreativos son actividades que estimulan el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas, estos juegos favorecen las relaciones interpersonales al fomentar la comunicación, la cooperación, el respeto y la confianza entre los participantes, estos juegos permiten que los niños y niñas se diviertan, se expresen, se conozcan y se respeten mutuamente, además, contribuyen a mejorar la autoestima, la creatividad, la memoria, la atención y la resolución de problemas.

Los juegos lúdicos recreativos son una herramienta pedagógica muy útil para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños y niñas, es por esto que realizar estos juegos resulta favorecedor para los estudiantes, en la implementación de las actividades 1, 2 y 3, se evidencian tres momentos, establecer los saberes previos equivale al momento inicial, la gestión del conocimiento corresponde al momento de desarrollo de la actividad y la etapa de socialización de las actividades implementadas, pertenece al momento de cierre.

Al implementar los juegos lúdico-recreativos para promover las relaciones interpersonales en los niños y niñas, se tuvieron en cuenta las necesidades educativas de los participantes para alcanzar el aprendizaje esperado pues, se seleccionaron juegos que favorecen el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación, la empatía y el respeto, se adaptaron los juegos a las características y preferencias de los niños y niñas, considerando sus edades, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje.

Se establecieron normas claras y consensuadas para el desarrollo de los juegos, así como roles y responsabilidades para cada participante, se brindó un ambiente idóneo y cálido en el que los alumnos se expresaran libremente y se relacionaran con sus iguales, se facilitó la reflexión y la retroalimentación sobre las experiencias vividas durante los juegos, resaltando los aspectos

positivos y las áreas de mejora y se evaluó el logro del aprendizaje esperado a través de la investigación y la implementación de instrumentos adecuados.

Los materiales sugeridos en la planeación didáctica, la distribución y organización del espacio los salones de clases, los pasillos, las aulas múltiples y los quioscos, organización de los estudiantes, facilitó la implementación de lo propuesto para esta sesión debido a que, los juegos ludico-recreativos permitieron que los niños interactuaran entre sí de forma divertida y cooperativa, desarrollando habilidades sociales como la comunicación, el respeto, la empatía y la solidaridad, la distribución y organización del espacio favoreció el aprovechamiento de los recursos disponibles y el cumplimiento de las medidas sanitarias, creando ambientes seguros, cómodos y estimulantes para el aprendizaje y la organización de los estudiantes.

Por otro lado, el tiempo establecido en la planeación responde a las necesidades educativas de los participantes de varias maneras, primero, se considera el nivel de conocimiento previo y el ritmo de aprendizaje de cada grupo, para ajustar la duración y la profundidad de las actividades, segundo, se respeta el tiempo de atención y de descanso de los participantes, para evitar la fatiga y el desinterés, tercero, se aprovecha el tiempo disponible para fomentar la participación activa, la reflexión crítica y la retroalimentación constructiva y cuarto, se evalúa el tiempo empleado y los resultados obtenidos, para identificar fortalezas y áreas de mejora.

De este modo, establecer la estrategia de evaluación es fundamental, en este caso, se determinaron tres estrategias de evaluación, el registro fotográfico, el registro en el diario de campo y observación de los estudiantes, estas estrategias responden a las necesidades educativas de los participantes de distintas formas, el diario de campo permite hacer un análisis introspectivo acerca del quehacer docente, lo que permite determinar las acciones de mejora de la práctica educativa, el registro fotográfico permite recopilar la información y los datos, de modo que se

evidencie el proceso de enseñanza-aprendizaje, las dificultades que se presenten y las metas logradas de cada estudiante.

Finalmente, la observación permite que se pueda realizar un análisis que conlleve a una retroalimentación eficiente, ajustar y mejorar la planeación didáctica según sea necesario. Las estrategias mencionadas anteriormente resultan ser las más acordes según la planeación didáctica, pues gracias a estas se tendrá un contexto general con la información recolectada, se fortalecerá la motivación, y permitirá determinar los planes de mejora.

Esta implementación responde a los aprendizajes esperados porque favorece el desarrollo integral de los alumnos, estimula su creatividad, expresión y comunicación, fortalece su confianza, y les permite conocer y respetar la diversidad de opiniones, intereses y necesidades de sus compañeros, además, las actividades lúdicas facilitan el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la convivencia democrática y la participación ciudadana, que son competencias claves para el siglo XXI.

Las estrategias de evaluación planteadas son herramientas que permiten identificar el logro de la competencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estas permiten recoger evidencias de los avances y dificultades de los estudiantes, así como de las fortalezas y debilidades del docente, también, facilitan el ajuste de las actividades didácticas para mejorar los resultados, la evaluación es una metodología que se basa en la reflexión, la revisión y la reorientación del proceso educativo, con el fin de lograr un aprendizaje significativo y duradero.

El registro fotográfico es una forma de documentar las experiencias y los productos de los estudiantes, que permite apreciar su creatividad, su expresión y su desarrollo de habilidades, el registro en el diario de campo es una técnica que consiste en anotar las observaciones, las impresiones y las reflexiones del docente sobre el desarrollo de las clases, lo que le permite analizar su práctica pedagógica y proponer mejoras, la observación de los estudiantes es una

estrategia que implica prestar atención a las actitudes, los comportamientos, las interacciones y las respuestas de los estudiantes ante las situaciones de aprendizaje, lo que permite evaluar su nivel de comprensión, su motivación y su participación.

Las acciones realizadas durante la intervención promueven el aprendizaje esperado porque favorecen el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación, la empatía y el respeto, que son fundamentales para la convivencia y la integración en la sociedad, estimulan la imaginación, la expresión y el pensamiento lógico, que son competencias clave para el siglo XXI y para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentan la participación activa, el interés, la motivación y el disfrute por el aprendizaje, lo que mejora los logros escolares y la autoestima de los estudiantes y propician un clima de confianza, seguridad y bienestar emocional, que facilita el desarrollo integral de los niños y previene situaciones de violencia o acoso escolar.

Los recursos didácticos son útiles pues hacen más fácil el proceso educativo, al estimular la participación, la creatividad y el interés de los alumnos, estos recursos didácticos aportaron al logro del aprendizaje esperado, ya que permitieron que los niños desarrollen habilidades sociales, emocionales y comunicativas, al interactuar con sus compañeros y con el docente, al expresar sus sentimientos y opiniones, al resolver conflictos y al cooperar en equipo, además, los recursos didácticos acordes, contribuyen al favorecer el clima de aula, al generar un ambiente lúdico, divertido y motivador, que propicia el aprendizaje significativo y el bienestar de los niños.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Implementar de una secuencia didáctica de actividades lúdico-recreativas para fomentar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado primero tiene como objetivo fomentar el desarrollo socioafectivo, cognitivo y comunicativo de los estudiantes, a través de juegos, dinámicas, cuentos y otras estrategias, se pretende que los alumnos reconozcan sus emociones, expresen sus sentimientos, respeten las diferencias, cooperen con sus pares, resuelvan conflictos y fortalezcan su autoestima, se busca con esta propuesta mejorar el clima escolar, aumentar la participación y el interés por el aprendizaje, favorecer la convivencia pacífica y la inclusión, y potenciar las destrezas sociales y comunicativas de los alumnos.

Dentro de las fortalezas de la realización de la secuencia didáctica de actividades lúdico-recreativas que promueven las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado primero se encuentra que estas permiten que los estudiantes se conozcan mejor, se expresen, se respeten y se ayuden entre sí, favoreciendo las competencias y aptitudes sociales y emocionales, además, las actividades lúdico-recreativas estimulan la creatividad, la imaginación, la curiosidad y el interés por aprender de los niños y niñas, por otro lado, un aspecto que considero que se necesita mejorar es la planificación y organización de las actividades lúdico-recreativas, ya que a veces no se ajustan al tiempo disponible, al espacio físico o a los recursos materiales.

También, diversificar más las estrategias didácticas y los tipos de actividades para atender a las diferentes necesidades, gustos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, por último, se debe mejorar la evaluación de las actividades lúdico-recreativas, tanto desde el punto de vista del proceso como del producto, para obtener una retroalimentación más precisa y oportuna sobre el impacto de mi intervención en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Para mejorar esta práctica pedagógica se puede diseñar y aplicar una encuesta o entrevista a los estudiantes para conocer sus intereses, gustos, preferencias y necesidades lúdicas, así como

sus dificultades o conflictos en la convivencia escolar, organizar el espacio físico y los recursos indispensables para llevar a cabo las actividades, teniendo en cuenta las medidas de seguridad, salud y prevención de riesgos, realizar un seguimiento y una evaluación continua de las actividades, observando el comportamiento, las actitudes, las emociones y las interacciones de los estudiantes, así como el lograr de los propósitos y por último, propiciar espacios de reflexión y retroalimentación con los niños y niñas sobre lo que aprendieron, lo que les gustó y lo que no.

En toda ejecución de una secuencia didáctica se busca el logro de aprendizaje significativo en quienes participan, es por ello por lo que se diseñaron y aplicaron una serie de actividades que involucraban el juego, el movimiento, la expresión corporal, la creatividad y la cooperación, estas actividades permitieron que los alumnos interactuaran entre sí, se conocieran mejor, se respetaran, se ayudaran, se escucharan, se expresaran y se divirtieran.

Mediante estas experiencias lúdicas, los niños y niñas también aprendieron contenidos curriculares relacionados con el lenguaje, las matemáticas, las ciencias naturales y sociales, y la educación artística, por ejemplo, en el juego de las emociones reconocieron y nombraron sus propias emociones y las de los demás, en el juego de los roles como el semáforo, asumieron diferentes personajes y situaciones, en el juego de las adivinanzas desarrollaron su pensamiento lógico y su vocabulario, de esta manera, las acciones de la intervención docente en la secuencia didáctica de actividades lúdico-recreativas promovieron las relaciones interpersonales en los niños y niñas del grado primero y favorecieron el logro del aprendizaje de los participantes.

Por otra parte, algunas propiedades de mi intervención que pudieron afectar en los resultados de aprendizaje de los estudiantes de mi implementación de actividades lúdico-recreativas para promover las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado primero son: el uso de estrategias didácticas variadas y adecuadas a las características y necesidades de los alumnos, la creación de un ambiente de confianza y respeto mutuo, la estimulación constante y la

exaltación de los logros y dificultades de cada uno, la retroalimentación oportuna y constructiva, la mediación de los conflictos y el fomento del diálogo y la cooperación entre los participantes.

La implementación de esta secuencia didáctica tuvo diferencias, fortalezas, dificultades y limitaciones que se analizan a continuación, entre las diferencias se encontraron que algunos grupos de estudiantes mostraron mayor interés, participación y cooperación que otros, lo que puede deberse a factores como la personalidad, el contexto familiar y social, y la motivación de cada niño o niña.

Dentro de las fortalezas se destacó que las actividades permitieron desarrollar capacidades sociales como la comunicación, el respeto, la comprensión y la solidaridad, así como fomentar principios como la amistad, la seguridad y el cuidado mutuo, entre las dificultades se identificaron que algunos estudiantes presentaron problemas de atención, concentración, comprensión y seguimiento de instrucciones, lo que dificultó el lograr los propósitos establecidos.

Dentro de las limitaciones se reconoció que el tiempo asignado para la realización de las actividades fue insuficiente para abordar todos los aspectos relacionados con las relaciones interpersonales, y que se requirió de mayor apoyo y acompañamiento por parte de los padres de familia y del personal docente, estas se pudieron dar por diversas causas como las personalidades, temperamentos o estados de ánimo de los estudiantes.

Algunas recomendaciones clave que se podrían considerar para futuras implementaciones son ajustar el nivel de dificultad y complejidad de las actividades según las particularidades y falencias de los estudiantes, para evitar la frustración o el aburrimiento, incluir una variedad de recursos y materiales que estimulen la creatividad, el pensamiento y la expresión de los niños y niñas, así como su interacción con el entorno y con sus compañeros, fomentar un ambiente de seguridad, respeto y colaboración entre los estudiantes, así como entre ellos y el docente,

mediante el uso de normas, acuerdos, reconocimientos y retroalimentaciones positivas y, propiciar espacios de reflexión y diálogo acerca de las experiencias y los aprendizajes logrados.

Algunos aspectos importantes que se deben distinguir con relación a la pregunta investigativa son la definición de las actividades lúdico-recreativas y su relevancia para el desarrollo completo de los niños y niñas, la descripción de las características de las relaciones interpersonales y los beneficios que aportan al bienestar emocional y social de los estudiantes, la explicación de cómo las actividades lúdico-recreativas favorecen el establecimiento, la consolidación y la mejora de las competencias y habilidades sociales entre los alumnos del grado primero del Colegio Francisco de Paula Santander.

Desde el rol como maestro se hace hincapié en la importancia de la planeación de la secuencia didáctica como un instrumento para ordenar, orientar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta planeación permite diseñar actividades, estrategias y recursos adecuados a las necesidades, intereses y características de mis alumnos, así como establecer objetivos claros, coherentes y alcanzables.

La posición como docente respecto a la planeación es que es un elemento fundamental y necesario en la práctica pedagógica, ya que ayuda a reflexionar sobre el rol docente, el contexto y el propósito educativo, la planeación es indispensable porque permite anticipar posibles dificultades, adaptarse a las situaciones imprevistas, aprovechar las oportunidades de aprendizaje y mejorar el desempeño profesional.

La secuencia didáctica fue diseñada con base en los principios pedagógicos de la educación inicial, el enfoque socio-afectivo y el juego como técnica metodológica, esta logró que mejoraran las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado primero, al favorecer el desarrollo de destrezas sociales, como la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía, el respeto y la tolerancia; además de que también contribuyó al fortalecimiento de la autoestima, la

identidad y la independencia de los estudiantes del grado primero, al brindarles espacios de expresión, participación y creatividad.

Finalmente, esta fue valorada positivamente por los alumnos del grado primero, quienes manifestaron su interés, motivación y disfrute por las actividades realizadas, así como por los maestros y los padres de familia, quienes reconocieron los beneficios de la propuesta para el desarrollo integral de los estudiantes.

Conclusiones

La implementación de esta secuencia didáctica de actividades lúdico-recreativas en el grado primero buscó promover las relaciones interpersonales entre estudiantes, así como contribuir al desarrollo de sus habilidades sociales, emocionales y comunicativas, se diseñaron y aplicaron diversas actividades que involucraron el juego, el arte, el movimiento y la expresión corporal, buscando generar espacios de interacción, cooperación, respeto y convivencia. Los resultados obtenidos mostraron que la planeación didáctica fue efectiva para el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los alumnos, quienes manifestaron mayor confianza, empatía, solidaridad y tolerancia con sus compañeros y compañeras.

La implementación de esta secuencia didáctica permitió determinar que las actividades lúdico-recreativas son una estrategia pedagógica efectiva para fomentar el desarrollo socioafectivo de los estudiantes, que le permitió a los alumnos manifestar sus emociones, sentimientos, opiniones y necesidades de forma creativa y divertida, además, estas favorecieron el clima escolar y la convivencia pacífica, pues se propiciaron espacios de interacción, cooperación, respeto, solidaridad y tolerancia entre los niños y niñas, así como entre ellos y los docentes.

Por otra parte, estas actividades estimularon el aprendizaje significativo de los contenidos curriculares, al vincularlos con las experiencias, intereses y motivaciones de los estudiantes, y al ofrecerles oportunidades de explorar, indagar, reflexionar y crear, se establece además que, las actividades lúdico-recreativas requieren de una planeación didáctica adecuada, que considere los objetivos, los contenidos, los recursos, las metodologías, las estrategias de evaluación y la retroalimentación, así como las particularidades y necesidades de los alumnos y el ambiente educativo.

La proyección de esta planeación es favorecer a la mejora de la convivencia escolar, el ambiente de salón de clases y el rendimiento escolar de los niños y niñas, así como fortalecer su autoestima, su creatividad y su sentido de pertenencia, la propuesta se fundamentó en los principios pedagógicos de la educación lúdica, la educación emocional y la educación inclusiva, y se apoya en una metodología participativa, reflexiva y colaborativa, que involucra a los maestros, familiares, tutores y la comunidad educativa en general.

Se concluye que las Actividades lúdico-recreativas son una estrategia pedagógica pertinente y significativa para favorecer el completo desarrollo de los niños y niñas del grado primero, así como para fortalecer el ambiente escolar y la apropiación o sentido de pertenencia hacia la institución educativa.

Referencias Bibliográficas

- Beltrán, S., & Ortiz, J. (2022). *Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa*. SciELO.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672020000200164
- Bruner, J. (s. f.). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Unesco.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210_spa
- Cristina, S. C. L. (2019). *El juego dramático como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los niños y niñas del Jardín Social Monteblanco*.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2628#:~:text=Como%20conclusi%C3%B3n%20dentro%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20se%20puede,poner%20en%20juego%20toda%20su%20capacidad%20y%20creaci%C3%B3n.>
- Equipo editorial. (2019, 25 abril). *Teoría del juego - Piaget, Vigotsky, Freud*. psicologia-online.com. <https://www.psicologia-online.com/teoria-del-juego-piaget-vigotsky-freud-1427.html>
- García, S., Sánchez, P., & Ferriz, A. (2022). *Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF Cooperative versus competitive methodologies: effects on motivation in PE students*. RUA. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/108323/1/Garcia-Martinez_etal_2021_Retos.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_

- Ramos Galarza, C. A. (2016). *La Pregunta De Investigación. Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>
- Rutiaga, N. S. S. (2021). *El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y los niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas*. Redalyc. <https://www.redalyc.org/journal/281/28171647007/html/>
- Tobón, S. (2018a). *Formación basada en competencias. Las Voces del Saber*, 5, 19-28. <https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>
- Tobón, S. (2018b). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza*. Centro Universitario CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

Apéndices

Apéndice A *Carpeta de Evidencias*

<https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/:f:/g/personal/yrmunoz_unadvirtual_edu_co/EoHBxImlRPxAqHgYA

[Qhg4M4BfpVZKJ8PEFkZeCk4e_aG0g?e=X7e5jk](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/yrmunoz_unadvirtual_edu_co/EoHBxImlRPxAqHgYA)