

El juego como base de estrategias efectivas para potenciar la motivación en el área de español en niños entre los 6 y 7 años de primer grado del colegio Brainy Kids de Valledupar (Cesar) durante el primer semestre de 2024

Bleidys Urina Solis

Asesor

Aura Johana Moyano Tibambre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

Resumen

La presente propuesta pedagógica se enfocó en la implementación de estrategias lúdicas para promover un aprendizaje significativo en los estudiantes del Colegio Brainy Kids teniendo en cuenta lo importante que es motivar a los niños antes de cualquier actividad escolar. Se decidió incorporar el juego como herramienta complementaria para enriquecer sus experiencias educativas y promover su interés por los contenidos curriculares. Partiendo de que los niños aprenden mejor cuando participan y se divierten en el proceso de aprendizaje, se desarrollaron actividades que conectan los juegos con la motivación en el área de español. Los resultados hasta el momento mostraron que incorporar juegos a las actividades escolares no sólo aumenta la felicidad y seguridad de los niños, sino que también contribuye significativamente a lograr resultados académicos satisfactorios. Asimismo, se seleccionaron cuidadosamente juegos y actividades que incorporan elementos lúdicos y rítmicos para agudizar los sentidos de los estudiantes y fomentar su iniciativa en el proceso de aprendizaje. Con esta propuesta se puede reconocer el entorno educativo como un espacio dinámico y estimulante donde los niños puedan desarrollar todo su potencial de forma integral.

Palabras Claves: lúdica, metodología, aprendizaje significativo, habilidades, pensamiento crítico.

Abstract

This pedagogical proposal focused on the implementation of playful strategies to promote meaningful learning in the students of Brainy Kids School. Because I know how important it is to motivate children before any school activity, I decided to incorporate play as a complementary tool to enrich their educational experiences and promote their interest in the curricular contents. Based on the assumption that children learn better when they participate and have fun in the learning process, activities were developed that connect games with the topics covered in class. The results so far showed that incorporating games into school activities not only increases children's happiness and security, but also contributes significantly to achieving satisfactory academic results. Likewise, it intended to promote healthy life habits through the promotion of physical and leisure activities to maximize the benefits of this methodology, games and activities that incorporate ludic and rhythmic elements were carefully selected to sharpen the students' senses and encourage their initiative in the learning process. In summary, this proposal aimed to transform the educational environment into a dynamic and stimulating space where children can develop their full potential in an integral way.

Keywords: playfulness, methodology, meaningful learning, skills, critical thinking.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	10
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos	15
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	16
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	19
Planeación Didáctica.....	22
Actividad 1	22
Actividad 2	23
Actividad 3	24
Enfoque Didáctico	26
Implementación.....	29
Actividad Bingo Bulario (Inicio)	29
Desarrollo	29
Recursos y Materiales	30
Cierre.....	30
Actividad 2 (Inicio)	32
Desarrollo	32
Cierre.....	32
Actividad 3 (Inicio)	33

Desarrollo	33
Cierre	33
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	35
Conclusiones	37
Referencias Bibliográficas	39
Apéndices.....	42

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i>	42
---	----

Introducción

El entorno educativo actual está en constante evolución y promueve experiencias de aprendizaje significativas para los estudiantes. Esta implementación pedagógica reconoce la necesidad inherente de involucrar y motivar a los niños, dando lugar a explorar enfoques innovadores de la educación, integrando estrategias de juego. En el marco académico de Brainy Kids School, esto se logra por medio del uso de estrategias de juego como forma de mejorar los resultados del aprendizaje, desarrollando un ambiente positivo y estimulante que promueve no solo el crecimiento académico, sino también el desarrollo integral, además, al describir los principales objetivos y principios de esta metodología, se busca empoderar tanto a profesores como a estudiantes en su proceso educativo. Al aprovechar el juego, pretendemos no solo revolucionar los métodos de enseñanza tradicionales, sino también inspirar el amor por el aprendizaje entre los estudiantes.

La escuela primaria Brainy Kids en Valledupar se destaca por su enfoque en la integración del juego en el currículo de primer grado como una estrategia pedagógica clave para enriquecer la experiencia educativa de los niños. A pesar de la implementación de esta práctica, aún persisten desafíos en la comprensión de los efectos específicos del juego en el desarrollo cognitivo de los niños en este contexto particular.

La institución es de carácter privado, registrada ante la secretaria de Educación, que busca la formación integral de cada uno de los educados, mediante la construcción de aprendizajes significativos enfocados en los proyectos de aula generando una comunidad participativa y de derechos, su filosofía se resume en desarrollar potencialidades en los niños a través de actividades artísticas como pintura, danzas, música, teatro, literatura infantil, entre otros. Teniendo en cuenta las inteligencias de cada uno de los niños brindándoles la oportunidad

de implementar su desarrollo integral por medio del deporte, la lúdica y lo experimental. Como complemento del desarrollo integral de los educandos, en la parte pedagógica se aplica la teoría de las inteligencias múltiples que les permite desarrollar una convivencia con otras teorías para facilitar el proceso de la creatividad, la sensibilización, la formación de valores y buenos hábitos. El quehacer institucional tiene como eje central la formación del ser y el desarrollo humano integral, bajo principios éticos y morales, hacia la generación de una ciudadanía competente para el ser, el hacer, saber y saber hacer.

Esta propuesta pretende abordar la motivación en el aula frente a los desafíos del área de español así que, al examinar las actividades de juego estructuradas y no estructuradas, este estudio tiene como objetivo proporcionar una comprensión más completa de cómo el juego influye en la motivación y por tanto, en la educación de los niños en esta etapa del desarrollo. En consecuencia, el juego se reconoce como una parte integral del desarrollo infantil y tiene el potencial de promover el desarrollo cognitivo, social y emocional de cada uno. Sin embargo, es necesario comprender cómo estas actividades específicas afectan cada una de las habilidades cognitivas clave en el contexto de *Brainy Kids School*, lo que es una respuesta directa a la necesidad de una comprensión más profunda en el papel del juego en el proceso cognitivo de los estudiantes. Los juegos y las actividades recreativas brindan un entorno favorable para este tipo de participación porque permiten a los estudiantes explorar, experimentar y descubrir conceptos de una manera práctica y divertida. Además, se descubre que el uso de estrategias recreativas en el aula no solo aumenta la motivación e interés de los estudiantes, sino también la retención y la comprensión del aprendizaje de contenidos.

Al agregar actividades lúdicas al plan de estudios, ellos tienen la oportunidad de desarrollar estas habilidades de forma natural, en un contexto seguro y estimulante. En inclusión,

se puede decir que la introducción de una estrategia lúdica en Brainy Kids School se justifica por la capacidad de promover actividades más efectivas, aprendizaje significativo en los estudiantes. Con esta propuesta, se pretende potenciar la motivación a través de estrategias basadas en el juego en la población anteriormente mencionada.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Tras una observación del entorno educativo en el primer grado del Colegio Brainy Kids, se identificaron múltiples necesidades educativas que afectan el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños. Uno de los aspectos más destacados es el deseo de mejora a través de la motivación, lo que se refleja en un potencial para aumentar el nivel de compromiso y participación en las actividades escolares. Este interés latente puede ser canalizado con la implementación de pausas activas que estimulen la mente de los niños y promuevan un aprendizaje más dinámico y efectivo. Un aspecto crítico que contribuye a esta problemática es la escasez de actividades lúdicas dentro del plan de estudios, principalmente, en el área de español y aunque se han realizado esfuerzos por incorporar el juego en el aula, aún persiste la incertidumbre sobre su impacto real en la motivación de los estudiantes. Esta situación plantea la pregunta esencial ¿Cómo potenciar la motivación en niños entre los seis y siete años del grado primero en el área de español del Colegio Brainy Kids en Valledupar (Cesar) a través de la implementación de estrategias basadas en el juego de manera efectiva en el primer semestre del año 2024?

Se pretende aumentar la motivación de niños de seis a siete años para aprender español para el año 2024 mediante la implementación efectiva de estrategias de juego. Para ello, a manera de diagnóstico, se revisan los Estándares Básicos de Competencias para el área del lenguaje, los cuales brindan lineamientos específicos para los conocimientos y habilidades lingüísticas que deben desarrollar los estudiantes en el primer grado de la escuela primaria. Estos estándares sirvieron como base para diseñar una secuencia didáctica. Además, se tuvo en cuenta investigaciones sobre el aprendizaje basado en la lúdica, que mostraron el impacto positivo de las estrategias en el rendimiento y la motivación de los estudiantes. Estos estudios apoyaron la

selección de actividades con un enfoque pedagógico eficaz en el aula y la asignatura de lengua española. También se revisaron guías y recursos de aprendizaje sobre el juego que brindaron sugerencias y ejemplos prácticos de actividades para lograr un aprendizaje eficaz. Estos recursos ofrecieron ideas creativas y herramientas prácticas para diseñar juegos y dinámicas que promovieron el aprendizaje activo y colaborativo. Asimismo, se exploraron las experiencias exitosas de otras instituciones educativas que han implementado estrategias de juego en el ámbito del español. Con estas experiencias se pudo recopilar información valiosa y lecciones aprendidas que se adaptaron al contexto específico de Brainy Kids School.

Por otra parte, de acuerdo con Moreno (2002), el juego es una actividad intrínseca a la experiencia humana y ha sido fundamental para el aprendizaje y desarrollo a lo largo de la historia. Garvey (1985), citado en Hall, sugiere que el juego infantil refleja la evolución de la especie humana y es un componente vital del desarrollo individual y cultural. Por lo tanto, era crucial que Brainy Kids School abordara esta problemática de manera integral, involucrando tanto a los docentes como a los padres de familia.

La implementación efectiva de estrategias lúdicas en el aula no solo podía mejorar el compromiso y la participación de los estudiantes, sino también promover un aprendizaje más significativo y práctico. De acuerdo con muchos autores, es importante que a través del juego se puedan lograr cambios significativos en el aula que logren en el estudiante una motivación diaria.

Teniendo en cuenta a Quintero, Grimes y Andrónico (2018), destaca el impacto positivo del currículo basado en el juego del aprendizaje y desarrollo de los niños en edad preescolar. Se ha descubierto que las actividades de juego no solo mejoran la participación de los estudiantes, sino que también fomentan un aprendizaje más significativo al brindarles la oportunidad de

explorar conceptos de una manera práctica y experiencial, lo que proporciona evidencia de la efectividad en el proceso educativo. La incorporación de este enfoque en la planificación de lecciones puede mejorar la calidad del aprendizaje y la participación de los niños en el contenido educativo.

Por otro lado, Singer, Golinkoff y Hirsh-Pasek (2006) enfatizan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Se sostiene que el juego proporciona un entorno seguro para que los niños practiquen habilidades sociales, resuelvan problemas y desarrollen su imaginación, lo que les permite satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes en un entorno educativo inclusivo y de apoyo. Esta perspectiva se considera relevante en la planificación educativa porque enfatiza el valor del juego como herramienta para el aprendizaje integral. Se sostiene que el juego proporciona un entorno seguro en el que los niños pueden practicar habilidades sociales, resolver problemas y desarrollar su imaginación. Esta comprensión es crucial en el trabajo educativo, ya que permite el diseño de actividades que satisfagan las necesidades individuales de los estudiantes en un entorno educativo inclusivo y de apoyo. La integración significativa del juego en la planificación de lecciones puede enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños, promover su desarrollo integral y promover un entorno de aprendizaje positivo y estimulante.

Además, Mayer, Fiorella y Ackerman (2014)) investigaron los efectos del aprendizaje basado en juegos sobre el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. La investigación de Mayer, Fiorella y Ackerman (2014) mostró que las actividades de gamificación no solo mejoraron el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también aumentaron su motivación intrínseca para participar en el aprendizaje, lo que respaldaba la importancia de integrar estrategias tecnológicas en el aula. En contraste, Frost (2010) proporcionó una revisión

exhaustiva de la investigación sobre el juego infantil y su relación con el niño. Se destacaba que el juego no era sólo una actividad recreativa, sino también una parte integral del desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, lo que enfatizaba la necesidad de incluir estrategias de juego en el ámbito educativo para promover un aprendizaje más significativo y holístico.

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar la motivación en niños entre los seis y siete años del grado primero en el área de español del Colegio Brainy Kids en Valledupar (Cesar) a través de la implementación de estrategias basadas en el juego de manera efectiva en el primer semestre del año 2024?

Objetivos

Objetivo General

Potenciar la motivación en niños entre los seis y siete años del grado primero en el área de español del Colegio Brainy Kids en Valledupar (Cesar) a través de la implementación de estrategias basadas en el juego de manera efectiva en el primer semestre del año 2024.

Objetivos Específicos

Identificar estrategias basadas en el juego en el área de español para estudiantes de seis a siete años del primer grado del Colegio Brainy Kids de Valledupar, (Cesar) con el fin de establecer un conjunto de estrategias lúdicas que sean más atractivas y motivadoras para los estudiantes.

Promover un ambiente dinámico para el primer grado en el área de español del Colegio Brainy Kids de Valledupar, (Cesar) con el propósito de motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Implementar estrategias lúdicas en el aula teniendo en cuenta las preferencias de los estudiantes que impacte positivamente el compromiso y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer grado en el área de español del Colegio Brainy Kids de Valledupar, (Cesar).

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Con esta propuesta se pretende fortalecer la integración de los juegos como herramientas de aprendizaje en el Colegio Brainy Kids, haciendo usos de los conceptos teóricos y propósitos prácticos de la utilización del juego como herramienta didáctica, la cual genera interés y debate en el aula de clases. Este enfoque se enfatiza en aportes psicológicos que dan importancia al juego en el desarrollo educativo, social y psicológico de los niños. Según Piaget (1951), el juego es importante para el desarrollo cognitivo porque los niños pueden experimentar, explorar y crear conocimiento sobre su entorno.

Según palabras de Vygotsky: "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Con el juego, de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones y memorizar. (Daniel, 2014). Es decir, en este contexto el juego es parte fundamental porque logra trascender en la mente de los niños, potenciando habilidades cerebrales, que permiten estimular la memoria, concentración, con este tipo de juegos divertidos, se logra impactar a los estudiantes de forma significativa.

Además, muchos autores recientes como Pellegrini y Smith (2005) han enfatizado la importancia de los juegos en el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y psicológicas, sugiriendo que contribuyen a las habilidades de resolución de problemas y mejoraban la atención y la memoria, lo anterior hace énfasis en como un estudiante logra evolucionar satisfactoriamente en el ámbito social en cuanto a las habilidades sociales, ya que esto fortalece las relaciones interpersonales en el aula, las cuales se fortalecen con el juego.

Mucho se ha dicho en las investigaciones sobre el aprendizaje auto dirigido sobre el impacto de los juegos en el aprendizaje. Según Cochrane-Smith y Little (1999), este tipo de

investigación permite a los profesores reflexionar y mejorar sus métodos de enseñanza a través de la observación y la colaboración con otros profesionales. Este enfoque se centra en las experiencias de los profesores en el aula, cuando los niños son capaces de hacer representaciones, o imitaciones de algunos personajes de los cuentos, haciendo uso de la imaginación y del juego.

Las actuaciones de los alumnos se deben organizar según un enfoque complejo destinado a cambiar las prácticas abordadas en las clases, además, el juego estructurado y espontáneo es importante para el desarrollo cognitivo de los niños. Autores como Piaget (1951) han enfatizado la importancia del juego en el desarrollo del conocimiento de los niños. Es decir que Piaget cree que el juego es una oportunidad para que los niños exploraren, experimenten y creen su propia comprensión del mundo en el que viven. Esta idea es apoyada por Vygotsky (1978) quien afirma que el juego simbólico brinda a los niños la oportunidad de pensar y desarrollar más habilidades cognitivas, lo anterior hace posible que el juego en el aula sea primordial para el éxito de una clase.

Otros autores eran similares, como Hutt y Bhavnani (1972), quienes también destacaron mucho la importancia del juego informal, los investigadores decían que el juego libre permitía a los niños ser creativos, explorar su imaginación y tomar control de sí mismos. Esta teoría enfatizaba la importancia de darles a los niños tiempo y espacio para jugar de forma independiente, permitiéndoles experimentar y aprender por sí mismos creando un entorno de aprendizaje dinámico, inclusivo y enriquecedor para todos los estudiantes.

“El método Montessori es un enfoque educativo que enfatiza la autonomía del niño, el aprendizaje a través de la experiencia y el ambiente preparado como clave para el desarrollo integral.” (Montessori, 1912), de acuerdo con lo anterior el disfrute y el conocimiento que

proporciona la literatura infantil es importante para abordar la imaginación, ya que se encuentran en los textos literarios y permite que el niño explore el idioma profundamente, en este sentido la utilización de cuentos, poesías y la lúdica adaptadas a su nivel de idioma permite experimentar la riqueza y diversidad en el área de español de una manera emocionante.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Al diseñar estrategias metodológicas a través del juego para la escuela Brainy Kids, es necesario seguir varios métodos de enseñanza para garantizar la calidad de la educación, además, el uso de materiales didácticos, estándares de formación básica, modelo de competencias, procesos de formación, entre otros. Se integra el juego para promover la motivación en los niños entre los seis y siete años del grado primero en el área de español del Colegio Brainy Kids, a través de la implementación de estrategias basadas en el juego de manera efectiva, este enfoque reconoce que la educación no se trata sólo de impartir conocimientos, sino también de preparar a los estudiantes para la vida y divertirse aprendiendo.

Además, los referentes técnicos en que se basó la planeación didáctica corresponde a los Estándares Básico de Competencia de Lenguaje y se medió a través de la implementación de estrategias basadas en el juego, que es la creación de actividades interactivas y transformadoras donde los niños puedan sumergirse y desarrollar narrativas interesantes a partir de diferentes creaciones, las actividades se realizaron a partir de materiales no estructurados como cajas, telas, contenedores, papel, caracoles o conchas, fomentando la creatividad y la exploración en un entorno de juego libre y abierto. (MEN 2014)

Un estándar específico abordado es el uso adecuado del vocabulario en función del contexto para expresar ideas de manera efectiva (MEN, 2006). Con el fin de hacer que la literatura sea fundamental en el enfoque didáctico, teniendo como referente al juego como base del desarrollo integral de los niños en las primeras etapas de la educación.

La postura sobre los saberes por competencias de Tobón (2010) afirma que como educadores se sabe que la importancia de la educación puede ser la base para mejorar la calidad de la educación, pero al mismo tiempo esta no brinda soluciones a todos los problemas

educativos. Si bien la actuación es un método eficaz para el desarrollo de los estudiantes, el modelo debe complementarse con otros métodos y estrategias didácticas para satisfacer las necesidades y características específicas de los estudiantes de cada materia y de cada estudiante. En este sentido, se debe apoyar la importancia y flexibilidad del currículo, reconocer sus limitaciones y beneficios, y fomentar un enfoque abierto y constructivo.

Según el artículo de Medina y Tobón promueve una importante reflexión sobre el papel de la educación en el desarrollo de habilidades y valores fundamentales de la importancia de aprender más allá del conocimientos y sabiduría, y sugieren repensar el para el éxito personal y social de los estudiantes. El saber hacer controla la integración del conocimiento en actividades de aprendizaje que involucran el conocimiento, el uso de ideas y el desarrollo de habilidades.

Se debe asegurar de que los estudiantes tengan una comprensión profunda y crítica de diversas áreas del conocimiento y sean capaces de aplicarlo a su vida diaria, promoviendo también el desarrollo de habilidades como la comprensión, la comunicación segura y el trabajo en equipo, que son importantes para los estudiantes en el mundo actual. De acuerdo con las competencias de Tobón (2010), se incluyeron en nuestra implementación como pensamiento crítico, la importancia del juego en la educación y la evaluación mencionada por Tobón (2010).

En cambio, Medina y Tobón recomiendan una educación que apoye el desarrollo personal en términos de valores intelectuales, emocionales y morales, partiendo de esto, la educación general se convierte en un objetivo importante, pero quienes alertan sobre la importancia de su uso también expresan sus opiniones y hablan sobre el peligro de reducir la educación a la adquisición de habilidades intelectuales y obstaculizarlas en términos humanos y morales. Adicionalmente, Medina y Tobón destacan la necesidad de una formación integral que vaya más allá de la preparación para el mundo laboral. Es importante que la educación no sólo

produzca profesionales, sino también ciudadanos comprometidos con la construcción de una sociedad justa y solidaria. Además, las habilidades son particularmente difíciles de evaluar porque implican conocimientos, actitudes y valores, que son muy poco probables evaluarlas con objetividad, la teoría de la competencia comunicativa de Hyams D. (1972) enfatiza la influencia significativa de los factores socioculturales en cómo se interactúa con los demás, los niños aprenden a utilizar el lenguaje de forma eficaz, adquieren la capacidad de decidir cuándo, cómo, con quién, dónde y cómo comunicarse. Esto significa una comprensión más amplia de la comunicación y de las habilidades lingüísticas para incluir actitudes, valores y motivaciones que influyen en cómo usamos el lenguaje e interactuamos con otros sistemas de comunicación.

Inspirándose en la sabiduría de teóricos como Jean Piaget y María Montessori, se diseñaron actividades que fomentaban el juego libre, creativo y lo reconocían como una forma privilegiada de exploración y aprendizaje. Además, se eligieron cuidadosamente textos literarios que no sólo son entretenidos, sino que también estimulan la imaginación y aceleran el aprendizaje del lenguaje y el pensamiento crítico de los niños. Aplicando los referentes del juego, se adoptó la perspectiva de Piaget, quien afirmó que "el juego es la forma más elevada de investigación", esta idea orienta el diseño y permite que el juego guiara naturalmente los descubrimientos y experimentos de los niños.

Planeación Didáctica

A partir de la pregunta de investigación, se implementó una secuencia didáctica llamada “Leyendo juego, me divierto y aprendo”, para alcanzar el objetivo de potenciar la motivación en niños entre los seis y siete años del grado primero en el área de español del Colegio Brainy Kids a través de la implementación de estrategias basadas en el juego de manera efectiva en el primer semestre de 2024, secuencia conformada de manera precisa las actividades denominadas

Actividad 1

" El Bingo-bulario", "Silla Sorpresa" y "Caza Palabras”, dirigidas a los estudiantes del primer grado del colegio Brainy Kids, en Valledupar, con edades comprendidas entre seis y siete años. La asignatura en la que se desarrolló esta secuencia didáctica es el área de español.

Para llevar a cabo este proyecto se necesitaron tres sesiones, se realizaron en las fechas del 8 hasta el 21 de abril del año 2024. Durante este periodo, se trabajó con la totalidad de 23 estudiantes presentes en el aula. Durante estas sesiones, se promovió la motivación en el área de español a través de actividades lúdicas y educativas, con el objetivo de hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y divertido para los estudiantes.

La actividad número 1 conocida como "El Bingo-bulario", fue diseñada para desarrollarse en una sesión y se llevó a cabo en la fecha programada. Se vinculó estrechamente con otras actividades de la secuencia didáctica, ya que todas tienen como objetivo principal promover la motivación del área de español a través de juego. Además, buscaron que los estudiantes desarrollaran habilidades de interpretación de mensajes y reconozcan los diferentes tonos de voz utilizados en los medios de comunicación. También se promovió la psicomotricidad fina a través de la elaboración de las tarjetas de bingo por parte de los estudiantes ya que ellos

fueron a través de su creatividad las elaboraron, así como el fomento de relaciones interpersonales y el aprendizaje sobre la importancia de la respetuosa competencia.

La descripción detallada de la actividad incluye la preparación previa, las instrucciones para jugar al bingo, el tema central que se trabajó (los sustantivos) y el momento de inicio, donde se introdujeron los conceptos necesarios para llevar a cabo la actividad. Además, se establecieron estrategias de evaluación que incluyen observación directa, registro de desempeño, preguntas de comprensión y autoevaluación. Los recursos didácticos necesarios para esta actividad incluyen tarjetas de bingo, marcadores, pizarra o cartulina, material de escritura y el espacio del aula con las sillas dispuestas para los estudiantes.

Actividad 2

La actividad número 2 conocida como "Silla Sorpresa", esta actividad se diseñó para relacionarse con otras actividades del plan de estudios, como "caza palabras" y "bingo-bulario", al fomentar la participación de los estudiantes y promover la creatividad a través de juegos interactivos. Durante una sola sesión de clase, los estudiantes participaron en la "Silla Sorpresa", la cual tuvo como objetivo principal potenciar la motivación en niños entre los seis y siete años del grado primero en el área de español, a través de la implementación de estrategias basadas en el juego de manera efectiva en el año motivar a los estudiantes de habilidad lingüísticas y sociales, así como el desarrollo del vocabulario y la comprensión de conceptos relacionados con cuentos tradicionales.

Se realizaron la actividad, seleccionando las palabras claves, relacionadas con el cuento, las cuales se pusieron debajo de los asientos de cada estudiante. Luego, se introduce el tema de los cuentos tradicionales y se explica el proceso del juego. Los estudiantes se turnaron para representar las palabras a través de la mímica, mientras que el resto de los estudiantes intentó

adivinar la palabra representada. Después de adivinar la palabra, se fomenta la discusión sobre la conexión entre la palabra y las historias tradicionales, lo que amplió la comprensión de los estudiantes sobre el tema. La estrategia de evaluación incluyó la observación directa del desempeño de los estudiantes, el registro de respuestas correctas, la evaluación escrita y la autoevaluación. Además, se facilitó una discusión en grupo para compartir lo aprendido y sugerir mejoras. Los recursos didácticos incluyeron tarjetas con palabras clave, un tablero o pizarra para registrar las palabras adivinadas, material didáctico como imágenes o ilustraciones, libros de cuentos tradicionales y materiales de arte. Todo esto se utilizó para enriquecer la implementación de aprendizaje de los estudiantes. Durante el desarrollo de la actividad, se gestionó el conocimiento a través de la interacción activa con el vocabulario, el intercambio de conocimientos entre los estudiantes, el refuerzo de conceptos y la retroalimentación proporcionada por el maestro.

Al finalizar la actividad, se llevó a cabo una sesión de socialización donde los estudiantes compartieron sus experiencias y reflexiones. El producto de esta actividad fue el fortalecimiento del vocabulario, la comprensión de conceptos y el desarrollo de habilidades de comunicación tanto verbal como no verbal en el contexto de los cuentos tradicionales. Esto contribuyó al crecimiento integral de los estudiantes y a su actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma y la literatura.

Actividad 3

La actividad número 3 conocida como "Caza Palabras", constituye una parte integral del plan de estudios que se diseñó para fomentar el desarrollo lingüístico y social de los niños. Esta actividad está estrechamente vinculada con otras actividades, como "Silla Sorpresa" y "Bingo-bulario", ya que todas ellas promueven la interacción social y la creatividad entre los estudiantes.

Durante una sola sesión de clase, los niños participaron en la confección de su propia caja "Cazadores de Palabras", la cual utilizaron para atrapar palabras escritas en cartulinas durante el juego. La actividad tuvo como objetivo principal potenciar la motivación en niños entre los seis y siete años del grado primero en el área de español del Colegio Brainy Kids a través de la implementación de estrategias basadas en el juego de manera efectiva en el vocabulario de los niños, desarrollando sus habilidades de escritura y fortaleciendo su comprensión lectora a través de una experiencia lúdica y participativa.

Para iniciar la actividad, se contextualizó el juego indagando sobre las palabras que los niños ya conocen, así como su familiaridad con imágenes relacionadas con su entorno y experiencias cotidianas. Esto permitió adaptar la actividad según las necesidades y habilidades de los niños, estableciendo una base sólida para el aprendizaje. Los niños decoraron sus cajas "Cazadores de Palabras" y luego intentaron atrapar las palabras lanzadas al aire con sus cajas. Posteriormente, clasificaron las palabras según diferentes categorías predefinidas y crearon historias utilizando las palabras cazadas. Este proceso fomentó la adquisición de nuevas palabras, la creatividad y la interacción social entre los niños.

La estrategia de evaluación incluyó la observación directa del desempeño de los niños, el registro de palabras escritas durante el juego, entrevistas para obtener retroalimentación y la clasificación de palabras según categorías establecidas. Esto permitió que se evaluara el aprendizaje de los niños de manera efectiva, identificando áreas de fortaleza y oportunidades de mejora. El producto esperado de esta actividad es el desarrollo y ampliación del vocabulario de los niños, así como su capacidad para utilizar el lenguaje de manera efectiva en diferentes situaciones. Esto contribuyó a su crecimiento integral y a su futuro éxito académico.

Enfoque Didáctico

Las actividades curriculares, se consideraron pertinente para la aplicación de la secuencia didáctica en el aula para organizar, promover la motivación a través del juego de forma coherente y significativa. Se proporcionó una perspectiva clara que facilitó la adquisición de conocimientos de manera progresiva y articulada por parte de los estudiantes. Asimismo, se fomentó la participación de ellos creando marcos de referencia claros, aumentando su motivación y compromiso con el aprendizaje. También se realizó una evaluación más y precisa del progreso de los niños al identificar algunas dificultades en cada etapa del proceso. Estas actividades lograron apartarlos de las rutinas limitadas en el aula, las actividades fueron diseñadas para fortalecer la motivación de los niños en su proceso académico en el área de español.

La aplicación de la serie didáctica se fundamentó en diversos referentes teóricos. Las teorías constructivistas de Piaget y Vygotsky destacaban la relevancia de las actividades mentales de los estudiantes en la elaboración de su propio conocimiento. Según estas teorías, el aprendizaje era un proceso activo y socialmente mediado que se producía a través de la interacción con el entorno y con otros individuos. En consecuencia, las secuencias de instrucción proporcionaron un marco estructurado que facilitó la interacción y promovió el progreso cognitivo de los estudiantes. Según Piaget, el aprendizaje era un proceso activo en el que los estudiantes construían su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno. En el contexto de la secuenciación del aprendizaje, la teoría del constructivismo enfatizaba la importancia de presentar la información de manera lógica y secuencial para que los estudiantes pudieran desarrollar lo que ya sabían.

En este sentido, se entendía que los estudiantes no se limitaban a asimilar pasivamente información, sino que la integraban con sus experiencias previas para construir una nueva comprensión. Esta visión enfatizaba la importancia de estructurar las actividades de aprendizaje de manera progresiva y secuencial, permitiendo así a los estudiantes progresar desde un nivel más básico de comprensión a un nivel superior de conocimiento.

Desde un enfoque basado en la teoría sociocultural de Vygotsky, se reconocía la importancia del aprendizaje como un proceso social en el que los estudiantes interactuaban con sus padres y profesores para construir significado. Esta perspectiva resaltaba la relevancia de diseñar actividades que fomentan la colaboración y el intercambio de ideas entre cada uno, ya que el diálogo y la interacción social se consideraban fundamentales para el desarrollo cognitivo. La mediación lingüística permitió a los estudiantes a construir conocimientos de manera más efectiva.

En este caso, la implementación de la secuencia didáctica debía estar acorde con estos principios, priorizando un espacio donde los niños pudieran participar activamente en las interacciones para fomentar su aprendizaje y desarrollo. Por lo tanto, la educación progresista de Dewey enfatizó la importancia de relacionar el aprendizaje con experiencias prácticas relevantes para la vida diaria de los estudiantes. Este enfoque promovió actividades integradas que permitieron a todos aplicar sus conocimientos. Por lo tanto, al diseñar secuencias de aprendizaje, era muy importante incluir actividades que implicaran la práctica de los conocimientos aprendidos, lo que ayudaba a cada niño a comprender mejor los conceptos y apreciar la relevancia en la vida cotidiana.

Con base en este enfoque, la secuencia de aprendizaje propuesta combinaba estrategias de aprendizaje activo y experiencial, y estaba respaldada por autores como Dewey y Piaget. Esta

estrategia se reflejaba en la elección de actividades que alentaban a los estudiantes a participar e interactuar directamente con el contenido de aprendizaje para que pudieran construir significado de manera activa y personal. Se debía tener en cuenta su madurez cognitiva, intereses y estilos de aprendizaje, para esto era necesario elegir materiales y recursos de aprendizaje adecuados a la edad y nivel de comprensión de los estudiantes y crear actividades ricas, variadas y estimulantes para mantener la atención y el entusiasmo de los estudiantes en el aula. Esta información se utilizaba para adaptar el contenido y las actividades de las secuencias de aprendizaje a las necesidades específicas de los estudiantes y para que coincidieran con sus intereses y experiencias previas. Las actividades flexibles permitían que todos los estudiantes, independientemente de sus preferencias, participaran y eligieran contenidos y actividades que fueran relevantes y pertinentes para su contexto.

Implementación

Actividad Bingo Bulario (Inicio)

A partir de la implementación de la secuencia didáctica llamada “Leyendo juego, me divierto y aprendo”, se desarrolló la primera actividad "El Bingo-bulario", para la implementación de esta actividad se tuvo en cuenta el primer objetivo específico que es identificar estrategias basadas en el juego en el área de español para estudiantes de seis a siete años del primer grado del Colegio Brainy Kids, con el fin de establecer un conjunto de estrategias lúdicas que sean más atractivas y motivadoras para los estudiantes. Esta se diseñó para fortalecer el vocabulario y la comprensión del tema de los sustantivos entre los estudiantes. La actividad se centró en el juego de Bingo de Palabras, donde los estudiantes diseñaron sus propias tarjetas de bingo con sustantivos relevantes y luego participaron en el juego para identificar estas palabras. A continuación, se analizó cómo cada aspecto de la implementación de la actividad respondió a las necesidades educativas de los participantes y contribuyó al logro de los aprendizajes esperados.

Desarrollo

Para alcanzar los aprendizajes esperados, fue fundamental considerar las necesidades educativas de los participantes en varios aspectos, los cuales permitieron a los estudiantes seleccionar las palabras que utilizaron en sus tarjetas de bingo, lo que les brindó la oportunidad de elegir palabras que estuvieran dentro de su nivel de comprensión y les resultaran relevantes, de manera que todos tuvieran la oportunidad de participar activamente en el juego, lo que motivó a que se involucran en el proceso. Antes de iniciar el juego, se proporcionó una explicación sobre qué son los sustantivos y su importancia en el lenguaje, lo que ayudó a los estudiantes a comprender el propósito del juego y a contextualizar el aprendizaje.

Recursos y Materiales

La distribución y organización de los materiales sugeridos en la planeación facilitaron la implementación de la sesión como tarjetas de bingo y tarjetas de llamada, las tarjetas fueron preparadas con anticipación, lo que agilizó el inicio del juego y garantizó que todos los estudiantes tuvieran acceso a los recursos necesarios. Se organizó el aula de manera que hubiera suficiente espacio para que los estudiantes pudieran moverse libremente durante el juego, lo que contribuyó a crear un ambiente dinámico y participativo. El tiempo establecido en la planeación respondió a las necesidades educativas de los participantes al permitirles participar en varias rondas del juego. Esta distribución del tiempo les brindó la oportunidad de practicar y consolidar el vocabulario aprendido, sin generar apuros ni presiones innecesarias durante el desarrollo de la actividad. La estrategia de evaluación incluyó varios métodos que permitieron verificar el progreso individual de los estudiantes y su comprensión del contenido, además se observó cómo los estudiantes participaron y marcaron las palabras correctamente en sus tarjetas de bingo durante el juego, lo que proporcionó información inmediata sobre su desempeño, lo que permitió identificar áreas de mejora y proporcionar retroalimentación específica.

Cierre

Al finalizar el juego, se realizaron preguntas para evaluar la comprensión de los estudiantes sobre las palabras aprendidas y su relación con el tema o vocabulario estudiado. Se asignaron tareas donde los niños utilizaron las palabras en oraciones o textos cortos, lo que permitió evaluar su aplicación del nuevo vocabulario en contextos diferentes. Se promovió la reflexión entre los alumnos sobre su propio desempeño y se les permitió brindar retroalimentación entre compañeros, lo que fomentó un aprendizaje colaborativo. Esta implementación responde a los objetivos esperados al proporcionar a los estudiantes una

oportunidad práctica y significativa para fortalecer su vocabulario y comprensión de los sustantivos. A través del juego de bingo de palabras, los estudiantes mejoraron sus habilidades lingüísticas y su capacidad para utilizar el vocabulario de manera efectiva en diferentes contextos. La implementación de la actividad "El bingo-bulario" demostró ser efectiva para alcanzar los objetivos establecidos. Los estudiantes mostraron un alto nivel de participación e interés durante el juego, lo que sugiere que la estrategia de aprendizaje basada en el juego fue exitosa para promover el compromiso y la motivación. Se continuará utilizando enfoques lúdicos como este en futuras sesiones para seguir fomentando un aprendizaje activo y significativo en el aula.

Los materiales se organizaron de forma que facilitaron la realización de las actividades, estos se prepararon con antelación, tales como cartulinas, periódicos, lápices, crayones, marcadores, recortes de revistas y fotografías para asegurar la actividad. Se diseñó un gran espacio para permitir que los niños se muevan libremente durante la actividad, lo que favoreció la dinámica del juego y asegura una mejor interacción entre los estudiantes. Los tiempos fijados en la planificación permitieron realizar las actividades de forma adecuada sin prisas ni presiones indebidas, lo que favorece la participación de los niños y el aprendizaje significativo. Las estrategias de evaluación incluyen una variedad de métodos que permitieron verificar el progreso y la comprensión del contenido de los niños.

Se observó la participación y el compromiso de los niños durante el juego proporcionando la información valiosa sobre su desempeño. Las palabras escritas por los niños durante el juego se registraron de forma tradicional y creativa, lo que permitió evaluar su capacidad para utilizar el vocabulario de forma eficaz. Se realizaron entrevistas breves para obtener comentarios sobre la experiencia de los niños con la actividad y la comprensión del

vocabulario, lo que ayudó a identificar áreas de mejora. Los niños clasifican palabras en diferentes categorías predefinidas, demostrando su comprensión del vocabulario y su capacidad para usar palabras de maneras diferentes y creativas.

Actividad 2 (Inicio)

La implementación de la segunda actividad "caza de palabras" fue exitosa y cumplió con el objetivo específico que era identificar estrategias basadas en el juego en el área de español para estudiantes de seis a siete años del primer grado del Colegio Brainy Kids, con el fin de establecer un conjunto de estrategias lúdicas que sean más atractivas y motivadoras para los estudiantes. Los niños participaron activamente y mostraron un alto nivel de compromiso durante las actividades, lo que demostró que las estrategias de aprendizaje basadas en juegos pueden promover eficazmente un aprendizaje significativo. En esta actividad cada niño logró decorar las cajas y fue un momento divertido y emocionante, ya que cada uno escogió material, color y demás para su trabajo. La implantación de esta actividad gusto mucho y los estudiantes pudieron compartir, leer y socializar el tema con los compañeros del aula en la clase de español.

Desarrollo

Después que cada niño decorará la caja, se les entregaron unas tarjetas en donde cada uno debía escribir muchos nombres de personas, objetos, animales, fenómenos, todo lo relacionado al tema de los sustantivos (estos son todo lo que nos rodea), de esta manera se refuerza la clase.

Cierre

Después de esto se recogen las tarjetas en una caja adicional para luego tirarlas desde una parte alta, para que los niños puedan cazarlas con las cajas de cada uno, el niño que logre cazar más tarjetas debe leerlas y explicar y ese será el ganador de la actividad.

Actividad 3 (Inicio)

La tercera actividad de la “silla sorpresa”, cumplió con el tercer objetivo específico, el cual es implementar estrategias lúdicas en el aula teniendo en cuenta las preferencias de los estudiantes que impacte positivamente el compromiso y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer grado en el área de español del Colegio Brainy, esta también se realizó en la clase de español con el fin de fortalecer el vocabulario, la comprensión de conceptos relacionados con expresión oral y comunicación no verbal, el tiempo utilizado en la sección fue realizada de acuerdo con el plan establecido.

Desarrollo

Se clasifica el material, las tarjetas y las palabras claves se colocan en las manos de las estudiantes distribuidas debajo de las sillas, se realizó una introducción a los cuentos de hadas tradicionales, utilizando cuentos tradicionales como "Caperucita Roja" se hizo una descripción del ejercicio, donde se explicó el juego “silla sorpresa”, cada alumno tenía debajo de su silla una palabra secreta relacionada con un cuento tradicional, la cual debía expresar mediante mímica. Los estudiantes se alinean frente a sus compañeros. Uno de los estudiantes fue seleccionado al azar para adivinar una palabra y el resto de los estudiantes adivinaron la palabra.

Cierre

Después de la predicción, el alumno explicó la relación entre la palabra y la historia. Ellos tuvieron la oportunidad de producir y predecir palabras, se rotó para que todos los estudiantes tuviesen la oportunidad. Finalmente, se animó una discusión reflexiva sobre las palabras presentadas y su conexión con la narrativa para fomentar la participación de los estudiantes. Si bien la mayoría de los estudiantes trabajaron duro, algunos parecían menos entusiasmados o tímidos a la hora de expresar sus palabras. Esto puede afectar la efectividad de

la actividad basada en la participación grupal. Se promovió la discusión al final de la actividad, pero algunos niños fueron más detallistas o específicos y se observó que algunas de las palabras destacadas están relacionadas con los cuentos, lo que reduce la diversidad de temas, al final el objetivo se logró.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

El objetivo general de la investigación se cumplió con gran éxito, teniendo en cuenta que los niños disfrutaron y aprendieron de una forma diferente, se logró potenciar la motivación en los niños de seis a siete años del grado primero en el área de español, mediante la implementación de estrategias basadas en el juego, los resultados no fueron completamente satisfactorios en cuanto a los que se esperaba, algunos niños mostraron un aumento significativo en su motivación teniendo en cuenta la participación lograda y las emociones expresadas, esto sucede cuando a los niños se les motiva con estrategias diferentes cada día en las actividades planeadas y conocen algo nuevo que les inspira a lograr a que su aprendizaje sea mucho mejor.

La variable utilizada consistió en la implementación de estrategias basadas en el juego en el área de español y demostró ser funcional en términos de lo ontológico, es decir, la motivación en el área de español. Los resultados mostraron que el juego efectivamente aumentó el interés y la participación de algunos niños, lo que indica que la estrategia puede ser útil para motivar a los estudiantes. Sin embargo, también se observaron algunas limitaciones en su efectividad, especialmente en relación con la diversidad de preferencias y estilos de aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta de que no todos los niños aprenden al mismo ritmo ni con las mismas metodologías, esto en un grupo de 23 niños es normal que pase.

Los resultados evidenciaron que la disposición de la variable (estrategias basadas en el juego) tuvo un impacto positivo en el desempeño de algunos estudiantes. Se observaron mejoras en la participación en clase, el interés por las actividades de aprendizaje y la capacidad para retener información. Sin embargo, también se identificaron aspectos concretos del desempeño que no mostraron mejoras significativas, con estos niños se trabajó un poco más el acompañamiento en la realización de las actividades y se logró el objetivo. Estos contextos como,

la representación de personajes, la identificación o discriminación de algunas palabras que no reconocían en el momento de la actividad, así como también reconocer la necesidad de considerar la diversidad de estilos de aprendizaje y preferencias individuales de los estudiantes. Para futuros estudios, se recomienda realizar un análisis más detallado de los factores que influyen en la efectividad de las estrategias basadas en el juego, así como explorar enfoques alternativos para abordar la motivación en el aula.

La construcción de la práctica educativa proporcionó evidencia sobre la efectividad de las estrategias basadas en el juego para potenciar la motivación en el área de español en niños de seis a siete años, aunque no se lograron resultados iguales en todos los estudiantes, los hallazgos sugieren que el juego puede ser una herramienta valiosa y efectiva para mejorar la participación y el interés de ciertos niños en el aprendizaje del español. Este aporte puede inspirar a otros educadores a explorar enfoques similares en sus contextos educativos.

Conclusiones

A la hora de diseñar estrategias de juego para los alumnos de 6-7 años en el área de español en el Colegio Infantil Brainy Kids de Valledupar (Cesar), existen una serie de actividades que fomentan la motivación y el aprendizaje. Estas estrategias incluyeron juegos de roles, actividades de asociación de palabras, narración interactiva, juegos de memoria con palabras en español y actividades de escritura creativa. Esta implementación no solo fortaleció las habilidades lingüísticas de los estudiantes mientras exploraban el español de una manera divertida y emocionante, sino que también desarrolló la autonomía social, emocional y estudiantil, con el fin de alentar a los niños a participar activamente en el área creando un ambiente dinámico.

Como resultado, los estudiantes están más interesados en las actividades y más entusiasmados por aprender el idioma. Esta experiencia demuestra que la creación de un entorno dinámico y estimulante puede tener un impacto significativo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en el ámbito de la lengua española; estos pudieron adaptarse a los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes a través de la lúdica, como resultado, se vio un aumento significativo en la participación de los estudiantes en las clases, así como el interés en aprender.

Esta experiencia muestra la importancia de personalizar las estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades individuales y puede ser útil como un enfoque lúdico para mejorar el proceso de aprendizaje en el campo de la lengua española, este enfoque destaca la importancia de implementar prácticas educativas innovadoras y centradas en el estudiante, ya que esto ayudó a crear un entorno educativo enriquecedor que fomentó tanto el éxito académico como el desarrollo integral de los niños.

Para futuros estudios o implementaciones se sugiere que se lleven a cabo investigaciones a largo plazo para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas para aumentar la motivación en el área de español para niños de seis a siete años. Estos estudios deberían evaluar el impacto de estas estrategias en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Para determinar las estrategias lúdicas más efectivas en un entorno educativo específico, se recomienda comparar varios enfoques lúdicos en función de factores como el uso de tecnología, la participación de los estudiantes y la naturaleza colaborativa de las actividades.

Referencias Bibliográficas

- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. Revista iberoamericana de Estudios Em Educação, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riace.v15iesp4.14534>
- Daniel, M. H. (2014, Febrero 14). El juego según Lev Semiónovich Vygotsky. from danni mh: <https://prezi.com/ztcdbhc7aso8/el-juego-segun-lev-semionovich-vygotsky/>
- García, M. (2024). Implementación de estrategias lúdicas para promover un aprendizaje significativo en estudiantes del Colegio Brainy Kids. [Estrategias lúdicas]. Colegio Brainy Kids, Valledupar, Colombia.
- Hymes, D. (1972). Acerca de la competencia comunicativa. Forma y Función,9 Departamento de Lingüística, Universidad Nacional de Bogotá.
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento Complejo, currículo, didáctica y evaluación. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Medina, J. & Tobón, S. (2010). Educación y habilidades. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 15(44), 1007-1032. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14016079003>
- Mera Rodríguez, A. (2019). La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 4(1), 113-123.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-6587201900010011

- Ministerio de Educación Nacional. (2006). En Ministerio de Educación Nacional (Ed.),
Estándares Básicos de Competencia. Bogotá, Colombia: Imprenta Nacional de Colombia.
ISBN: 958-691-290-6.
- Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica
para el desarrollo de competencias ciudadanas. Open this document with ReadSpeaker
docReader Bogotá: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-
329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional (2014). El juego en la educación inicial. En Serie de
orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral (p.
xx). Bogotá, Colombia: Rey Naranja Editores. ISBN: 9789586916318.
- Montessori, M. (1967). The absorbent mind. Henry Holt and Company.
<https://us.macmillan.com>
- Moreno, S. (2020). Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y
Secuencia didáctica. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional
UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>
- Moreno, S. (2020). Documento final. Evaluación y análisis de los saberes construidos.
[Objeto_virtual_de_Informacion_OVI]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34864>
- Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.
[Objeto_virtual_de_Informacion_OVI]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>

- Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). Rol del docente investigador desde su práctica socialOpen this document with ReadSpeaker docReader. Revista Scientific, 5(15), 106-128. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>
- Piaget, J. (1973). El nacimiento de la inteligencia en el niño. Fondo de Cultura Económica. <https://www.fondodeculturaeconomica.com>
- 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>
- Tobón, S. (2010). Competencias docentes: un enfoque constructivista. Ediciones Díaz de Santos.

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/bcurinas_unadvirtual_edu_co/EvbVzKixMzBBoBGgm8uoZ7UBoRWVvLqAA61LGjgrDDbiGA?e=6A8Qcq