

**Estrategia metodológica inclusiva para reconstruir las dinámicas lúdicas del juego
en el hogar agrupado "Mi pequeño mundo 2 de Hacarí, en norte de Santander**

Natalia Sabina Hernández Martínez

Asesor

Gina Patricia Cleves Suaza

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

Resumen

Durante este proceso de investigación se quiso indagar sobre las estrategias lúdicas y como estas pueden ayudar a desarrollar estrategias metodológicas para fomentar la inclusión y contribuir al desarrollo integral partiendo de resignificar los juegos en zonas donde las incidencias de lo bélico pueden impactar el desarrollo y crecimiento de los menores; es por ello que se pretende desarrollar una estrategia metodológica inclusiva para reconstruir las dinámicas lúdicas del juego en el Hogar Agrupado "Mi pequeño mundo 2", con el fin de promover el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes beneficiarios, en el corregimiento de La Vega, municipio de Hacarí, en norte de Santander. En el presente apartado, se exponen por medio de las experiencias pedagógicas de un grupo de niños comprendidos entre los 3 y 5 años, donde se integrarán experiencias basadas en la lúdica de los juegos y como estos presenta características únicas y diferencias que pueden reforzar los lazos de compromiso entre los niños. Después de diseñar esta estrategia pedagógica, los resultados mostrarán que las actividades lúdicas pueden ser útiles en diferentes áreas para fortalecer el trabajo en equipo.

Palabras clave: Juego, lúdica, aprendizaje, desarrollo integral.

Abstract

During this research process, we wanted to investigate recreational strategies and how these can help develop methodological strategies to promote inclusion and contribute to comprehensive development by redefining games in areas where incidents of war can impact the development and growth of the minors; That is why it is intended to develop an inclusive methodological strategy to reconstruct the playful dynamics of the game in the Group Home "My Little World 2", to promote the comprehensive development of the beneficiary children and adolescents, in the town of La Vega, municipality of Hacarí, in the north of Santander. In this section, they are presented through the pedagogical experiences of children between 3 and 5 years old, where experiences based on the playfulness of games will be integrated, and how they present unique characteristics and differences that can strengthen the bonds of commitment among children. Consecutively and after the design of this pedagogical implementation strategy, the results will define various perceptions that allow us to affirm that recreational activities can be applied in multiple areas for the consolidation of group work.

Keywords: Game, ludic, learning, comprehensive development.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivo Específicos	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	15
Planeación Didáctica.....	18
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	25
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	28
Conclusiones.....	33
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencia de la práctica</i>	40
--	----

Introducción

En la institución "Hogar Agrupado Mi pequeño mundo 2", el apoyo pedagógico a niñas y niños de primera infancia (entre 2 y 5 años) se basa en la comprensión del desarrollo cognitivo y motriz a través de metodologías y dinámicas lúdicas. Sin embargo, durante los descansos y recesos, surgen prácticas lúdicas autónomas, como los juegos bélicos, que generan interrogantes sobre su impacto en la construcción de la realidad de los niños.

Recalquemos entonces que existe una importancia clara del juego en la primera infancia, ya que este es fundamental para el desarrollo integral de los niños porque les permite explorar el mundo, desarrollar habilidades sociales, cognitivas y motrices, y expresar emociones. En el hogar, se propician espacios de juego libre y dirigido, con materiales y actividades que fomenten la creatividad, la imaginación y la cooperación.

Es allí entonces cuando se presentan juegos de tipo bélico, cuya decantación viene desde la influencia factores asociados al orden público y al conflicto armado en la región; aunque para efectos del desarrollo de los niños, estos se convierten en una forma de juego natural en los niños, ya que usan simulando situaciones conflictivas y de violencia, a lo que se puede interpretar como una preocupación en los adultos. Sin embargo, es importante comprender que estos juegos no necesariamente implican un desarrollo de conductas agresivas.

De ese modo, la idea no es eliminar cualquier tipo de juego bélicos, si no, establecer o desarrollar estrategias de carácter metodológico que contengan características inclusivas para reconstruir las dinámicas lúdicas del juego acá en el Hogar cuyos resultados otorgue la promoción del desarrollo integral de los niños, niñas.

Podemos entender entonces que, para los niños y niñas menores de 6 años, el juego no es solo una actividad divertida, sino un universo de aprendizaje y desarrollo ya que, a través del

juego, exploran su entorno, experimentan con sus sentidos, descubren sus capacidades y se relacionan con el mundo que les rodea; incluso es una cuna de cimientos para las sentar las habilidades sociales, donde en un ámbito social, el juego cobra una importancia vital debido a que es en este espacio donde los niños y niñas aprenden a interactuar con otros, a compartir, a identificar, a resolver conflictos y a desarrollar la empatía; es así como el juego les permite comprender las emociones de los demás, ponerse en su lugar y construir relaciones positivas.

En el apartado de Piaget, Vygotsky, la pedagogía Waldorf y Montessori, se mencionan algunas de las teorías que pueden ser consideradas en este contexto (Arija, 2021). De ese modo, las dinámicas lúdicas del juego enfocadas en la inclusión social en niños menores de 6 años abarcan diferentes perspectivas teóricas. Moyolema C., (2015), sitúa que “las actividades lúdicas, entendidas como juegos, pueden ser herramientas poderosas para fomentar la inclusión social en el aula; sin embargo, algunos docentes consideran que este tipo de actividades pueden generar descontrol en el entorno educativo”.

En base a lo anterior, es importante destacar que el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños, por cual es importante tener una planeación curricular efectiva con los estadios y momentos acordes para el desarrollo de las metodologías.

Para enfrentar entonces esta situación se propone entonces diseñar estrategias pedagogías que permitan desarrollar las habilidades desde las características del juego, siendo estas inclusivas y que fortalezcan sus relaciones sociales; dentro de dichas actividades planteamos:

Construcción de figuras y formas, por medio de las cuales se desarrollen habilidades motrices de forma lúdica.

Representación de figuras geométricas, a través de selección y coordinación visual.

Selección y agrupación de elementos lo que hace que se trabaje en conjunto y se desarrollen habilidades sociales.

Entonces podemos decir que las estrategias de apoyo lúdico con relación a los juegos y el relacionarlas con actividades de desarrollo motriz, le otorgan al menor alternativas lúdicas, que den cuenta de opciones de juego para el fomento de la cooperación, y la resolución de conflictos de forma pacífica; además los niños pueden dialogar sobre los juegos desde su creatividad y la imaginación, expresando sus emociones y el significado que tiene ser empáticos con la importancia de la paz.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La institución educativa “Hogar Agrupado “Mi pequeño mundo” es un escenario en el cual se brinda atención a primera infancia en etapas de párvulos y transición; esta institución se encuentra en una zona de características rurales y aunque no tan alejada del casco urbano del municipio, si ha sido cuna de atención para los niños en su primaras etapas. A nivel biológico, sus habilidades motoras gruesas y finas están en desarrollo, y se ha observado que correr, saltar, trepar y manipular objetos con mayor destreza es normal.

A nivel cognitivo, también está en desarrollo su capacidad de pensar, aprender y resolver problemas. Ellos ya están comenzando a usar el lenguaje de forma más compleja, a comprender conceptos básicos del entorno, hacer diferencias y apreciaciones, así como desarrollar su memoria e imaginación. A nivel físico se destacan el desarrollo de los sentidos y su equilibrio y coordinación. Con relación a los aspectos anteriores, cabe resaltar la influencia de la familia, y el contexto sociocultural, ya que, al ser una zona con complejidades propias de la región, y una situación a nivel de orden público que lleva décadas, son estos factores influyentes en el comportamiento y desempeño. Para ello, cabe resalta que el conflicto armado ha sido y es una realidad en la influencia en el aprendizaje y se debe pensar en que el reflejo de ellos a esa edad son las implicaciones en su desarrollo.

En la institución “Hogar Agrupado “Mi pequeño mundo 2” se presenta el apoyo pedagógico a niñas y niños de primera infancia en edades comprendidas entre los 2 y 5 años; de esta manera, el hogar permite la adecuación de metodologías y dinámicas lúdicas que comprender el desarrollo cognitivo y motriz de los menos. En ese orden de ideas, las actividades lúdicas, entendidas como juegos, pueden ser herramientas poderosas para fomentar la inclusión social en el aula. Sin embargo, algunos docentes consideran que este tipo de actividades pueden

generar descontrol en el entorno educativo (Moyolema C., 2015). Además, De ese modo, las dinámicas lúdicas del juego enfocadas en la inclusión social en niños menores de 6 años abarcan diferentes perspectivas teóricas.

Arija (2021) menciona que en este contexto se pueden considerar teorías como las de Piaget, Vygotsky, la pedagogía Waldorf y Montessori. Durante los períodos de descanso y receso, los niños participan en prácticas lúdicas autónomas que son parte de la situación del contexto. Es aquí donde se abordan los juegos de tipo bélico y las posibles complicaciones que podrían surgir, sin caer en la idea generalizada de que estos juegos son perjudiciales. Bajo ese punto de vista entonces surge la problemática de mitigar las prácticas de juegos enfocados en lo bélico a partir de otras dinámicas lúdicas que refuercen la inclusión social y ayuden a transformar su percepción realidad.

Pregunta de Investigación

¿Cómo se pueden mitigar las prácticas de juegos enfocados en lo bélico a partir de otras dinámicas lúdicas que refuercen la inclusión social y transformen su realidad en la institución “Hogar Agrupado “Mi pequeño mundo del municipio de Hacarí”?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una estrategia metodológica inclusiva para reconstruir las dinámicas lúdicas del juego en el Hogar Agrupado "Mi pequeño mundo 2", con el fin de promover el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes beneficiarios.

Objetivo Específicos

Definir las estrategias pedagógicas actuales conjunto con sus características a nivel de relaciones inclusivas y sociales

Identificar las falencias y las ventajas de las actividades desde el ámbito cognitiva, social y emocional.

Adaptar la estrategia según las dinámicas lúdicas de la inclusión estableciendo resultados

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El proceso de transformación de las prácticas de juegos bélicos hacia actividades lúdicas que fomenten la inclusión social en instituciones como el Hogar Agrupado "Mi pequeño mundo 2" en Hacarí requiere un enfoque integral respaldado por la investigación pedagógica. Desde la perspectiva de las inteligencias múltiples, los juegos ofrecen estrategias para abordar diversos temas de manera lúdica, proporcionando herramientas para el proceso de transferencia (Cumbe, 2020). En este sentido, las experiencias lúdicas que promueven dinámicas inclusivas permiten a los niños establecer relaciones sociales más sólidas, sin considerar diferencias entre los participantes (Cumbe, 2020).

Por otro lado, mientras que algunos argumentan que los videojuegos bélicos pueden fomentar el pensamiento crítico y la empatía histórica (Boltz, 2017, citado en Moral-Pérez & Rodríguez-González, 2022), otros señalan que ciertos videojuegos, como los de la saga Metal Gear, pueden representar con precisión contextos histórico-políticos, facilitando la comprensión de eventos como la Guerra Fría (García-Moreno, 2017). Esto sugiere que, dependiendo del contexto y la complejidad temática, los videojuegos pueden ser herramientas adecuadas para promover la inclusión mediante diversas metodologías (Boltz, 2017, citado en Moral-Pérez & Rodríguez-González, 2022).

A pesar de las condiciones sociales adversas, donde la violencia es una realidad, el juego se presenta como una actividad inherente al ser humano, no necesariamente ligada a la violencia (CASTILLO et al., 1985). Según Garaigordobil (2003, citado en Ruiz, 2017), el juego es fundamental para el desarrollo integral del niño, contribuyendo a su desarrollo motriz, intelectual y creativo.

La investigación pedagógica asume una naturaleza política al comprometerse con el cambio en las prácticas educativas (Pérez, 2003). Esto implica la necesidad de tomar posición sobre aspectos como la distribución del poder y la circulación de significados en el ámbito educativo. Por lo tanto, es esencial generar subjetividades críticas que permitan transformar las prácticas educativas hacia enfoques inclusivos, especialmente en contextos culturalmente marginados y afectados por conflictos sociales (Pérez, 2003).

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Fortalecer la formación de ciudadanos a través del pensamiento crítico y la gestión de la evolución científica, cultural y social, es esencial para una formación humana integral que tenga en cuenta las habilidades del pensamiento complejo. En ese sentido, la flexibilidad, la autocrítica y la formación humana integral estructuran un enfoque socioformativo que integra las competencias como procesos integrales de actuación ante actividades y problemas cotidianos. Este enfoque también enfatiza la importancia de la formación humana integral al integrar el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, trascendiendo los contenidos académicos tradicionales.

De la misma forma, los docentes en su claridad, poseen las competencias necesarias para mediar el proceso de formación integral y promover escenarios de las mismas competencias donde identifique diversas conceptualizaciones; de esa forma, las competencias son parte integral de la cotidianidad, y autoevalúa el afrontar actividades y problemas de la vida personal, laboral, social, y ambiental. Además, destaca la importancia de integrar el saber ser, saber conocer y saber hacer en la formación por competencias, reconociendo la necesidad de orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral. También resalta la importancia de la autovaloración, co-valoración y hetero-valoración de las competencias como procesos interdependientes para afrontar las competencias con flexibilidad, autocrítica y estudio continuo, asumiendo las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación.

Las competencias, como el pensamiento crítico y la autocrítica, son fundamentales para el aprendizaje significativo y la formación humana integral, ya que permiten a los individuos desarrollar habilidades esenciales para enfrentar desafíos de manera efectiva. Integra la teoría con la práctica, promueve la continuidad entre todos los niveles educativos y los procesos

laborales, fomenta el aprendizaje autónomo, orienta el afianzamiento del proyecto ético de vida, busca el desarrollo del espíritu emprendedor, y fundamenta la organización curricular en proyectos y problemas. Además, se propone conceptualizar las competencias como procesos integrales de actuación ante actividades y problemas de la vida personal, social y laboral; entonces podemos decir que se enfatiza en abordar competencias con flexibilidad, autocrítica y estudio continuo, y propone articular el aprendizaje a la actuación idónea en el marco del contexto sistémico, siguiendo el principio dialógico del pensamiento complejo.

En ese orden de ideas, las competencias son parte integral en el desarrollo, ya que la institución educativa, Hogar agrupado “Mi pequeño mundo”, cuenta con la formación basada en competencias es una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta hacia la formación humana integral; en ese sentido en el “Hogar agrupado mi pequeño mundo” a través de la estrategia de inclusión busca desarrollar habilidades y conocimientos que los estudiantes pueden aplicar en situaciones reales, donde el aprendizaje se organiza en torno a competencias, que son conjuntos de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a los estudiantes realizar tareas y resolver problemas de manera eficaz. De ese modo, el objetivo principal del aprendizaje por competencias en la institución es que los estudiantes desarrollen las habilidades que necesitan para tener éxito en la vida personal, profesional y social.

En el apartado de las competencias como elementos claves en la educación, desee el rol de maestro reflexivo, consideramos que la postura de Tobón (2010) sobre las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación es válida, aunque es cierto que se necesita más jerarquía y desempeño del docente para promover un aprendizaje más relevante y significativo para los estudiantes, ya que es fundamental que este sea tan reflexivo como un artista que utiliza su conocimiento, experiencia y juicio para tomar decisiones en el aula.

(Eisner); además la creatividad de este es esencial en la enseñanza siendo sus reflexiones las que acompañen la búsqueda de soluciones en la resolución de problemas. Luego entonces, las competencias son las herramientas y es virtud del maestro canalizarlas para transformar la educación.

La propuesta pedagogía, basada en el conocimiento, genera un modelo metodológico inclusivo que profundiza el contexto y sus necesidades. El diseño, la aplicación y la evaluación de estrategias permiten reconocer los procesos de transferencia de conocimiento, siendo estos pilares del constructivismo y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales para el desarrollo integral a través de la inclusión.

Según Tobón (2010), las competencias docentes se basan en una formación integral humana, comenzando desde la primera infancia. La flexibilidad permite una educación integral, apoyada en la transdisciplinariedad y la apertura cognitiva. Estos aspectos son fundamentales para abordar el conocimiento, promoviendo la integración, la colaboración y la búsqueda de soluciones creativas a problemas complejos. Esto crea un ambiente propicio para la práctica pedagógica.

Planeación Didáctica

De acuerdo con Tobón (2005), la secuencia didáctica se conforma de diversos componentes, para empezar, se necesita de una situación problema contextualizada, en el caso del diplomado se refiere a la pregunta de investigación y al planteamiento del problema que dio su origen y la cual se consignó en la Unidad 1, seguido de la necesidad de identificar las competencias a desarrollar con la población con la cual se va a llevar a cabo el desarrollo de la propuesta pedagógica, así como el diseño de las actividades de la secuencia didáctica. Posterior a la retroalimentación por parte de la tutoría, implementación y análisis de la práctica pedagógica y la formación en competencias.

A partir entonces de la estrategia metodológica inclusiva para reconstruir las dinámicas lúdicas del juego en el hogar agrupado "Mi pequeño mundo 2", se determinó la población determinada por 15 estudiantes en edades comprendidas entre los 3 y 5 años de la Institución Educativa "Hogar Agrupado Mi pequeño Mundo", ubicado en la vereda la Vega, del municipio de Hacarí, Norte de Santander.

La Actividad Número 1, se definió como "Vamos en el tren" cuya competencia estableció el expresar y representar lo que observa, siente, piensa e imagina, a través el juego, la música, el dibujo y la expresión corporal; derivaron los aprendizajes que se esperaban como participar en canciones, rondas y juegos tradicionales haciendo aportes personales de manera espontánea; dramatizar diálogos con sus juguetes y otros elementos del ambiente con los que dibuja, arma o construye muñecos; y expresar libremente sus pensamientos y emociones a través de dibujos, pinturas, figuras modeladas.

Esta primera actividad consistió en ubicar a los niños en un círculo en el suelo y explicar las "Normas de Convivencia" a través de una canción; realizan un diálogo sobre cómo es un

"Hogar Ideal" utilizando materiales; proceden a construir una casa donde las normas de convivencia son los pilares fundamentales. Luego, a través de la lectura llamada "El Conejo Travieso", los niños y niñas aprenden la importancia de compartir y respetar los turnos. Luego participan en un juego divertido llamado "La Ruleta de las Normas" donde se les invita a responder preguntas, adivinar normas y trabajar en equipo para lograr un objetivo común. Posterior a ello se evalúa a través de la Observación, donde se observe su participación.

En el momento de desarrollo de la actividad, los niños y niñas participan en el "Tren de los Valores", recalando importancia de las normas de convivencia y a través de preguntas abiertas y ejemplos cercanos a su realidad, los niños y niñas comparten sus ideas y experiencias, construyendo un aprendizaje significativo. Se les explica a los niños que cada vagón representa un valor fundamental para la convivencia (respeto, responsabilidad, amistad, solidaridad, tolerancia y cooperación). Los niños y niñas exploran cada vagón, descubriendo el significado de cada valor y a través de juegos de roles y actividades creativas, los niños y niñas ponen en práctica el valor del respeto hacia sí mismos.

En el momento de cierre, cada niño es llamado y se les entrega una hoja la cual contiene el "Tren", donde los estudiantes van dibujando el vagón que les tocó y se les pregunta cuál es el valor que estaba en ese vagón y como debemos expresarlo para ser mejores en la convivencia. Al final lo que se pretende lograr es que los niños puedan comprender los valores y prácticas convivencia a través de juegos que no sean necesariamente enfocados en lo bélico ya que existen otras alternativas, y que se refuerce la inclusión social.

En la actividad 2, el momento de inicio plantea a actividad "Mundo de los colores"; a través de una canción, se exploran los colores primarios, secundarios y terciarios. Luego, cada niño comparte su color favorito; se pasa entonces a trabajar con pinceles, acuarelas, crayones o

plastilina, donde se reconocen los colores primarios y los secundarios y como en ellos existen también diferencias.

Para el momento intermedio de la actividad, los niños se convierten en pequeños exploradores de historias. Les entregamos libros de cuentos infantiles con dibujos de colores llamativos; entonces el docente inicia la lectura de "La Disputa de los Colores; en un momento clave de la historia, invitamos a los niños a participar.; se convierten en los colores del cuento: rojo, azul, amarillo, verde, naranja, violeta y beige. De allí, cada niño, representando su color, defiende sus cualidades y argumenta por qué es el mejor. Entonces los niños comentan y participan sobre la importancia de la diversidad. Después los niños empiezan a identificar que cada uno tiene sus propias características y proceden a celebrar la unión y la cooperación, de los colores los cuales se unen en el cielo y forman un arcoíris.

Para el cierre, los niños y niñas van a recrear la imagen del cuento que más les guste; en una plantilla deberán manifestar lo que más les gusto de la experiencia y lo aprendido de ella; con ello se espera que ellos reconozcan y asocien las siluetas de colores con los valores vistos además de indagar sobre los resultados en base a la inclusión.

En esta Actividad 3, se coloca las figuras en el suelo formando un semicírculo frente a los lugares donde se sentarán los niños; se verifica que haya una figura para cada niño; luego se invita a los niños a entrar al salón y a sentarse en el semicírculo, con las piernas cruzadas y la espalda recta. Para iniciar la secuencia se selecciona un niño con la dinámica de la "Bolita caliente". Una vez realizada, el niño elegido se levanta, toma la figura que tiene delante y la muestra al grupo, diciendo su nombre en voz alta si le es posible; si el niño no puede decir su nombre, un adulto o un compañerito puede ayudarlo; de ese modo, el juego continúa con el siguiente niño en el semicírculo y así, cada niño toma su turno para mostrar la figura y

presentarse. Una vez que todos los niños se hayan presentado, se realizará una dinámica de repetición para recordar los nombres y las figuras. Adicional a ello, los niños se van a levantar y se desplazarán por el espacio buscando a la persona que tiene la figura que les gusta más.

En un segundo momento, se establece una exploración sensorial, donde se invita a los niños a explorar las figuras con sus sentidos, lo dejamos que las toquen, las observen con detenimiento, las describan con sus propias palabras y las clasifiquen por diferentes criterios (color, forma, tamaño, textura). Acá les diremos preguntas orientadoras y problematizadoras como, ¿Qué forma tiene esta figura?; ¿Cómo se siente en tu manito?; ¿De qué color es?; ¿Es más grandecita o más pequeñita que esta otra? Luego vamos a hacer una Comparación y una medición; les vamos indicando sobre la actividad de comparación de figuras, de modo que les expliquemos que los niños que ellos buscarán parejas de figuras iguales o similares, utilizando diferentes criterios como el tamaño, la longitud o el color; entonces, para comparar el tamaño, les entregamos a cada niño una cuerda o cinta. Acá les vamos a decir que pongan la cuerda para “medir” la longitud de las figuras con la cuerda y las comparen entre sí. Los motivamos a utilizar lenguaje “más preciso” que busquen palabras para describir sus comparaciones. Entonces, después hacemos una Expresión creativa, donde los niños y niñas, van dibujar a partir de la figura o si no van a recórtala o la pueden usar para un juego propio que ellos desarrollen.

Para el cierre de actividad, iniciamos invitando a los niños a observar con atención; se les hace entrega de una hoja con dibujos de frutas y otros elementos comunes; en esa hoja les preguntamos qué ven en la imagen y qué les llama la atención; luego se les anima a los niños a usar sus lápices de colores para dibujar las diferentes figuras geométricas que encuentran en la fruta u objeto del dibujo; pueden usar diferentes colores para resaltar cada figura. Posterior a

ello, los guiamos a través de preguntas a modo reflexivo, como, que figuras geométricas ve en la imagen, cuántas hay, el tamaño y hacia donde están orientadas.

Una vez que los niños hayan identificado las figuras, les vamos a decir que reflexionen sobre su significado y cuál es la función de esa figura en la fruta, como, por ejemplo, para qué cree que sirve esta figura en la fruta; o también, como es la figura de la fruta; y si puede organizarlas para crear una figura nueva; entonces podemos ir terminado la actividad, donde invitamos a los niños a dar rienda suelta a su creatividad, a dibujar creando otras figuras a partir de las figuras geométricas que encontraron; a colorear la imagen de la ficha o la nuevas y si lo desean recortarlas para crear collages u otro tipo de expresión.

Finalizando así con la interpretación de la aplicación de las figuras geométricas, y con ello se espera que los niños puedan descubrir el mundo de las figuras geométricas de una manera divertida y atractiva; a través de la exploración, la interpretación y la expresión creativa, los niños construirán una comprensión profunda de las formas geométricas, desarrollando habilidades matemáticas y artísticas.

Enfoque Didáctico

El empleo de secuencias didácticas en el aula se posiciona como una herramienta esencial para un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo y significativo. Arrieta y Olivares (2017) explican que estas secuencias consisten en un conjunto de tareas diversas unificadas por un objetivo global, lo que las diferencia de una simple colección de actividades. Carmona (2017) enfatiza en la importancia de dividir el proceso en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, para promover el pensamiento y las habilidades de los estudiantes, convirtiéndolos en constructores activos de conocimiento.

Las secuencias didácticas no solo organizan las experiencias de aprendizaje de manera intencionada, sino que también buscan despertar el interés del alumno, profundizar en el tema y generar reflexiones sobre las experiencias (Arrieta y Olivares, 2017). Además, permiten el aprendizaje colectivo y la construcción del conocimiento a través de interacciones entre estudiantes, promoviendo el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades cognitivas (Carmona, 2017).

La evaluación por competencias, inspirada en Freire (2007), se integra en el proceso didáctico para diagnosticar necesidades, planificar actividades, mejorar la práctica docente y promover la autoevaluación de los estudiantes. Este enfoque continuo y sensible a las necesidades individuales es esencial para garantizar un aprendizaje efectivo y de calidad (Freire, 2007).

Al implementar secuencias didácticas, se fomenta la exploración autónoma y el trabajo en grupo, permitiendo a los estudiantes observar, analizar y comprender elementos, contextos y valores. El juego se presenta como una actividad clave en este proceso, ya que facilita el

desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales, así como la construcción de identidad y valores (MEN, 2017).

La adaptación de las estrategias de enseñanza a las necesidades e intereses de los estudiantes es fundamental. Se emplean enfoques visuales, auditivos y kinestésicos según la receptividad del grupo. Además, se personalizan actividades para adaptar el ritmo de aprendizaje y promover la participación activa de todos los estudiantes (MEN, 2017).

Los conocimientos previos son clave en este proceso, ya que facilitan la comprensión y retención del aprendizaje al establecer conexiones con la nueva información. Esto genera motivación e interés, además de permitir al docente adaptar su enseñanza y brindar apoyo individualizado según las necesidades de los estudiantes (López, 2009).

En resumen, la implementación de secuencias didácticas basadas en el juego, la lúdica y la inclusión promueve experiencias significativas de aprendizaje. Estas secuencias permiten un diseño de actividades atractivas y variadas, conectadas con los conocimientos previos de los estudiantes, promoviendo el pensamiento crítico, creativo y colaborativo, así como la construcción de un ambiente inclusivo y respetuoso en el aula (Vygotsky, 2008).

Implementación

Al dirigirnos a la Institución Educativa "Mi pequeño mundo 2" ubicada en la vereda San José del Tarra, jurisdicción del municipio de Hacarí, Norte de Santander, establecemos definir los momentos, inicial, de desarrollo y de cierre de la primera experiencia pedagógica denominada "Vamos en Tren". Al desarrollar dichos momentos, se tomó en cuenta las edades de los participantes ya que la Institución Educativa "Mi pequeño mundo 2" atiende a niños en edades comprendidas entre los 2 y 5 años, donde se toma en cuenta los derechos básicos de aprendizaje y además la experiencia autónoma previa de las prácticas pedagógicas lo que hizo posible alcanzar los aprendizajes esperados. De ese modo, para la aplicación de la experiencia, la institución provee un espacio amplio en el patio el cual es cubierto, lo que facilita inicialmente la organización de los estudiantes y las condiciones climáticas no afectaran en gran medida; en ese sentido, y ya estableciendo el lugar, tanto la institución educativa, como de manera autónoma, definió que los materiales eran adecuados ya que son perfectamente moldeables, y ayudan al desarrollo de la motricidad fina y la motricidad gruesa partiendo de la premisa que dichos materiales como fichas, cajas, y papeles de colores, son llamativos para las edades de los estudiantes; también es importante reconocer que la institución cuenta con el material de reproducción de sonido que fue fundamental para amenizar y desarrollar la actividad.

En base a la planeación de la actividad y lo que comprende el desarrollo de la misma se tenía presupuesta para un tiempo estimado de 60 minutos; aquí se aclara que la institución educativa (IE) maneja el siguiente parámetro de actividades: no se catalogan asignaturas tradicionales tipo instituciones urbanas, con la salvedad de que se les enseña temática de dichas áreas; por ejemplo en la IE se enseñan los números pero no se indica que sea matemática; de la misma forma las formas y figuras para colorear o pintar, no es necesariamente estética; entonces,

retomando, cada segmento de actividades dura 60 minutos seguido por un descanso de 15 minutos; bajo este criterio, se estableció realizar la actividad en 60 min; generalmente y salvo alguna excepción y con ayuda de las maestras del IE, la actividad se desarrolló sin inconvenientes. En relación al momento de evaluación para el cierre de la experiencia, los niños responden de forma visual a lo trabajado en la actividad ya que reconocen formas y figuras que se les enseñaron; dichas formas y figuras fueron mucho más comprensible en el apartado del “Tren” ya que para ellos reconocer la cajitas y color de cada una significaba interpretar la característica del valor estudiado como ayuda este a mejorar la convivencia; así mismo considero que la estrategia evaluativa pudo dar cuenta de que los niños y niñas de la IE están familiarizados con el tema de la convivencia y especial ellos mismos expresan las características de la convivencia en casa, lo que hace que la traspasen, y la pongan en práctica en la IE.

Bajo la premisa de que los niños son más receptivos a actividades lúdicas, este proyecto demuestra que el juego desarrolla tanto la creatividad como la cognición, fomentando la convivencia, la tolerancia y la inclusión en sus interacciones. Ahora, basados en los ya estudiados modelos de competencias, podemos entonces catalogar que la evolución hace parte de un proceso formativo y esta no es una evaluación sumativa; es una evaluación de tipo formativo en lo que se podría catalogar como un aprendizaje basado en proyectos donde los niños empiezan por definir una situación pequeña como, por ejemplo, la convivencia, para empezar a desarrollar la asimilación de un concepto más grande como los valores y la inclusión; en base a ello entonces, las acciones se centraron en la habilidad que tuviese el niño para desarrollar las habilidades de interacción y comunicación con sus pares, y desde allí empezar a comprender desde la lúdica, lo que significan los valores. En ese mismo orden, gracias a que los recursos son visualmente atractivos y los niños son muy activos cuando pueden tener materiales de

manipulación, esto ayudo a comprender que no solo se trataba de cajas simples, sino también de elementos que cobraban un valor o un significado diferente; es así como los recursos estuvieron acordes a lo planeado, y aunque siguen siendo limitados para su adquisición por las condiciones geográficas, fueron un gran aporte a la planeación didáctica

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Tomando como base el objetivo general de la propuesta, el cual indica desarrollar una estrategia metodológica inclusiva para reconstruir las dinámicas lúdicas del juego, con el fin de promover el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, y desde la secuencia didáctica que se utilizó de juegos no bélicos como herramienta pedagógica para promover la convivencia, la inclusión y el aprendizaje de valores en los niños, podemos decir que desde los ámbitos como el desarrollo socioafectivo, se fortaleció la empatía y la comprensión de sus pares; en ese sentido, en palabras de Gómez-González (2011), se pudo determinar que “los juegos definidos como bélicos fomentan la interacción social, las relaciones personales y el trabajo en equipo, y esto les permite a los niños desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar del otro, comprender sus emociones y necesidades, y actuar con respeto y consideración”. Además, dentro del desarrollo de habilidades sociales y emocionales en este juego, los niños aprenden a comunicarse de manera efectiva, a resolver conflictos de forma pacífica, a gestionar sus emociones y a expresarlas adecuadamente. (Bisquerra, 2000; Goleman, 1995).

En el proceso de observación y caracterización durante las actividades, se identificaron elementos clave como la convivencia, la aplicación de valores y la inclusión, manifestados a través de las habilidades comunicativas y de interacción de los niños. Una de las fortalezas destacadas fue la conexión establecida a través de la participación activa con los niños. Además, la capacidad de adaptarme y motivar a los estudiantes jugó un papel crucial para que las actividades tuvieran un impacto directo y efectivo hacia el cumplimiento del objetivo general. También la utilización e implementación del material didáctico, permitió el desarrollo de habilidades cognitivas, donde se estimuló el pensamiento crítico, la creatividad, y la resolución de problemas. Según Bruner- Piaget (1966 -1970), esto permitió “contribuir al aprendizaje de

conceptos matemáticos, lingüísticos y espaciales”. Entonces, el interactuar con ellos a través de materiales de manipulación, hizo que se desarrollara mejor la experiencia. En cuanto a las situaciones de mejora, debo establecer un mejor manejo de grupo en cuanto a la sectorización de los espacios y de los estudiantes; se evaluaron aspectos en las atenciones a cada estudiante, ya que se extendía demasiado el tiempo que se le dedicaba a un solo estudiante, lo que ocasionaba el descuido de ciertas áreas; ante ello se debe generalizar una mejor disposición en el aula para establecer un mejor manejo de esta.

Dentro de las acciones y mejoras para la misma práctica, a partir de las situaciones propias del contexto, se podría estructurar un análisis un poco más profundo de los factores individuales de los participantes, en tal caso, definir una observación para cada uno de los contextos familiares de estos, examinando factores tanto internos como externos que permitan un análisis más profundo de sus características y establece sus habilidades y debilidades en forma que puedan ser asumidas desde una planeación de tipo actividad para el desarrollo transversal; esta transversalidad puede asociarse al trabajo en equipo para el trabajo de manera efectiva; aprender sobre la resolución de problemas y sus soluciones creativas, y el constante aprendizaje que se centre en buscar y adquirir nuevos conocimientos y habilidades de manera constante. (Bisquerra, 2000; Goleman, 1995).

Las acciones implementadas en la experiencia pedagógica potenciaron un aprendizaje activo, principalmente a través de métodos basados en proyectos, aprendizaje colaborativo y experiencial. Los niños se mostraron activos y comprometidos, beneficiándose significativamente de los materiales didácticos utilizados, que presentaron un diseño curricular atractivo y materiales manipulables. Estos recursos facilitaron la comprensión de conceptos importantes como los valores, la inclusión y el juego, alineándose eficazmente con el objetivo

general del proyecto. En ese sentido, Dewey (1859) enfatizaba la importancia de la resolución de problemas como una forma de aprendizaje, y creía que se debía animar a los estudiantes a pensar de manera crítica y creativa para solucionarlos por medio de la experiencia y la manipulación.

En base a lo anterior, podemos entonces definir aspectos que influyeron en los resultados del aprendizaje, siendo estos basados en el modelo constructivista de Bruner (1915), quien indicaba que “las personas construyen su propio conocimiento al interpretar y dar sentido a la información de forma activa”; lo que bien el mismo autor, aplicó para generar un compromiso basado en la motivación, para entender y comprender las actividades planteadas siendo participativos y teniendo un compromiso en pleno. Con base en ello, las experiencias otorgaron una retroalimentación constante y se estaba en pleno seguimiento de las actividades identificando las fortalezas y debilidades, de los alumnos estando atenta a generar los refuerzos y las correcciones necesarias.

Resaltando las fortalezas, podemos indicar que existe mucho compromiso por parte de los estudiantes y al estar en esta etapa de la educación, son propensos a la participación, al desarrollo de las actividades desde un compromiso innato que les permite estar buscando siempre el resultado final y en algunos casos mejorar lo que ya hecho; así como tenemos fortalezas, también dificultades y estas son precisamente el desarrollo de la experiencias práctica; tanto las dificultades de accidentalidad geografía y las implementaciones que no son constantes, determina solo un resultado parcial, de allí que entonces tenemos las limitaciones asociadas al tiempo y el rol que se ocupa en la institución que es de carácter temporal; en ese sentido un implementación de la experiencia calaría en mayor y mejor medida sí se es parte del escenario donde se realice la práctica.

Trazando entonces aspectos importantes a resaltar, podemos reconocer que el enfoque de inclusión en la pieza clave de la investigación y desarrollo de la estrategia ya que, se está asegurando que todos los niños, niñas del IE independientemente de sus características individuales, puedan participar de manera activa y significativa en las actividades lúdicas, donde se está considerando la diversidad, sus necesidades, sus intereses y en algunos casos sus estilos de aprendizaje ya que los niños requirieron alguna adaptación, aunque fuese mínima, de las actividades para fomentar su participación y esta que se basara en los valores como respeto, tolerancia y la aceptación; también considerando que es el juego la herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños, niñas y que gracias a este se desarrollan y se potencian sus aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales; adicional a ello, que el enfoque metodológico de tipo constructivista y participativo permite determinar un apartado de la participación activa de los niños, niñas y adolescentes en el proceso de desarrollo e implementación de la estrategia metodológica, va de la mano de los criterios de Vygotsky, quien considera “el aprendizaje como un proceso activo en el que los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el mundo y con los demás y con la importancia de la interacción social y la colaboración en el proceso de aprendizaje” (1978). }

El rol docente en la planeación didáctica es esencial, ya que incluye la responsabilidad de diseñar, implementar y evaluar estrategias que estén alineadas con los objetivos educativos. En particular, la reconstrucción de las dinámicas lúdicas se llevó a cabo desde un enfoque inclusivo que tuvo en cuenta la diversidad de características, necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los participantes. Esto requirió la adaptación de actividades y estrategias para asegurar una participación activa y significativa de todos los estudiantes. También se considera un aspecto de la promoción del desarrollo integral desde lo físico, lo cognitivo, lo emocional y lo social, lo cual

si vio reflejado en la diversidad de las actividades; y de cierto modo, el ser participe en la zona, ayudó y facilitó la investigación y la recopilación de información para la implementación de la estrategia metodológica.

Podemos entonces empezar a concluir que tanto la planeación como su importancia en la práctica es de vital importancia ya que clarifica y organiza los objetivos, contenidos, las competencias, las actividades, las estrategias y los recursos que se establecerán de modo que el docente tendrá una hoja ruta para desarrollar el proceso educativo y le permitirá a este, enfocarse en la consolidación de los objetivos de aprendizaje y optimizar el uso del tiempo y los recursos disponibles. Como docente en formación, es vital tener esta planeación ya que estructura un proceso y conlleva a desarrollar elementos evaluativos que permitan la transferencia en el aprendizaje; en ese sentido, Dewey (1952) consideró que “la planeación es un proceso reflexivo que permite al docente anticipar y organizar sus acciones en el aula, y la planeación no es una camisa de fuerza, sino una herramienta flexible que debe adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes”; cómo podemos ver, la planeación es una herramienta, que pasa a ser indispensable en la práctica pedagógica ya que organiza, orienta, y mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, y fortalece la efectividad de la educación.

Conclusiones

La propuesta pedagógica destacó la importancia de la lúdica como base fundamental para el desarrollo integral de la población estudiada. Durante la implementación, se notaron consideraciones coherentes, especialmente porque el grupo focal está en proceso de formación, lo que hace que cualquier práctica o diseño metodológico sea adaptable. Además, es notable cómo los estudiantes reconocen el valor de las dinámicas inclusivas como parte de su desarrollo integral. A su vez, se pudo determinar que la estrategia metodológica puede tener un carácter mucho más extenso y esta puede adaptarse a un escenario curricular mucho más amplio; en vista de que solo se trabajó en esta etapa de la infancia, se puede contemplar una transmutación hacia el ciclo educativo contemplando eventos de la básica primaria y secundaria.

En ese sentido, se alcanzó también el reconocimiento de la labor del docente, ya que se pretendía inicialmente el diseño de la estrategia centrada en el desarrollo de dinámicas de reconstrucción, y sin embargo, se obtuvieron experiencias donde por parte del docente en formación, pudo establecer y contemplar ciertos fenómenos propios del manejo de la primera infancia y como establecer estrategias de enseñanza desde lo autónomo hacia lo grupal; en ese orden de ideas, uno de los principales resultados, fue en base a la actividad lúdico social, la cual determinó como a través de una dinámica integral participativa, que los niños en esta etapa del desarrollo, no reconocen diferencias ni características particulares en su ser o comportamiento; para ellos, el fenómeno lúdico inclusivo tiene una mayor transferencia a través de prácticas inmersivas e interactivas sin determinar sesgos o diferencias.

Es evidente que surgieron dificultades durante la implementación, como es común en cualquier contexto. Sin embargo, estas dificultades fueron principalmente externas, como la ubicación geográfica, los recursos limitados de la institución y la tensión en la región. Aunque no

son factores determinantes, crearon un ambiente algo tenso en el escenario. Claro está, esto no fue un condicionante, y la superación de lo mismo corre por cuenta del día a día. Retomando el apartado de los recursos limitados, esta necesidad fue suplida gracias reutilización de material tanto previo como de otras instituciones gestionando por la docente en formación para la aplicación del diseño pedagógico.

En un apartado de cambios o adecuaciones, se tuvo que adaptar la estrategia metodología de forma unánime, siendo esta uniforme para los participantes ya que no se contempló que la institución debido a la ubicación orientación enfoque pedagógico, no secciona por etapas a los niños y niñas si no que es uniforme en la presentación de actividades y metodologías; esto como parte de los estándares curriculares que son previamente definidos por parte del instituto colombiano de bienestar familiar ICBF quien es el encargado de dictaminar los planes curriculares.

Como parte de las eventualidades y/o dificultades, no se había cuestionado previamente la opinión de uno de los participantes, debido a que en su caso particular, él había recibido las clases, requisito del programa de pregrado, de forma tradicional, es decir presencial; de ese modo, el egresado tampoco había cuestionado previamente del porqué del cambio de la metodología tradicional a la virtual, lo cual condujo a una resignificación en su caso, que consistió en la presentación de la experiencias por parte de los demás participantes, como parte de un proceso de indagación; bajo esa misma línea, otra de las adecuaciones que se debieron hacer y como recomendación para futuras experiencias de investigación, es la actualización del material audiovisual y los recursos metodológicos interactivos, debido a que algunos fueron presentados sin un previo análisis de estructuración o nivel, y por ende, para algunos de los participantes resultaron complejos y se debió hacerse un proceso de instrucción.

Por otra parte, una de las principales fortalezas de la actividad fue la interacción para la construcción de ideas en la redacción; esto fue muy interesante debido a que algunos elementos que se trajeron a colación les han permitido reconocer y extender su vocabulario; acorde a ello, la descripción y reconocimiento del vocabulario hizo que tuviesen mejor adaptación a las dinámicas interactivas; entonces, las estrategias propuestas por los egresados y en conjunto con los recursos didácticos presentados, les dio la posibilidad de replantear el proceso de enseñanza y de definir que, a través de planes de trabajo mucho más lúdicos y dinamizadores, en conjunto con elementos interactivos, se potencian en el desarrollo práctico; lo anterior demostró que una plataforma virtual más allá de haber masificado la educación, puede definir que estén mucho más motivados si visualmente se les ofrece una estrategia metodológica que les permita a partir de la exploración, desarrollar cognitivamente una asignatura de estudio.

Entonces, a modo concluyente, podemos decir que la proyección de la propuesta es el poder definir como estas prácticas ayudan a reconstruir las dinámicas lúdicas basadas en el juego, y de cómo en este periodo de aplicación, dicha experiencia metodológica hizo que los niños y niñas del Hogar Agrupado "Mi pequeño mundo 2" experimentasen las consideraciones del juego como un ámbito de inclusión y desarrollo integral y desde la mirada de criterio bélico, además de que el proceso consolidó aun más el desarrollo formativo de la docente en formación pro medio de la experiencia y la práctica docente; es claro también que el uso de materiales didácticos contribuyó a que los niños y niñas tuvieran la percepción de que las formas de aprendizaje pueden extenderse a escenarios más participativos e inclusivos siendo el juego la fuente que engloba los criterios de aprendizaje. Por ende, esperamos que la propuesta pueda aplicarse en otros escenarios y otros niveles educativos además de diferentes contextos de modo que se convierta en un programa de formación continua.

Finalmente, las estrategias implementadas pudieron demostrar que se han cumplido los objetivos trazados y los estudiantes han logrado asimilar los aprendizajes que se trazaban, a su vez que se han alcanzado los objetivos desde el ámbito cognitiva, social y emocional siendo las adaptaciones coherentes en el desarrollo de las dinámicas y los estudiantes han reconocido la fortaleza de la inclusión en escenarios lúdicos.

Referencias Bibliográficas

- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Facultad de Educación de Palencia, Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Arrieta, L., & Olivares, M. (2017). Pertinencia de una secuencia didáctica que propenda por el desarrollo de competencias de lectura crítica de textos argumentativos. Universidad de La Costa, Barranquilla – Atlántico.
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/157/1140838104-1140840004.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bruner, J. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Buitrago, L. (2016). El juego bélico en la primera infancia: Una aproximación desde las narrativas de maestras en cinco jardines infantiles de las localidades Antonio Nariño y Puente Aranda. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de Ciencias de Educación.
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/4046/TESIS%20JUEGO%20B;jsessionid=FEE042C3FE963CCADB8BAD9839D0A4E6?sequence=1>
- Carmona, B. (2017). Secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero de la Institución Educativa Evaristo García. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Icesi, Santiago De Cali. <http://funes.uniandes.edu.co/10596/1/Carmona2017Secuencias.pdf>
- Cumbe, M. (2020). Estrategias lúdicas y colaborativas para fomentar la educación inclusiva en los grupos preescolares del centro infantil “Nene’s club”. Universidad Nacional De Educación, Azogues, Ecuador.

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1608/1/TRABAJO%20DE%20TITULACION%20MAESTRIA.pdf>

Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. New York: The Macmillan Company.

García Ríos, A. S. (2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. *El Artista*, (2), 80-97. <https://www.redalyc.org/pdf/874/87400207.pdf>

Gaviria, L., Martínez, S., & Torres, E. (2014). Ritmos y estilos de aprendizaje en el nivel preescolar en la Corporación Instituto Educativo del Socorro. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Universidad de Cartagena/Universidad Del Tolima, Cartagena De Indias.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2645/RITMOS%20Y%20%20ESTILOS%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20NIVEL%20PREESCOLAR%20EN%20LA%20CORPORACION%20INSTITUTO%20EDUCATIVO%20DEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López, J. (2009). La importancia de los conocimientos previos para el aprendizaje de nuevos contenidos. *Innovación y Experiencias Educativas*, SSN 1988-6047, Revista CSI, Granada.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/JOSE%20ANTONIO_LOPEZ_1.pdf

Medina, A. (2018). *Estilos de aprendizaje y hábitos para el estudio*. DGSE. Dirección General de Servicios educativos, Universidad Autónoma de Aguascalientes.

<https://www.uaa.mx/portal/wp-content/uploads/2018/02/26-1.pdf>

- Medina, E., & 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. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2), 90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Moral-Pérez, M., & Rodríguez-González, C. (2022). Oportunidades de los videojuegos bélicos para activar el pensamiento crítico: opiniones de los jugadores. *Revista Colombiana de Educación*, (85), 242. Epub November 28, 2022. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12561>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar, 41, 42- 108 -147. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje; Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Tuttman, M. (2017). Evaluación educacional, El verdadero compromiso. *Revista Retratos de la Escuela, Brasília*, v. 7, n. 12, p. 101-108, ene./jun. 2013. <http://www.esforce.org.br>
- Vygotski, L. S. (1987). *Pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Ediciones Fausto. (Original work published in 1934)
- Vygotski, L. S. (1989). *El desarrollo de las funciones mentales superiores*. Barcelona: Crítica. (Original work published posthumously in 1978)

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencia de la práctica

<https://drive.google.com/drive/folders/1Jd0iqMqwYhujGd8jYslMuJsOVIvOeiKK?usp=s>

haring