

**Fortalecimiento de la toma de decisiones en estudiantes de grado primero a través de la
implementación de juegos de roles durante segundo semestre del año 2024**

Erika Yineth Chingate Gómez

Asesor

Carmen Eliza Valencia Rentería

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

La propuesta pedagógica busca fortalecer el desarrollo autónomo en los niños y niñas de grado primero de la Institución Educativa Pio X Chipaque, a través del juego de roles. El enfoque metodológico se basa en una investigación cualitativa, dado que se detectó una problemática en los estudiantes: la falta de autonomía, ya que dependían constantemente de la docente para realizar actividades y tomar decisiones. La importancia de fortalecer la autonomía en los primeros grados de primaria es fundamental para su desarrollo integral. Así, esta propuesta se enfoca en diseñar actividades que promuevan la independencia, permitiendo que los estudiantes asuman responsabilidades, tomen decisiones propias y resuelvan problemas por sí mismos. La implementación de actividades didácticas y la adaptación del entorno escolar están dirigidas a favorecer estos procesos, proporcionando a los niños herramientas y espacios para crecer en su capacidad de ser autónomos, lo cual impacta positivamente en su desarrollo personal y académico.

Palabras clave: Autonomía, juego de roles, pedagogía, enfoque didáctico.

Abstract

The pedagogical proposal aims to strengthen autonomous development in children from First, grade at the Pio X Chipaque Educational Institution through role-playing. The methodological approach is based on qualitative research, as a problem was identified among the students: a lack of autonomy, as they constantly relied on the teacher for activities and decision-making. Strengthening autonomy in the early grades is crucial for their overall development. This proposal focuses on designing activities to encourage independence, allowing students to take responsibility, make decisions, and solve problems on their own. The implementation of didactic activities and adapting the school environment are intended to support these processes, providing children with tools and spaces to grow in their ability to be autonomous, which positively impacts their personal and academic development

Keywords: Autonomy, role play, pedagogy, didactic approach, school environment.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico	22
Implementación.....	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	30
Conclusiones	32
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	38

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	38
--	----

Introducción

La investigación realizada en la Institución Educativa Departamental Pio X de Chipaque, en la escuela rural Munar en el municipio de Chipaque (Cundinamarca), se centra en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 a 6 años a través de la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras. En este contexto, se busca comprender cómo el juego de roles puede ser una herramienta práctica para fomentar la autonomía, considerando que, en la actualidad, muchos niños dependen excesivamente de la intervención de adultos en la toma de decisiones y la resolución de problemas cotidianos.

El grupo poblacional objeto de estudio incluye a niños y niñas de 5 a 6 años, quienes se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo. Esta franja etaria es clave para la formación de habilidades sociales y emocionales, donde la autonomía comienza a emerger. A través de una observación directa y entrevistas con educadores y padres, se identificó la importancia de potenciar estas habilidades en un entorno educativo que promueva la independencia y la autoconfianza.

La problemática de la autonomía en esta población se ha hecho evidente, ya que muchos niños presentan dificultades para llevar a cabo actividades cotidianas sin asistencia tales como no amarrarse los zapatos solos, no realizan actividades si el docente no está pendiente de ellos.

Esto no solo limita su capacidad para tomar decisiones por sí mismos, también afecta su autoestima y su disposición para enfrentar nuevos retos. Existe, por tanto, una necesidad urgente de implementar cambios en la metodología educativa que fomenten un ambiente más propicio para el desarrollo autónomo de los niños.

En este sentido, la variable de estudio se centra en cómo el juego de roles influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 a 6 años. la actividad lúdica no solo les permite explorar diferentes identidades y situaciones, sino que también les brinda un espacio seguro

para trabajar la toma de decisiones y la resolución de problemas, fundamentales para construir su autonomía. Al involucrarse en juegos, los niños aprenden a gestionar sus emociones y a interactuar con sus pares de manera efectiva.

El marco teórico que sustenta la investigación se basa en diversas corrientes pedagógicas que resaltan la importancia del juego en el aprendizaje. Teóricos como Piaget (2001) y Vygotsky (1978) han enfatizado el rol del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños, argumentando que, a través de estas interacciones lúdicas, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan competencias que son esenciales para su autonomía. Este enfoque justifica la necesidad de trabajar en la autonomía desde la educación inicial, proponiendo estrategias que incorporen el juego de roles como un medio para promover un desarrollo integral en los estudiantes.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En la institución educativa Pio X escuela Munar ubicada en Chipaque Cundinamarca, se encuentran estudiantes de diversas edades, grado preescolar y básica primaria divididas en aulas multigrado, con base en ello se trabajará con estudiantes de grado primero, ya que son estudiantes que han venido acompañándome en el proceso de las practicas conmigo por medio de actividades divertidas que los motivan a participar; es por esto que se quiere seguir con los procesos que se lograron identificar a lo largo de la observación participante de la docente con estudiantes de 5 a 6 años.

El aula de clases se encuentra en las instalaciones de la escuela Munar del municipio de Chipaque (Cundinamarca), en este encontramos tres aulas grandes con una estructura adecuada que le permite al estudiante la comodidad con la finalidad de brindar orientación y calidad en el proceso de enseñanza- aprendizaje, se encuentra un espacio que cuenta con un escritorio para el docente y dos tableros tradicionales; con base en el PEI de la institución encontramos de forma organizada la estructura del plantel, el nombre de esta institución la cual consta de una casa de un piso donde funciona la escuela y esta distribuida así: dos aulas multigrado una para grado transición, primero y segundo y la otra para grado tercero, cuarto y quinto, cuenta con sala de audiovisuales, cancha deportiva, restaurante, baños y zona recreativa.

Los estudiantes provienen de Munar (Cundinamarca) y veredas cercanas. La mayoría de ellos tienen hermanos mayores y, aunque algunos no cuentan con ambos padres, reciben el apoyo de familias unidas. Durante el desarrollo de la observación diagnóstica se reconoció que los niños aún no toman decisiones acordes a su edad o dudan de ellas. Evidenciándose la importancia de fortalecer la toma de decisiones en estos niños mediante actividades basadas en el juego de roles. Al respecto, el PEI de la institución tiene como objetivo formar personas íntegras, responsables, críticas y creativas, respetando las diferencias y promoviendo valores

éticos y morales. Busca desarrollar un alto rendimiento académico y conciencia ambiental, ofreciendo un servicio de calidad, optimizando recursos y fomentando la mejora continua en sus procesos, con un enfoque en el desarrollo profesional y laboral.

Lo que se alinea con el hecho de que el fortalecimiento de la autonomía en los primeros años de escolaridad es crucial para el desarrollo integral de los niños. Durante los grados de transición, primero y segundo, los niños están en una etapa fundamental de su crecimiento cognitivo, emocional y social. Fomentar la autonomía en esta fase no solo mejora su capacidad para tomar decisiones y resolver problemas, sino que también promueve su autoestima y habilidades sociales. El trabajo argumentará que el fortalecimiento de la toma de decisiones en los niños de estas edades se puede lograr mediante la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas, la creación de un entorno estimulante y la promoción de la participación de los niños en su propio proceso de aprendizaje.

Entonces, la propuesta pedagógica que se describe a continuación se basa en la premisa de que los niños pequeños pueden desarrollar habilidades en la toma de decisiones a través de actividades estructuradas y un entorno educativo que les permita explorar y practicar la autonomía.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la toma de decisiones en los niños y niñas de 6 años del grado primero del colegio Pio X escuela Munar de Chipaque (Cundinamarca) a través del desarrollo de juegos de roles como movilizador de la autonomía durante los meses de septiembre a diciembre de 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la toma de decisiones en los niños y niñas de 6 años del grado primero del colegio Pio X escuela Munar de Chipaque (Cundinamarca), a través del desarrollo de juegos de roles como movilizador de la autonomía durante los meses de septiembre a diciembre de 2024

Objetivos Específicos

Identificar el acercamiento de los estudiantes del grado primero del colegio IED Pio X Escuela Munar de Chipaque (Cundinamarca) a experiencias de juego de roles.

Movilizar la toma de decisiones en los estudiantes del grado primero del colegio IED Pio X Escuela Munar de Chipaque (Cundinamarca) a través de la experimentación con juego de roles.

Reconocer los cambios en la toma de decisiones de los estudiantes del grado primero del IED Pio x escuela Munar (Cundinamarca) después de la implementación con experiencias de juego de roles.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Para la fundamentación de la siguiente propuesta de investigación, se presentan una serie de referencias bibliográficas que dan valor y sustento a la presente investigación y que se presentan a continuación.

Para Bonwell y Eison (1991), los juegos de roles involucran a los estudiantes en situaciones o escenarios de la vida real que pueden ser estresantes, desconocidos, complejos o controvertidos, lo que requiere que examinen sus sentimientos personales hacia los demás y sus circunstancias.

Por su parte, Pérez (2019) define el juego de roles como una técnica muy utilizada dentro del ámbito de la educación moral en el que: “se asume el papel de otra persona y se razona, desde el punto de vista de ella, una situación moral que tiene planteada. Se estimula con esta técnica, la capacidad empática del sujeto” (p.161). Aporte que fortalece en varios aspectos esta investigación, donde se concuerda con estos ítems y estrategias que en la misma se especifican.

Mackay (2001) define los juegos de roles como un sistema que permite crear historias episódicas y participativas. Basándose en un conjunto de reglas, estos juegos permiten a un grupo de jugadores, junto con un director de juego, decidir cómo se desarrollan las interacciones entre los personajes que cada jugador interpreta. Definición que contribuye a la presente investigación como referente teórico dado que nutre los argumentos de acuerdo a su aplicación y resultados.

Para Piaget, citado por Montero y Alvarado (2001), los niños interactúan con el entorno de 3 formas, que son la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través del juego, el niño adapta la realidad a esquemas que ya tiene, por tanto, el juego es considerado una asimilación de lo real a sus propias capacidades.

Kamii (2005) por su parte afirma que “la autonomía personal se refiere a una cualidad de carácter que la educación pretende desarrollar en los jóvenes para que se conviertan en protagonistas y señores de sus vidas”. Así, el juego de roles permite a los niños asumir diferentes personajes y situaciones, lo que les brinda la oportunidad de experimentar la toma de decisiones en un entorno seguro. Al elegir cómo reaccionar en diferentes escenarios, los niños desarrollan su capacidad para pensar de manera crítica y reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones.

Con lo anterior, Vanderslice y García (2006) expresan que el juego de roles busca despertar el interés de los estudiantes y su objetivo es ayudarles a comprender mejor determinadas situaciones que ocurren en el día a día e induce a que analicen sus propias experiencias y las de sus compañeros desde los diversos puntos de vista. Apartado que aporta bastante a mi investigación debido a que el propósito es que los estudiantes analicen diversas situaciones y las resuelvan creando de ello una experiencia.

Parrat-Dayan (2007) afirma que “la autonomía se refiere a las capacidades que los niños adquieren gradualmente con el apoyo de los padres y de sus educadores y lo que les permitirá tener independencia en los diferentes planos del desarrollo humano”. De este modo, se puede proponer la autonomía en la infancia como un tema ampliamente discutido en el ámbito pedagógico y psicológico, especialmente en niños de 5 a 8 años. Este período de desarrollo es crucial para establecer las bases del aprendizaje independiente y la toma de decisiones.

Mientras que Domènech (2008) dice sobre el juego de roles que es “una estrategia didáctica que nos permite intervenir sobre todo el grupo y a la vez prevenir determinadas conductas de riesgo es el juego de rol” (p.126). Así, la incorporación del juego de roles en el currículo educativo es esencial para promover un ambiente de aprendizaje que valore la autonomía.

Según Zubizarreta (2011), la escuela de infantil tiene que concebirse como un recurso que impulse la autonomía y responsabilidad; un ámbito privilegiado junto al familiar, en el que el niño pueda generar con serenidad y confianza, procesos de construcción y reconstrucción que le guíen en la conquista de la autonomía y la responsabilidad personal y social.

Linaza (2013), por su parte, arguye que el juego está vinculado con el contexto sociocultural, ya que el niño durante el juego pretende relacionarse e integrarse en un grupo, con el que comparte pensamientos y emociones. Además, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos reproduciendo los roles, valores, formas de comunicación, relaciones y conductas de su entorno cultural. Al ser el juego de roles una actividad en la que el niño interactúa con sus demás compañeros es responsable de tomar sus propias decisiones y por ende se hace responsable de la situación a enfrentar.

Así mismo, Rodríguez (2014) afirma que la toma de decisiones organizacionales constituye un proceso informacional que se desarrolla por individuos o grupos para solucionar problemas y aprovechar oportunidades organizacionales.

Mientras que Calderón (2014) afirma que “la autonomía se refiere a las capacidades que los niños adquieren gradualmente con el apoyo de los padres y de sus educadores y lo que les permitirá tener independencia en los diferentes planos del desarrollo humano”. El juego de roles se presenta como una herramienta pedagógica clave que permite a los niños explorar diferentes situaciones sociales y emocionales.

Por su parte, la investigación de Pérez (2019) resalta que cuando los alumnos se colocan en diferentes roles, experimentan situaciones que les ayudan a entender mejor su propio proceso de aprendizaje y a confiar en sus capacidades. Además, el estudio de Rodríguez (2020) destaca que el aprendizaje activo, como el que se da en el juego de roles, mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes. Así, la autonomía se convierte en

un pilar esencial en la educación contemporánea, permitiendo a los estudiantes convertirse en aprendices más proactivos y reflexivos.

La autonomía en el aprendizaje es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, y su implementación a través de la didáctica del juego de roles se ha demostrado efectiva. Según el artículo de La Torre (2021), el juego de roles no solo fomenta la creatividad y la expresión personal, sino que también permite a los alumnos tomar decisiones y asumir responsabilidades en un entorno seguro. Esta metodología contribuye a que los estudiantes desarrollen habilidades críticas de pensamiento y resolución de problemas, promoviendo su autonomía en el proceso de aprendizaje.

De modo que el juego resulta, vinculado al desarrollo mental del niño, y se convierte en una herramienta de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Según los Estándares Básicos de Competencia para el Aprendizaje (MEN, 2003) es fundamental partir del concepto centrado en el desarrollo de competencias, por lo cual es importante mencionar a Medina & Tobón (2010) que van más allá de conocimientos teóricos, busca generar en los estudiantes la capacidad de ser, saber, saber hacer por medio de la comprensión de cada actividad.

Para abordar la propuesta pedagógica de juego de roles, primero es crucial entender qué implica la toma de decisiones en el contexto infantil. La autonomía en niños de 5 a 6 años abarca varias dimensiones, incluyendo la autonomía en la toma de decisiones, la resolución de problemas, la autogestión emocional y la capacidad para realizar tareas cotidianas de manera independiente. Los pequeños comienzan a explorar su entorno, tomar decisiones y desarrollar habilidades sociales. El uso de juegos didácticos, especialmente el juego de roles se presenta como una herramienta eficaz para fomentar esta autonomía donde es importante relacionar el juego de roles con la gamificación según Werbach (2012), son las dinámicas, las mecánicas y los componentes.

Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada.

En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos en el estudio autónomo

Las actividades mediadas por el juego de roles ofrecen un medio eficaz para fomentar la autonomía, ya que permiten a los niños explorar, experimentar y aprender de manera

activa. Los juegos y actividades que involucran la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración promueven habilidades cruciales para la autonomía.

La educación basada en competencias se centra en el desarrollo de habilidades prácticas que los estudiantes pueden aplicar en su vida diaria. Según el MEN (2016), las competencias son un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a los individuos actuar de manera efectiva en diferentes contextos. En relación con lo que dice Werbach (2012), en el caso de los niños de 5 a 6 años, estas competencias incluyen habilidades sociales, resolución de problemas y pensamiento crítico, es por ello que la gamificación es importante en estos procesos ya que nos permite practicar y de ello aprender lo cual invita a los docentes a utilizar herramientas que les permitan a los estudiantes aprender mientras juegan.

El juego de roles permite a los niños representar situaciones de la vida real, lo que les brinda la oportunidad de practicar estas competencias en un entorno seguro y controlado. Al asumir diferentes personajes, los niños desarrollan empatía, aprenden a comunicarse y a colaborar con sus pares, aspectos fundamentales para su crecimiento personal y social además se destaca por su capacidad para estimular el aprendizaje activo, a través de esta técnica, los niños no solo observan, sino que participan activamente en la creación de escenarios y la toma de decisiones. Este enfoque se alinea con las teorías constructivistas, donde el aprendizaje se construye a partir de experiencias directas y significativas.

Al jugar diferentes roles, los niños experimentan con diversas realidades y contextos, lo que les ayuda a desarrollar habilidades críticas. Por ejemplo, al jugar a ser médicos, maestros o padres, los niños practican la toma de decisiones y la resolución de conflictos, habilidades que son esenciales en la vida cotidiana. Este tipo de aprendizaje también fomenta la creatividad y la innovación, competencias que son cada vez más valoradas en el mundo actual.

La calidad educativa está intrínsecamente ligada a la capacidad de los estudiantes para aplicar lo que han aprendido en situaciones reales. La autonomía, facilitada por el juego de roles, permite que los niños sean agentes activos en su propio aprendizaje. Esto no solo mejora su rendimiento académico, sino que también promueve un ambiente escolar más dinámico y participativo.

Además, al fomentar la autonomía a través de juegos didácticos, los educadores pueden observar un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los niños que se sienten seguros y capaces de tomar decisiones son más propensos a participar en actividades de aprendizaje y a explorar nuevos conceptos.

Integrando la gamificación: la propuesta de manejo de autonomía mediante juegos de roles integra el saber hacer y el saber ser de manera efectiva, El saber hacer se refiere a las habilidades prácticas que los niños desarrollan al participar en actividades lúdicas, mientras que el saber ser se relaciona con la formación de su identidad y valores.

El juego de roles proporciona un espacio donde los niños pueden experimentar diferentes identidades y roles sociales. A través de esta exploración, aprenden no solo cómo hacer algo, sino también quiénes son en el contexto de sus interacciones con los demás. Por ejemplo, un niño que juega a ser maestro no solo aprende a enseñar, sino que también desarrolla habilidades de liderazgo y responsabilidad.

Al respecto, Medina & Tobón (2010) plantea diversas competencias docentes que son fundamentales en la didáctica basada en competencias, entre ellas, se destacan:

Diseño curricular: Los docentes deben ser capaces de crear actividades que integren el juego de roles como herramienta de aprendizaje. *Gestión del aula:* La capacidad de gestionar un ambiente de aprendizaje donde se fomente la autonomía es crucial. Los docentes deben facilitar un espacio seguro para que los niños experimenten sin miedo al error.

Evaluación: Los educadores deben evaluar no solo el conocimiento, sino también el

desarrollo de competencias sociales y emocionales. *Innovación pedagógica*: La implementación de métodos como el juego de roles requiere creatividad y disposición para adaptar estrategias educativas a las necesidades de los estudiantes.

La autonomía de los niños de 5 a 6 años es esencial para su desarrollo personal y académico. A través de juegos didácticos como el juego de roles, se logra fortalecer el aprendizaje por competencias, mejorar la calidad educativa y promover un equilibrio entre el saber hacer y el saber ser. Al integrar las competencias docentes propuestas por Tobón (2010), los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje que no solo prepare a los niños para el futuro, sino que también les permita disfrutar del proceso educativo. En última instancia, fomentar la autonomía desde una edad temprana es una inversión en la formación de individuos responsables, creativos y competentes.

Con base en lo anterior es importante relacionar la investigación con una tendencia educativa, donde se asocia con la orientación de la práctica, la cual acoge la variable buscando un propósito práctico y real frente a experiencias de aprendizaje con experiencias y entornos reales según lo expuesto por Werbach (2012), partiendo de este referente la presente investigación se asocia con la gamificación ya que este enfoque no solo fomenta el aprendizaje activo y significativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del futuro como la adaptación a entornos cambiantes y la resolución de problemas complejos. Así, al integrar la autonomía en el proceso educativo, los docentes contribuyen a formar individuos capaces de ser agentes de cambio, preparados para enfrentar un mundo cada vez más dinámico.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada fortalecimiento de la autonomía en los niños del grado primero de la Institución educativa Pio X escuela Munar Chipaque -Cundinamarca, diseñada con el fin de alcanzar el objetivo general de fortalecer la toma de decisiones en los niños y niñas de 6 años del grado primero del colegio Pio X escuela Munar de Chipaque (Cundinamarca), a través del desarrollo de juegos de roles como movilizador de la autonomía durante el septiembre y diciembre de 2024.

De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en Identificar el acercamiento de los estudiantes del grado primero del colegio IED Pio X Escuela Munar de Chipaque, se estableció inicialmente la proyección de dos videos pedagógicos referentes a la toma de decisiones y al juego de roles con el fin de adquirir conocimientos previos de acuerdo al tema, luego se procede a aplicar la encuesta a cada estudiante escogido en el grupo focal y como producto susceptible para el análisis, se tomaron como base los respuestas arrojadas luego de aplicar la encuesta.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en movilizar la toma de decisiones en los estudiantes a través de la experimentación con juego de roles para ello se inicia con la proyección del video pedagógico “que quieres ser cuando grande” con la finalidad de que el niño o niña escoja la profesión que va a desempeñar, el juego consiste en que cada niño ejecute una profesión para la cual tendrá que solucionar la situación que la docente le diga la actividad se realiza en la sala de audiovisuales, como producto susceptible para el análisis desarrollar la imaginación y creatividad de los niños y las niñas mediante el juego de roles.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en reconocer los cambios en la toma de decisiones de los estudiantes del grado primero del IED Pio x escuela Munar después de la implementación de la secuencia dos, se inició la actividad organizando a los estudiantes para poder desarrollar la secuencia, es por ello que se realiza una dinámica corta para captar la atención de los niños y niñas, después de esto se dio inicio a la secuencia tres donde la docente dio apertura con una pequeña explicación dando a conocer el objetivo que tiene la actividad mencionando que se llevara a cabo una entrevista para analizar si la experiencia aplicada fue significativa, se procede a motivar a los estudiantes a participar activamente aclarándoles que no hay respuestas asertivas ni erróneas, ya que el propósito es mirar los avances que se tuvieron respecto al juego de roles, seguido a ello se dará un espacio para que los niños dialoguen y si tienen preguntas las realicen, luego se aplicara la entrevista a cada niño escogido en el grupo focal y como producto susceptible para el análisis las respuestas dadas con el fin de crear seres autónomos capaces de tomar decisiones.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban las siguientes competencias autonomía, toma de decisiones, resolución de problemas, responsabilidad y liderazgo.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, al de tomar de decisiones hacia la construcción de ciudadanía (MEN, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica fortalecimiento de la toma de decisiones a través del desarrollo de juego de roles en los niños del grado primero de la Institución educativa Pio X escuela Munar Chipaque – (Cundinamarca), facilitará conquistas relacionadas con el documento del MEN: emociones, inclusión, medio ambiente, equidad de género, diálogo, derechos humanos o corresponsabilidad de modo que texto argumentativo explora la importancia de estas actividades, los referentes que sustentan su implementación, cómo se aplican al desarrollo de la autonomía, y los principales logros alcanzados con este enfoque.

Así, el desarrollo e implementación de actividades lúdicas en el aula son esenciales porque ofrecen a los niños oportunidades prácticas para desarrollar habilidades clave que son fundamentales para la autonomía. A través del juego y las actividades interactivas, los niños aprenden a tomar decisiones, resolver problemas y asumir responsabilidades en un entorno seguro y controlado.

Es importante resaltar que el MEN (2013), tiene como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia fortalecimiento de la toma de decisiones a través del desarrollo de juego de roles en los niños del grado primero de la Institución educativa Pio X escuela Munar Chipaque (Cundinamarca), tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Bonwell y Eison (1991), Pérez (1997), George (1999), Mackay (2001), Montero & Alvarado(2001), Kamii (2005), Vanderslice y García (2006), Parrat-Dayán, (2007), Domènech (2008), Zubizarreta (2011), Linaza (2013), Rodríguez (2014),

Calderón (2014), Pérez (2019), Rodríguez (2020), La Torre (2021), Para Piaget (2001), Esto, dado que en las estrategias didácticas se deben establecer normas para que el juego de roles sea significativo y no tenga ningún riesgo.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el juego de roles, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque le permite al infante explorar diversos escenarios por medio del juego de roles y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para la toma de decisiones.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba observar que los estudiantes del grado primero no toman sus propias decisiones, y de acuerdo con se encuentran trabajando en fortalecer la toma de decisiones con el juego de roles, es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas / estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de la toma de decisiones, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a juego de roles.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con la toma de decisiones, tendrán mayor incidencia en la vida de niños y niñas, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el área integrada en el juego de roles, donde se permite que por medio de la aplicación de la secuencia didáctica , se pueda llegar a los estudiantes dejando de

lado la enseñanza tradicional teniendo como propósito lograr en ellos el fortalecimiento de la toma de decisiones con juego de roles que los motiven a participar.

En el ámbito educativo, particularmente en la educación infantil, el desarrollo de la autonomía es un objetivo primordial que impacta significativamente en el crecimiento integral de los niños. La autonomía no solo se refiere a la capacidad de los niños para realizar tareas de forma independiente, sino también a su habilidad para tomar decisiones, resolver problemas y gestionar sus emociones. Así, implementar actividades lúdicas en el aula es una estrategia efectiva para fortalecer estas habilidades, ya que estas actividades proporcionan un entorno estructurado que favorece la independencia y el autoaprendizaje.

Así mismo, a través del juego y las actividades interactivas, los niños aprenden a tomar decisiones, resolver problemas y asumir responsabilidades en un entorno seguro y controlado. Estas actividades permiten a los niños experimentar la toma de decisiones y aprender de sus errores, lo cual es crucial para construir confianza y competencia en sus habilidades.

La importancia de estas actividades radica en su capacidad para involucrar a los niños en el proceso de aprendizaje de una manera que es tanto educativa como motivadora. El juego proporciona un marco natural para la exploración y la experimentación, lo cual facilita el aprendizaje activo y la internalización de conceptos importantes. Al integrar actividades lúdicas en el aula, se fomenta un ambiente en el que los niños se sienten seguros para tomar riesgos calculados y asumir la responsabilidad de sus propias acciones.

Así, los juegos de roles, como simulaciones de mercado o escenarios de la vida cotidiana, proporcionan a los niños la oportunidad de asumir diferentes roles y tomar decisiones dentro de un contexto estructurado. Estos juegos permiten a los niños experimentar la toma de decisiones y aprender a gestionar las consecuencias de sus elecciones, lo que refuerza su capacidad para actuar de manera autónoma.

En definitiva, al integrar actividades lúdicas en la planeación didáctica, se proporciona a los niños las herramientas y oportunidades necesarias para crecer de manera autónoma y segura, preparándolos para enfrentar los desafíos futuros con confianza y seguridad de sí mismos.

Implementación

La primera actividad se desarrolló el día 28 de octubre del 2024 entre las 7:30 am a las 8:40 am, con el objetivo de identificar el acercamiento de los estudiantes del grado primero del colegio IED Pio X Escuela Munar de Chipaque (Cundinamarca) a experiencias de juego de roles. En términos de la implementación se inicia con la presentación de la docente en formación, dándoles a conocer que el acompañamiento se realizara en tres secciones, partiendo de ello se invitó a los estudiantes a dirigirse a la sala de audiovisuales donde se les mostro el video referente a la toma de decisiones y juego de roles, después de ello se le explico que actividad se iba a realizar.

Se organizó a los niños y niñas en sus respectivos pupitres, al frente del docente en la sala de audiovisuales, y se les pidió que guardaran total silencio para proceder con el desarrollo de la entrevista. La cual consistía en una serie de preguntas diseñadas para conocer sus percepciones sobre el juego de roles. Las preguntas eran las siguientes: ¿Sabes a qué se le llama juego de roles? Si algún niño no sabía la respuesta, se les explicaba brevemente de qué se trataba; ¿Qué entiendes por juego de roles?; ¿Crees que alguna vez has jugado un juego de roles?; ¿Sabías que por medio del juego de roles puedes desarrollar diferentes actividades o habilidades? ¿Por qué? ¿Cuáles crees?; ¿Crees que los juegos de roles son divertidos?; y finalmente, ¿Crees que los juegos de roles te ayudan a ser una persona autónoma? ¿Por qué?

Durante este proceso, algunos niños no querían participar o se mostraban inseguros, especialmente si no sabían la respuesta. Algunos incluso sentían pena al responder, pero la docente intervino explicando de qué se trataba el juego de roles, lo cual permitió que los niños comenzaran a comprender poco a poco. La mayoría inicialmente no sabía qué era el juego de roles, pero con las explicaciones proporcionadas, comenzaron a responder de acuerdo con lo que fueron aprendiendo a lo largo de la actividad.

De acuerdo a la implementación de la actividad se observa que algunos de los estudiantes se distraen y por ello no entienden la temática que se está abordando ya que a algunos niños se les explicaba que era un juego de roles y a la hora de preguntarles no respondían, es por ello que como docente debo buscar estrategias que capten la atención de los niños y niñas y además crear diferentes espacios que le permitan al niño tener más confianza en sí mismos; Para finalizar la sección se presenta una pequeña socialización de lo que se aprendió a lo largo de la actividad y se da cierre con una pequeña pausa activa para dar inicio a la siguiente sección.

La segunda actividad se realizó el 28 de octubre del 2024 de 8:40 am a 10:30 am, con el fin de “movilizar la toma de decisiones en los estudiantes del grado primero del colegio IED Pio X Escuela Munar de Chipaque (Cundinamarca) a través de la experimentación con juego de roles”. En la implementación se inició la actividad con unas pequeñas indicaciones seguido a ello se proyectó un video pedagógico “que quieres ser cuando grande” con la finalidad de que el niño o niña escoja la profesión que va a desempeñar, el juego consiste en que cada niño ejecute una profesión para la cual tendrá que solucionar la situación que la docente le diga la actividad se realiza en la sala de audiovisuales, para empezar, se organizarán a los niños , luego se procederá a ubicarlos en cada mini stand diseñado, los niños elegirán esta elección puede ser al azar para evitar posibles situaciones de conflicto quien tendrá el rol de doctor, enfermero, veterinario, dentista, etc. los demás niños tomaran una muñeca o animal de peluche e irán al consultorio para que los atiendan. Cada uno debe tener un dolor diferente (al perrito le duele la barriga, la muñeca se fracturo un brazo, etc.), para ello el medico examinara al paciente y le formulara los medicamentos que vea necesarios.

Cada niño se mostró activo en la participación de la actividad ya que les pareció interesante desarrollar cada una de las profesiones , estar en el papel de atender a un paciente

y dar el diagnóstico para luego formular los medicamentos, en el rol de chef el niño o niña debía encargarse de preparar los alimentos que el cliente pedía, en el rol de arquitecto debían realizar el plano de lo que el cliente cotizara y para finalizar el odontólogo debía explicar la importancia de la higiene oral y atender al paciente para así poder formular sus medicamentos.

Esta actividad permitió desarrollar agilidad en los estudiantes siendo de gran interés para ellos y expresaron que querían que se realizaran más actividades así, pero con más profesiones.

Para finalizar, se les preguntó a los niños qué tan interesante les pareció la actividad, se dieron las felicitaciones a cada niño por tomar la decisión de realizar la actividad del juego de roles. De esta actividad se concluyó que permitió fortalecer la toma de decisiones en niños y niñas de grado primero. La docente titular expresó que la actividad estaba bien diseñada y era de gran aprendizaje para los estudiantes. Fue muy enriquecedora la implementación de las actividades, dando valor a la investigación y reconociendo que la variable sí dio sentido al aspecto ontológico.

La tercera actividad se desarrolló el 28 de octubre del 2024 de 12 am a 1 pm con el fin de “Reconocer los cambios en la toma de decisiones de los estudiantes del grado primero del IED Pio x escuela Munar (Cundinamarca) después de la implementación con experiencias de juego de roles” en cuanto a la implementación se inició la actividad organizando a los estudiantes ya que estaban un poco dispersos, es por ello que se realiza una dinámica para captar la atención de los niños y niñas, después de esto se dio inicio a la secuencia tres donde la docente dio apertura con una pequeña explicación dando a conocer el objetivo que tiene la actividad mencionando que se llevara a cabo una entrevista para analizar si la experiencia aplicada fue significativa.

Se motivó a los estudiantes a participar activamente, aclarándoles que no había respuestas asertivas ni erróneas, ya que el propósito era observar los avances obtenidos respecto al juego de roles. Seguido a ello, se dio un espacio para que los niños dialogaran y, si tenían preguntas, las realizaran. Luego, se aplicó la entrevista a cada niño escogido en el grupo focal con preguntas: tales, ¿qué fue lo que más te gustó de la actividad?, ¿qué tan divertida te pareció la actividad?, ¿qué entendiste por juego de roles?, ¿por qué el juego de roles te permite desarrollar diferentes habilidades de autonomía?, ¿te gustaría realizar más actividades así?, ¿crees que luego de la realización de este juego te consideras un niño autónomo? ¿Por qué?, ¿cómo crees que el juego de roles nos ayuda a ser más autónomos?, ¿te sentiste un niño autónomo cuando participaste en el juego? ¿Por qué?

La mayor parte de los estudiantes logró responder a la mayoría de las preguntas, terminando rápidamente este proceso. Algunos, al no haber prestado casi atención, no sabían responder o manifestaban que no querían participar. Sin embargo, en general, la mayoría de los niños y niñas se mostraron activos.

Para finalizar, se realizó una pequeña charla sobre las tres secciones implementadas. Durante esta, se les preguntó a los niños qué actividad les gustó más, y ellos, de manera autónoma, decidieron quién respondería. Dos de los niños expresaron que la actividad que más les gustó fue la de imitar las profesiones. A otro niño se le preguntó cuál fue la actividad que le pareció más difícil, y una niña y un niño respondieron que la entrevista, ya que sentían miedo a equivocarse. La docente en formación intervino en la charla para aclararles que ninguna de las respuestas era incorrecta.

Finalmente, se puede proponer como la actividad permitió fortalecer la toma de decisiones en los estudiantes de grado primero. Y aunque fueron pocas las actividades implementadas, estas sentaron las bases para que los estudiantes continúen trabajando y fortalezcan esta competencia.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La planeación didáctica se diseñó con el objetivo de fomentar la toma de decisiones a través del juego de roles, utilizando actividades como desafíos de resolución de problemas y juegos grupales. Un hallazgo relevante de la implementación fue la participación de los niños cuando las actividades se orientaron hacia el juego. Según lo menciona Mackay (2001), los juegos de roles permiten la creación de historias episódicas y participativas, lo que facilita que los niños se involucren y actúen dentro de un escenario estructurado.

Juegos que, al basarse en reglas, proporcionan a los niños la oportunidad de decidir cómo se desarrollan las interacciones de los personajes que interpretan, lo que fomenta la participación activa. Esta definición teórica resulta fundamental en el contexto de la investigación, ya que respalda los argumentos de la aplicación y los resultados obtenidos en la práctica.

Durante la implementación de las actividades, se observaron varios desafíos. Al inicio, algunos niños se mostraron reacios a participar debido a la timidez o miedo, por lo que la docente aclaró que no había respuestas incorrectas, creando un ambiente de mayor confianza. Las actividades, como la imitación de profesiones y el trabajo en grupo, captaron el interés de los niños, involucrándolos activamente.

Sin embargo, algunos desafíos presentaron mayor dificultad para los niños debido a su nivel de desarrollo, lo que generó frustración en algunos momentos, ya que algunos niños no querían participar. Al respecto, Bonwell y Eison (1991) afirman que los juegos de roles enfrentan a los estudiantes a situaciones complejas o estresantes, lo que requiere que examinen sus emociones personales hacia los demás y sus circunstancias.

Este aspecto de la práctica reflejó la necesidad de ajustar la dificultad de las actividades para evitar frustraciones y asegurar que todos los niños pudieran beneficiarse de manera equitativa.

Además, aunque se planificaron momentos para que los niños reflexionaran sobre sus experiencias, muchos tuvieron dificultades para articular sus pensamientos de manera constructiva. Esto destacó la necesidad de proporcionar más apoyo y guías durante el proceso de reflexión, como modelos claros y actividades que faciliten la expresión de sus evaluaciones personales.

La implementación del enfoque pedagógico basado en el juego de roles resultó ser una herramienta valiosa para fomentar el desarrollo integral de los niños. Tal como lo señala Domènech (2008), el juego de roles no solo permite intervenir sobre el grupo, sino que también previene conductas de riesgo, promoviendo un ambiente educativo que favorezca la autonomía.

Los resultados mostraron mejoras significativas en la confianza, la resolución de problemas y las habilidades sociales de los niños. Sin embargo, también surgieron áreas de oportunidad, como la necesidad de ajustar la dificultad de las actividades a las capacidades de los niños y proporcionar un mayor apoyo en la autoevaluación.

Esto subraya la importancia de una planificación flexible y adaptativa, basada en una evaluación continua del progreso de los estudiantes, para maximizar el impacto positivo de este enfoque didáctico.

En conclusión, la experiencia ha demostrado que el juego de roles es una metodología eficaz para promover la toma de decisiones, pero también resalta la necesidad de mejorar aspectos como la autoevaluación y la reflexión para fortalecer aún más los resultados obtenidos.

Conclusiones

La investigación y la práctica pedagógica en torno al uso del juego de roles para fortalecer la toma de decisiones en niños de 5 a 6 años han proporcionado valiosas lecciones y resultados que enriquecen nuestra comprensión de las estrategias educativas aplicadas. A continuación, se presentan los hallazgos y conclusiones de la investigación.

En cuanto al primer objetivo específico, que consistía en identificar el acercamiento de los estudiantes del grado primero del colegio IED Pio X Escuela Munar de Chipaque (Cundinamarca) a las experiencias de juego de roles, se logró aplicar la encuesta que evidenció el conocimiento previo que los estudiantes tenían sobre el juego de roles. La mayoría de los niños y niñas seleccionados en el grupo focal no sabían qué era el juego de roles. A pesar de ello, algunos niños mostraron interés, haciendo preguntas que les permitieron construir su aprendizaje, mientras que otros no mostraron mucho interés debido a la falta de conocimiento sobre el tema.

Con base en el segundo objetivo, que buscaba movilizar la toma de decisiones en los estudiantes a través del juego de roles, se concluye que la actividad fue exitosa, ya que todos los niños se mostraron interesados y atentos en cada una de las actividades propuestas. Al final de la experiencia, los niños expresaron que la actividad les había parecido muy divertida y manifestaron su deseo de repetirla, pero eligiendo las profesiones que les gustaría ejercer cuando fueran grandes. La docente en formación se involucró activamente en el proceso, explicando la importancia del juego de roles para el fortalecimiento de la toma de decisiones, lo que contribuyó a que los niños comprendieran mejor el propósito de la actividad.

En cuanto al tercer objetivo, que consistía en reconocer los cambios en la toma de decisiones de los estudiantes después de la implementación del juego de roles, se observó que, al finalizar la actividad, la mayoría de los niños respondieron de manera más completa la encuesta, lo que sugiere que estuvieron más atentos y comprendieron mejor el proceso.

En cuanto a los resultados de la implementación del juego de roles, se destacaron varios logros. Primero, el aumento en la confianza y autoestima de los niños fue evidente. Al asumir roles y tomar decisiones, los niños experimentaron un notable crecimiento en su seguridad personal. Este aumento en la autoestima refleja el impacto positivo del juego de roles en el desarrollo de la autonomía de los niños.

Otro logro fue el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. Las actividades diseñadas para desafiar a los niños a pensar críticamente y encontrar soluciones fomentaron un enfoque más proactivo hacia el aprendizaje. Sin embargo, también se observó que algunas tareas resultaron demasiado complejas para los niños, lo que ocasionó frustración en algunos casos. Esto resalta la necesidad de una planificación más ajustada al nivel de desarrollo de los niños.

Además, la mejora en las habilidades sociales y colaboración fue otro de los logros destacados. Las actividades grupales permitieron a los niños aprender a comunicarse, negociar y trabajar en equipo, habilidades esenciales para su vida futura. No obstante, algunos conflictos surgieron durante las actividades, lo que subraya la importancia de incorporar enseñanzas explícitas sobre resolución de conflictos y estrategias colaborativas en el diseño de actividades futuras.

En cuanto a los desafíos observados, se destacó que muchos niños encontraron difícil expresar sus pensamientos y sentimientos sobre su propio aprendizaje. Este hallazgo resalta la necesidad de proporcionar una estructura más clara y guías específicas para facilitar la autoevaluación. Las estrategias de reflexión deben ser diseñadas de manera que sean accesibles y comprensibles para los niños, asegurando que puedan realmente beneficiarse de este proceso.

Finalmente, se puede concluir que se dio cumplimiento al objetivo general, que buscaba fortalecer la toma de decisiones en los niños a través del juego de roles. A pesar de

los avances, se identificó que aún es necesario seguir trabajando en este proceso. Se recomienda continuar desarrollando secuencias didácticas que den continuidad a esta propuesta, ya que el juego de roles ha demostrado ser una herramienta efectiva para fortalecer la toma de decisiones.

En cuanto a las recomendaciones para la práctica futura, se sugiere que esta investigación se tenga en cuenta para futuros estudios relacionados con la toma de decisiones. Es importante considerar que la duración de la actividad fue relativamente corta, por lo que se recomienda extender el tiempo de implementación para asegurar que los niños puedan adquirir las competencias necesarias en su proceso educativo. Además, es fundamental que el investigador tenga en cuenta las necesidades individuales de los estudiantes para adaptar la investigación de manera adecuada.

Referencias Bibliográficas

- Bonwell, C. & Eison, J. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ERIC Digest. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=ED340272>
- Bruner, J. (1996). *The culture of education* (pp. 29-46). Harvard University Press.
- Calderón, M. (2014). *Desarrollo de la autonomía en la infancia: Enfoques educativos y estrategias prácticas*. Editorial Pomares.
- Domènech, M. (2008). *El juego de roles como estrategia didáctica en la prevención de conductas de riesgo*. Editorial Graó.
- Epstein, A. (2009). *The intentional teacher: Choosing the best strategies for young children's learning*. NAEYC.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Ginsburg, K. (2007). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds*. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
<https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Kamii, C. (2005). *Autonomía y pensamiento moral en la infancia*. Editorial Paidós.
(Originalmente publicado en 2005)
- La Torre, L. (2021). *El juego de roles en la educación: Fomentando la creatividad, la toma de decisiones y la responsabilidad*. Editorial Narcea.
- Linaza, J. (2013). *El juego es un derecho y una necesidad en la infancia*. Universidad Autónoma de Madrid.
https://www.academia.edu/62842315/El_juego_es_un_derecho_y_una_necesidad_de_la_infancia
- Mackay, D. (2001). *Roleplaying games and the future of education*. *Journal of Educational Technology & Society*, 4(3), 15-22.

- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. Alliance for Childhood. Recuperado de <https://www.allianceforchildhood.org/>
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Montero, I., & Alvarado, M. (2001). *Psicología del desarrollo: Enfoques contemporáneos*. Editorial McGraw-Hill.
- Parrat-Dayan, P. (2007). *El desarrollo de la autonomía en la infancia: Un enfoque educativo*. Editorial RBA.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Piaget, J. (2001). *La psicología del niño* (M. García, Trad.) Editorial Morata. (Trabajo original publicado en 1966)
- Pérez, A. (2019). *El juego de roles como herramienta pedagógica: Impacto en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes*. Editorial Universitaria.
- Rodríguez, J. (2014). *Toma de decisiones organizacionales: Enfoques y procesos*. Editorial Pearson.
- Rodríguez, J. (2020). *El aprendizaje activo en la educación: Estrategias efectivas para el aula*. Editorial Gedisa.
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación* (3ª ed.). Ecoe Ediciones. <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545095007.pdf>
- Vanderslice, V., & García, M. (2006). *El juego de roles como técnica educativa en el aula*. Editorial Praxis.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>

Wood, E., & Attfield, J. (2005). *Play, learning and the early childhood curriculum* (pp. 88-103). Sage Publications.

<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1566068>

Werbach, K. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*.

Wharton Digital Press.

https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business

Zubizarreta, A. (2011). *El centro de educación infantil como ámbito privilegiado para promover la autonomía personal*. Recuperado de:

<http://www.cite2011.com/Comunicaciones/Escuela/040.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica

Implementación de la secuencia didáctica