

# Capítulo I

## PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS SOBRE PROYECTOS LÚDICOS

*La pedagogía de proyectos presenta dos importantes ventajas: no atomiza el aprendizaje y da a esa actividad de aprender un sentido nuevo, proyectando los saberes a una situación problemática por resolver”.*

*François Victor Tochon*





## Objetivos



*Al terminar el capítulo: CONCEPCIONES GENERALES SOBRE PROYECTOS LÚDICOS se espera que usted alcance los siguientes objetivos de aprendizaje.*

### OBJETIVO GENERAL

- Confrontar conceptos, teorías y teóricos, que facilitan la comprensión de los proyectos lúdicos.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conceptualizar los términos proyecto, lúdica, proyecto lúdico, pedagogía, pedagogía lúdica.
- Reconocer la importancia del proyecto lúdico en el aprendizaje.
- Identificar el impacto de la lúdica en el desarrollo de procesos pedagógicos en el aula y la escuela.

## ⊖ Competencias

---



*La transposición pedagógica precisa que en la práctica pedagógica cotidiana, se aúnen esfuerzos para desarrollar las siguientes competencias.*

### **COMPETENCIAS EN EL SABER**

- Comparar referentes teóricos relativos a los términos proyecto, lúdica, proyecto lúdico, pedagogía, pedagogía lúdica.

### **COMPETENCIAS EN EL SABER HACER**

- Aplicar el proceso de conceptualización a los términos proyecto, lúdica, proyecto lúdico, pedagogía, pedagogía lúdica.

### **COMPETENCIAS EN EL SER**

- ♣ Valorar el impacto de la lúdica en el pensamiento, la formación de hábitos y valores y en general en el desarrollo humano integral.

## ⊕ Actividades Introdutorias



### ACTIVACIÓN COGNITIVA

**Tema:** CONCEPCIONES GENERALES SOBRE PROYECTOS LÚDICOS

**Estrategia.** Técnica SQACU

**Idea orientadora.** Diligencie el siguiente cuadro. Antes de iniciar el estudio del capítulo, responda solamente la primera columna: ¿Qué sé?, exponga sus saberes previos; formule las metas de aprendizaje para dar respuesta a la pregunta, ¿Qué quiero saber? Una vez finalizado el análisis de los temas de la unidad didáctica, responda los tres últimos interrogantes.

<u>S</u> <b>QUÉ SÉ</b>	<u>Q</u> <b>QUÉ QUIERO SABER</b>	<u>A</u> <b>QUÉ APRENDÍ</b>	<u>C</u> <b>CÓMO LO APRENDÍ</b>	<u>U</u> <b>CÓMO USARLO</b>
<i>Saberes previos</i>	<i>Metas de aprendizaje</i>	<i>Nuevos saberes</i>	<i>Metacognición</i>	<i>Transposición pedagógica</i>

Conclusiones: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ⊖ Metas de Aprendizaje



**Idea orientadora.** En el capítulo tendrá la oportunidad de transitar por el mundo de las **concepciones generales sobre el proyecto lúdico**. Piense en las metas que desea alcanzar y encauce todos sus esfuerzos a hacerlas realidad. Recuerde que la meta lleva implícito el deseo de alcanzar logros significativos y desarrollar competencias básicas y específicas que le permitirán un desempeño exitoso en la orientación de procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Escriba las metas de carácter cognitivo, procedimental y actitudinal que se propone lograr.

**Meta cognitiva:**

---

---

---

---

**Meta procedimental:**

---

---

---

---

**Meta actitudinal:**

---

---

---

---

## Curso de Acción

*Elijo y aplico  
procesos para  
aprender...*



*Idea orientadora. La motivación, la práctica consciente de procesos de pensamiento y la construcción de ideas, le ayudarán a fortalecer su capacidad intelectual. Trabaje cada una de las actividades propuestas y descubrirá lo motivante y divertido que es aprender de manera lúdica.*

### ACTIVIDADES

1. **Conceptualización:** aplique el procedimiento implícito del proceso de conceptualización a los términos: proyecto, lúdica, proyecto lúdico, juego, pedagogía, pedagogía lúdica. Para ello tenga en cuenta el texto Anexo A: “Proceso de conceptualización”.
2. **Mapa conceptual:** analice los conceptos: proyecto, lúdica, proyecto lúdico, juego, pedagogía, pedagogía lúdica. Con base en estos planteamientos elabore un mapa conceptual que sintetice de manera gráfica las ideas fundamentales. Tome como referencia el Anexo B. “Mapa Conceptual”.

## CONCEPCIONES GENERALES SOBRE PROYECTOS LÚDICOS



*“Si la vida no puede venir a las aulas, es preciso que estas vayan a la vida. El mejor método para lograrlo es el desarrollo de proyectos”.*

*Adolfo Ferriere*

### PROYECTO

Etimológicamente proviene del latín *proiectus*. Pro= hacia adelante, futuro y *edictus*= lanzar. Lo cual significa “*Lanzados hacia adelante o abiertos al futuro*”.

A lo largo del tiempo, el término proyecto ha sido considerado como una estrategia de trabajo que estimula la integración de saberes y experiencias, a través del análisis profundo de una situación, que desencadena un producto o solución como respuesta a una meta trazada. Abarca planeación, desarrollo y presentación de los productos y exige la plena participación y compromiso de los actores que llevan a cabo el proyecto.

Algunos planteamientos relevantes alrededor de los proyectos son:

- ❑ **La escuela nueva europea:** propone una transformación en los contenidos y en las estrategias de enseñanza, para dar paso a los proyectos que se convertirán en la unión entre la escuela y la vida.
- ❑ **Adolfo Ferriere:** sus planteamientos se apoyan en el lema “*Si la vida no puede venir a las aulas, es preciso que estas vayan a la vida*”. El mejor método para lograrlo es el desarrollo de proyectos.

- **Celestino Freinet:** involucra el trabajo por proyectos en la escuela a partir de la creación de los centros de interés y la investigación del medio.
- **Kilpatrick (1918):** “*El proyecto es una actividad preconcebida en la que el diseño dominante fija el fin de la acción, guía su proceso y proporciona su motivación*”.
- **Morín (1991):** “*Los proyectos han de poner el saber en ciclo, en lugar de favorecer un saber enciclopédico y compartimentado*”.
- **Codemari M. (1991):** “*El proyecto es una estrategia de aprendizaje que permite alcanzar uno o varios objetivos a través de la puesta en práctica de una serie de acciones, interacciones y recursos. Puede realizarse con el fin de enfrentar un desafío o solucionar un problema*”.
- **Ezequiel Ander-Egg (1995):** “*El término proyecto designa el conjunto de actividades que se propone realizar de una manera articulada entre sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios, capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas dentro de los límites de un presupuesto y de un período dado*”.
- **Tomás Sánchez Iniesta (1995):** se entiende por proyecto de trabajo el modo de organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, abordando el estudio de una situación problemática para los estudiantes, que favorece la construcción de respuestas a los interrogantes formulados por ellos. “*Los proyectos están relacionados con la realidad y parten de los intereses de los alumnos, lo que favorece la motivación y la contextualización de los aprendizajes*”.
- **Hans Aebli. (1997)** La motivación por el aprendizaje en los estudiantes surge del problema y el problema surge del intento de dominar una situación nueva con los medios disponibles y la experiencia que todavía no se ha logrado. “*El proyecto debe partir siempre de los intereses de los estudiantes*”.

## LÚDICA

Etimológicamente, el término lúdica proviene del latín *ludus*, y hace referencia al juego, aunque es preciso clarificar que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico se limita al juego.

El concepto es muy amplio, hace alusión a una dimensión del desarrollo humano, a la necesidad de la persona de comunicarse, argumentar, disentir, sentir y expresar emociones, entretenerse, divertirse, llorar, reír, desencadenar nuevos saberes.

Tradicionalmente la lúdica se relaciona con las acciones propias de la infancia, donde la risa, el grito, la euforia, son emociones naturales en esta edad; sin embargo, esta idea debe ser revaluada, debe trascender para ubicar lo lúdico en actividades cotidianas y formales, como el deporte, las manifestaciones culturales, danza, teatro,

música, canto, artes plásticas, lectura, cuento, que generan ambientes mágicos mediados por la creatividad y la alegría.

La lúdica es una necesidad inherente a todo ser humano. El hecho de jugar lleva a la persona a vivenciar experiencias motivantes en los ámbitos de la libre expresión, la comunicación asertiva y afectiva, la creación de múltiples respuestas a los continuos interrogantes que surgen en la interacción con el mundo personal y social.

La lúdica es un valioso mecanismo de aprendizaje, puesto que estimula la construcción de conocimiento en un ambiente natural, atractivo, divertido, alegre; permite entender la importancia de las normas, incentiva el logro de objetivos y da respuesta al interés inmediato de niños, adolescentes y jóvenes.

Han sido muchas las escuelas y autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Algunos de ellos son:

- ❖ **Platón:** afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo énfasis en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica.
- ❖ **Froebel:** creador de los jardines de infancia, ha sido pionero en el uso del juego en el campo educativo. Integra el juego en el ámbito escolar, a través del uso de objetos necesarios para aprender conceptos fundamentales y desarrollar habilidades.
- ❖ **Montessori:** consideró que la vida del niño en la escuela debe ser lo más parecido a la vida cotidiana. Organizó en el aula, la casa en miniatura donde el juego fue el principal medio para aprender y recrear.

Actualmente son muy importantes los planteamientos de:

- ❖ **Carlos Alberto Jiménez V. (1998):** concibe la lúdica “no como algo que tiene que ser, sino como algo que surge por sí sola, es necesaria para el crecimiento como persona de cualquier ser humano y nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía la creatividad y la libertad”. Estos aspectos son fundamentales para utilizar la lúdica como alternativa de aprendizaje, como mecanismo para desarrollar potencialidades, estimular la fantasía, crear y vivir armoniosamente en comunidad.
- ❖ **Ernesto Yturalde (1995):** expresa que “Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje”.

Para algunas personas, el juego está íntimamente relacionado con el ocio o es sinónimo de pérdida de tiempo; esto sería válido si en la aplicación del juego no

existiera claridad en la estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del *aprendizaje experiencial*, que considera que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

- ♣ **Johan Huizinga (1992):** en su obra “*Homo Ludens*”, define el juego, como “*Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana es diferente.*”

Desde esta perspectiva, el juego se caracteriza básicamente, por ser una actividad libre lo cual supone que cada persona decide de manera autónoma, si desea o no, participar en las actividades planteadas.

### Características de la lúdica

De acuerdo con Seda (1973) y Céspedes (1987), la lúdica reúne tres características primordiales:

- ☐ *Voluntariedad.* Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo esta por iniciativa propia.
- ☐ *Satisfacción inmediata y directa.* Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- ☐ *Autoexpresión.* Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

En relación con la lúdica, Zully Vega (1991) afirma que esta puede ser:

- ☐ *Activa.* Cuando introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: culturales, como la pintura y la música, y físicos, como los juegos y los deportes.
- ☐ *Pasiva.* La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre estos se encuentran: culturales, como escultura y teatro, y físicos, como los espectáculos deportivos.



***En relación con la lúdica y su impacto en el desarrollo humano integral, las investigaciones han demostrado que se aprende el 20 % de lo que se escucha, el 50 % de lo que se ve y el 80 % de lo que se hace. A través de la lúdica se potencia el 80% la capacidad de aprendizaje del ser humano.***

En los infantes el aprendizaje es totalmente lúdico; en los adultos, los juegos, cumplen una doble función: estimular el desarrollo de habilidades y competencias y promover un ambiente de creatividad, que genere mayor productividad.

En este mismo sentido, la lúdica da respuesta a la necesidad del ser humano, de comunicarse, expresar sus sentimientos, recrear las emociones, entretenerse, divertirse. El esparcimiento, y la recreación lúdica llevan al goce, la risa, la euforia, el grito, la emoción, el entusiasmo.

La Lúdica, igualmente estimula el desarrollo psicosocial, la construcción e interiorización de saberes, la estructuración de la personalidad. Por esto es tan importante canalizar las emociones adecuadamente, permitir al estudiante expresar sus inquietudes, verdades e incertidumbres, de manera placentera, a través de actividades donde tengan cabida la alegría, el placer, el goce, la creatividad y la innovación.

Desde esta perspectiva, la lúdica se convierte en motivo fundamental para estimular el aprendizaje, ya que al estar inmerso en el juego también aprende, explora, descubre, experimenta, evalúa y plantea variadas soluciones a los problemas propios de la relación consigo mismo, con los otros y con el entorno ecológico, social y cultural

Ubicar la actividad lúdica como eje transversal en la estructura curricular de la institución educativa exige el manejo de criterios de intencionalidad plasmados en los planes educativos, en la elección de las estrategias didácticas que favorezcan el desarrollo del pensamiento, la comunicación, la clarificación de valores y la libertad de creación.



***En los procesos de enseñanza y de aprendizaje es importante elegir estrategias pedagógicas y didácticas, donde alterne lo formal con lo lúdico, la motivación con el compromiso, el trabajo individual con la construcción colectiva, tratando de hallar el equilibrio que se necesita para transitar seguros por el mundo de la vida, donde siempre se encontrarán senderos que exigen seriedad y goce en la toma de decisiones y en el desarrollo de habilidades y competencias. Por esto, hablar de lúdica y aprendizaje implica revisar las concepciones de educación, didáctica, pedagogía, enseñanza, aprendizaje, método y pedagogía lúdica.***

## Aportes de la lúdica al desarrollo humano

La lúdica favorece el desarrollo humano integral a través del estímulo que provocan las acciones relacionadas con el desarrollo físico, emocional, social, cultural y cognitivo. Estos procesos contribuyen a:

- *Desarrollar el pensamiento.* Potencia habilidades de pensamiento, como: observación, juicio crítico, formulación de hipótesis, y búsqueda de soluciones a los continuos interrogantes del hombre en el encuentro con la realidad.
- *Incrementar el desarrollo de competencias comunicativas.* A partir de la lúdica se estimula la lectura de textos y contextos, la creación de ideas producto del pensamiento activo, la expresión oral y escrita, la creatividad y la comprensión.
- *Fortalecer la autoestima.* La lúdica es elemento básico en el reconocimiento de los propios valores, de las competencias y habilidades que infunden seguridad en sí mismo, amor propio y autonomía en la toma de decisiones.
- *Desarrollar creatividad.* La lúdica es eje generador de productos innovadores y creativos. A través del juego y de estrategias lúdico-pedagógicas se estimula el pensamiento divergente.
- *Recrear.* Brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad de una forma placentera, produciendo en ella alegría y bienestar.
- *Exteriorizar sentimientos.* La lúdica, trabajada a nivel individual o en equipo, se convierte en una magnífica terapia para exteriorizar sentimientos guardados, expresar amor, ternura, emoción, pero también para reflejar miedo, inseguridad, pesimismo, contribuyendo de esta manera al fortalecimiento de la personalidad. Como lo expone Willi Vogt (1979), “*El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia*”.

## PROYECTO LÚDICO

Para el MEN (2001), “*El juego es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal: es social por naturaleza y se suscita por su deseo de conocer lo nuevo del mundo circundante, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos*”.



*Desde la perspectiva del MEN, el proyecto lúdico se recomienda como la estrategia metodológica más funcional en la orientación de los procesos en la infancia, sin embargo, deben trascender las aulas del preescolar y llevarlas a las diferentes etapas del desarrollo del ser humano.*

*El MEN considera que el proyecto lúdico es una de las formas más acertadas para integrar las áreas del conocimiento y responder a la forma globalizada e interdisciplinaria en que por sí mismos los niños descubren y conocen el mundo.*

En consecuencia, el proyecto lúdico como construcción colectiva y permanente de relaciones, conocimientos, valores y habilidades que se estructuran a través de la búsqueda de soluciones a preguntas, problemas y/o necesidades se encamina a la búsqueda de respuestas, inquietudes, expectativas, intereses o necesidades de los estudiantes.

El proyecto lúdico, en el aula, la escuela y la comunidad, se estructura con la participación de las diferentes disciplinas y se trabaja como un proceso de reflexión, investigación, análisis y síntesis.

## PEDAGOGÍA

Tiene su origen en los términos griegos: *Paidós*: el niño, *Agogé*: conducir. Teniendo como base su objeto, la pedagogía aborda el conjunto de saberes teórico-prácticos producto de la reflexión, intercambio dialogal y sistematización de experiencias educativas.

Como ciencia, involucra los conceptos de hombre y sociedad, tematiza como “saber” los *¿cómo?*, *¿qué?*, *¿por qué?*, *¿para qué?* y *¿hacia dónde?* de la educación.

De igual manera, presenta una orientación sistemática y científica del “quehacer” docente; como saber propio del maestro en los procesos de formación del estudiante, la pedagogía se nutre de la historia de hombres y mujeres que a lo largo del tiempo en la acción educativa han percibido los mejores procedimientos para convertirse en mediadores de los diversos saberes y conferirles sentido para encauzar el desarrollo personal y social de sus alumnos.

Olga Lucía Zuluaga (1999), define la pedagogía como: “*La disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los diferentes conocimientos referentes a la enseñanza de los saberes específicos en las diferentes culturas*”.

Se refiere tanto a los procesos de enseñanza propios de la exposición de las ciencias como al ejercicio del conocimiento en la interioridad de una cultura.

Armando Zambrano Leal (2001), al referirse a la pedagogía afirma: “Es un espacio donde se piensa antes de actuar; circulan encuentros y se gestan polifonías sobre el otro, y, en este sentido, está estrechamente unida con la educación”.

## PEDAGOGÍA LÚDICA

Implica reflexión-acción sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo, por compartir, por satisfacer una necesidad y a la vez ayudar a través del juego al crecimiento personal y colectivo de manera placentera.

La lectura de la realidad permite evidenciar:

- En la institución educativa, la paulatina disminución de la capacidad ludo-creativa en los estudiantes.
- La familia olvida la creación de escenarios lúdicos. Desplaza esta responsabilidad a la escuela.
- Algunos docentes demuestran despreocupación frente a las actividades lúdicas, caen en la rutina y la monotonía de las clases magistrales.
- La sociedad hace una marcada separación entre juego y trabajo. La falta de espacios lúdicos ha generado la creciente agresividad y violencia en los niños y adolescentes. La soledad se ha vuelto compañera del niño.
- El auge de la tecnología lúdica roja (videojuegos, máquinas electrónicas, la realidad virtual, etc.), con lenguajes de violencia, ha atrapado de manera exagerada la atención de los niños.

Ante esta realidad, es urgente crear escenarios y establecer espacios para hacer de la lúdica una alternativa pedagógica que motive a los estudiantes a integrarse en actividades como teatro, música, danza, dibujo, copla, drama, poesía, concursos, deporte, trabajo, espectáculo, fiesta, donde se conviertan en actores protagonistas de su propio aprendizaje.



*En el docente, recae la tarea de profundizar en la pedagogía lúdica. Es necesario entablar relaciones de confianza, desarrollar prácticas que en el estudiante estimulen la fantasía, la imaginación y la creatividad y generen seguridad personal; para obtener resultados positivos y motivantes, el docente necesita actualizarse constantemente, indagar y aplicar los conocimientos en el aula y en la escuela.*

### **Principios que justifican la necesidad de construir una Pedagogía Lúdica**

- El juego es inherente al ser humano, es parte de su existencia.
- El juego, como actividad creadora, solo se da en el ser humano.
- Acciones relacionadas con arte, ciencia, cultura, religión pueden convertirse en actividades lúdicas.
- La lúdica nace desde la cuna, es la primera manifestación del amor maternal y está presente a lo largo de la vida.
- En la infancia, la lúdica contribuye al desarrollo físico e intelectual; en la adolescencia, la juventud y la adultez, ayuda a estructurar la personalidad y la habilidad para enfrentar y resolver los retos que la vida plantea.
- En las actividades lúdicas, el hombre actúa libremente y pone en juego su infinita capacidad creativa.
- El niño aprende jugando, el juego es su interés inmediato, esto le permite abrir un abanico de posibilidades en su aprendizaje.

## ⊖ Producto como Evidencia de Logro

**Construyo,  
practico y  
aprendo...**

**Idea orientadora.** En este momento del proceso metodológico, ha avanzado en la construcción de sus aprendizajes; es hora de demostrar cuánto ha aprendido acerca del capítulo estudiado y de qué manera lleva a la práctica los nuevos saberes.



Para el trabajo autónomo que debe enviar como evidencia del aprendizaje un portafolio. Tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

1. Organice un **portafolio lúdico virtual**, (Anexo C), donde plasme las actividades propuestas en torno al análisis y comprensión del capítulo. Como producto que integre los temas, diseñe una serie en diapositivas creativas donde:
  - Aplique el procedimiento implícito del proceso de conceptualización a los términos: proyecto, lúdica, juego, pedagogía, pedagogía lúdica.
  - Analice los referentes teóricos relacionados con la pedagogía lúdica. Con base en estos planteamientos elabore un mapa conceptual que sintetice de manera gráfica las ideas fundamentales: conceptos de proyecto, lúdica, aportes de la lúdica al desarrollo humano, proyecto lúdico, pedagogía, pedagogía lúdica y principios que justifican la necesidad de construir una pedagogía lúdica.

## ⊖ Autoevaluación



*Reconozco qué estoy haciendo, cómo voy avanzando y qué me falta lograr.*

Reflexione sobre los aprendizajes construidos a partir del estudio del capítulo; autoevalúe su desempeño y plantee alternativas de mejoramiento. Registre sus observaciones en el siguiente cuadro.

<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
<b>LOGROS</b>	<b>VACÍOS</b>
<b>ACCIONES DE MEJORAMIENTO</b>	

## ⊖ Actividades Complementarias



*Con el fin de complementar mi aprendizaje y convertirlo en experiencia permanente, debo seguir construyendo diariamente.*

El desarrollo del curso de acción propuesto para el aprendizaje del capítulo, precisa que usted se convierta en agente activo de su aprendizaje, por lo tanto, analice críticamente, estructure las estrategias poniendo en juego su creatividad y *complemente la información en fuentes bibliográficas relacionadas con el tema.* (Consultar bibliografía complementaria).

La Fundación Universitaria Juan de Castellanos pone a su disposición las bibliotecas virtuales, estas son fuente valiosa para seguir construyendo experiencias lúdicas que favorecerán su crecimiento personal y profesional.

Tenga presente las actividades que debe desarrollar. Analice qué se pide como producto. Aplique procedimientos que le ayuden en la estructuración, desarrollo y evaluación de cada actividad.

En los anexos encontrará textos que puede servirle de soporte para desarrollar las actividades.