

**El fortalecimiento del proceso escritor de los niños de 6 años a través de juegos
de mesa en la institución educativa colegio Jesús maestro de Duitama**

Lizeth Natalia Gomez Gomez

Tutora: Karen Lorena Lucuara

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Vicerrectoría Académica y de Investigación

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU-

2021

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica	5
Marco de referencia	6
Pregunta de investigación	7
Marco metodológico	8
Intencionalidades en la construcción de la Práctica pedagógica.....	8
Metodología	8
Cronograma de implementación	9
Espacios a utilizar.....	10
Equipo de trabajo	10
Producción de conocimiento pedagógico	10
Implementación	13
Análisis y discusión	18
Conclusiones	19
Referencias.....	21
Anexos	25
Momento # 1.....	25
Momento # 2.....	25

RESUMEN

En el presente escrito se dan a conocer las diferentes experiencias y aprendizajes obtenidos a partir de la sistematización de la propuesta pedagógica implementado en el grado primero de la Institución Educativa colegio Jesús maestro del municipio de Duitama, (Boyacá). Cuyo objetivo general fue fortalecer el proceso escritor de los niños de 6 años implementando actividades lúdicas. Por consiguiente, se hizo necesario enfatizar en la importancia de implementar actividades lúdicas tales como juegos de mesa, ruleta silábica como alternativa viable y significativa para fortalecer el proceso escritor, teniendo en cuenta que es “el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen, “(David Cooper 1998, p. 19). Finalmente encontraremos los aprendizajes obtenidos a partir del diseño e implementación de una propuesta de intervención y la manera en la que sistematización logró impactó en el ámbito personal y profesional.

Palabras claves: Escritura, Actividades lúdicas, Juegos de mesa, Diario de campo, Aprendizaje significativo.

ABSTRACT

In this writing, the different experiences and learning obtained from the systematization of the pedagogical proposal implemented in the first grade of the educational institution Colegio Jesús Maestro of the municipality of Duitama, (Boyacá) are disclosed. Whose general objective was to strengthen the writing process of 6-year-old children by implementing playful activities. Consequently, it became necessary to emphasize the importance of implementing recreational activities such as table games, syllabic roulette as a viable and significant alternative to strengthen the writing process, taking into account that it is “the process of elaborating meaning through learning the relevant ideas of the text and relate them to the ideas that already exist, “(David Cooper 1998, p. 19). Finally, we will find the learnings obtained from the design and implementation of an intervention proposal and the way in which systematization achieved an impact in the personal and professional sphere.

Keywords: Writing, Play activities, Board games, Field diary, Meaningful learning.

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica

La intervención pedagógica se dio en la Institución Educativa Colegio Jesús Maestro, ubicada en el municipio de Duitama Boyacá. dirigida a los niños del grado primero y que está conformado por 5 estudiante entre edades de 6 y 7 años.

La institución es de modalidad mixta presta su servicio en preescolar, básica primaria, básica secundaria y básica media.

Primero que todo, se hizo pertinente identificar la problemática de los niños de primer grado de la Institución Educativa Colegio Jesús Maestro, evidenciándose bajos niveles de escritura, falta de atención de los estudiantes, concentración, interés, así como la falta de implementación de actividades lúdicas que les permita abordar y estimular su creatividad, agudizándose con la falta de tiempo del docente con el niño para aplicar dichas actividades.

Partiendo de lo expuesto por González (2003) Una estrategia o actividad lúdica ayuda a fijar el conocimiento de manera eficiente, fomentando la participación activa de los estudiantes durante el proceso enseñanza- aprendizaje, aportando a la asimilación de los saberes obtenidos mediante la producción de ideas, pensando, analizando, reflexionado y sobre todo mediante el desarrollo y la construcción de los saberes mediante la lectura. (p.56).

Por lo tanto, las actividades lúdicas ayudan a los niños a favorecer los conocimientos de manera audaz y diligente, por medio de la intervención y el entretenimiento, en donde los niños explotan su imaginación, incrementando de esta manera sus capacidades para pensar, discutir, interpretar y elaborar ideas. Es así como el proyecto de intervención pedagógica titulado “El fortalecimiento del proceso escritor de los niños de 6 años a través de juegos de mesa en la institución educativa colegio Jesús maestro de Duitama”, estuvo direccionado en

la búsqueda e implementación de actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades del proceso escritor.

A partir de la problemática identificada en el contexto escolar, la pregunta que orientó a esta propuesta de intervención pedagógica fue la siguiente: **¿Cómo las actividades lúdicas a través de los juegos pueden fortalecer el proceso escritor en los niños de grado primero del Colegio Jesús maestro de la ciudad de Duitama?**

Marco de Referencia

El proceso de escritura en la educación inicial es fundamental e importante en cada una de las áreas del conocimiento, porque ayuda a comprender la noción, propiedades, análisis e interpretación de un texto. Donde la escritura ha ido avanzando ya que el origen de la escritura se denominaba por medio de gráficos, dibujos, símbolos, para poder expresarse el ser humano, como lo afirma Cassany (1999) La escritura es un sistema de signos a través de los cuales se utiliza el lenguaje para expresar el pensamiento.

Asimismo, el proceso escritor es una construcción de conocimientos que se deben enseñar y aprender de manera formal e informal, a través de diferentes procesos continuos, para contribuir al proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta que a través de la escritura se realizan textos infantiles, reflexivos, analíticos, culturales, históricos, entre otros, como lo indica Tolchinsky, (1993) la escritura es un instrumento cultural que permite al hombre no sólo controlar y transformar el medio, sino que también controla y transforma su propio funcionamiento.

En cuanto al aprendizaje de la escritura se necesita desarrollar habilidades no solo en la perfección de los trazos, también a su orden y su significado ya que el proceso de escribir se aprende en las instituciones educativas y se va mejorando día a día, con esfuerzo y perseverancia donde Ferreiro, (2006) afirma que el lenguaje de la escritura ha sido tradicionalmente considerado como una adquisición escolar.

Con respecto a lo anterior se quiere mejorar el proceso escritor de los niños de grado primero con actividades lúdicas llevadas al aula, convirtiéndolas en una herramienta estratégica en ambientes agradables de manera atractiva y natural, generando en los niños felicidad y dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos y creativos donde ellos propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. Según Piaget, (2019) La habilidad de escribir se aprende a través de los procesos de adquisición natural.

Por lo que se refiere a que las actividades lúdicas que se implementan en este proyecto de intervención para el fortalecimiento de los estudiantes de grado primero en el proceso escritor, la actividad principal fue la ruleta silábica. Rodríguez, (2015) La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico.

Pregunta de Investigación

¿Cómo las actividades lúdicas a través de los juegos pueden fortalecer el proceso escritor en los niños de grado primero del Colegio Jesús maestro de la ciudad de Duitama?

Marco Metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Con la experiencia lograda con este proyecto, la comunidad educativa colegio Jesús Maestro toma conciencia de la importancia del proceso escritor en el escenario educativo porque no es solo importante para el área de escritura sino para cada una de las áreas del conocimiento.

También, se puede decir que como derivación del proyecto se logra evidenciar a unos estudiantes capaces de resolver actividades relacionadas con el proceso escritor y capaces de articular procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados por los materiales didácticos y espacios adecuados para el desarrollo mental y físico, donde se favorezca sus distintos procesos de enseñanza-aprendizaje autónomo.

Metodología

El enfoque metodológico mixto o integral en este proyecto de intervención pedagógica, “El fortalecimiento del proceso escritor de los niños de 6 años a través de juegos de mesa en la institución educativa colegio Jesús maestro de Duitama”, se desarrolló en cuatro etapas que permitieron dar cumplimientos a los objetivos propuestos, como se menciona a continuación:

Se dio inicio al proyecto de intervención con la primera etapa de caracterización del contexto escolar que se realizó a través de la observación directa. Con la información recogida se describió el contexto educativo y la población objeto de estudio con la que se trabajaría el proyecto de investigación. Este primer paso fue clave para ir identificando

particularidades del escenario que podría tener en cuenta para la elaboración del planteamiento del problema, se elaboraron registros etnográficos por medio de entrevistas que se realizaron con los maestros y estudiantes de la institución.

En el transcurso de la segunda etapa se trabajó en el diseño de implementación de la propuesta de intervención. Se diseñaron y desarrollaron actividades lúdicas. Se siguió con la realización de planeaciones, el diligenciamiento de diarios de campo, registros fotográficos y videos, en donde se puede evidenciar los avances obtenidos.

En la etapa tercera y cuarta se implementó la propuesta, se aplicaron las actividades lúdicas planeadas y se evaluó la propuesta, finalmente el proyecto de intervención realizado fue un éxito porque se logró que los niños mejoraran el proceso escritor.

Cronograma de implementación

- ✓ El diagnóstico de la propuesta pedagógica 8 de febrero del 2021.
- ✓ El diálogo entre teoría y la práctica pedagógica 18 de febrero del 2021.
- ✓ Diseñar la planeación didáctica 1 de marzo del 2021.
- ✓ Análisis referentes teóricos vinculados a la propuesta pedagógica 9 de marzo del 2021.
- ✓ Articular la teoría y la práctica a la propuesta pedagógica 17 de marzo del 2021.
- ✓ Diseñar la planeación didáctica 29 de marzo del 2021.
- ✓ Implementar la planeación didáctica (momento 1) 15 de abril del 2021.
- ✓ Implementar la planeación didáctica (momento 2) 29 de abril del 2021.
- ✓ Analizar el diseño didáctico implementado 3 de mayo del 2021.
- ✓ Organizar el documento final como opción de grado 20 de mayo del 2021.

Espacios a utilizar

Institución Educativa Colegio Jesús Maestro, ubicada en el municipio de Duitama - Boyacá.

Equipo de trabajo

Docente encargada del grupo, quien desempeñara el rol de acompañante, para que desde su experiencia y conocimiento brinde apoyo y haga su aporte de forma reflexiva y crítica. Para de esta manera, lograr los objetivos planteados.

Producción de conocimiento pedagógico

En una propuesta de intervención pedagógica es importante investigar ya que esto permite analizar y mejorar las estrategias empleadas en el campo de trabajo, según Bombini (2006) este nos recuerda que la práctica es única e intransferible ya que se da en contextos concretos donde se va ideando la manera de enseñar según su necesidad. Teniendo en cuenta al autor, una práctica de enseñanza está basada principalmente en la experiencia obtenida en el entorno de trabajo, pues esta influye en la enseñanza y el aprendizaje; pero, además, esto nos lleva a pensar en la perspectiva de Pérez Abril (2003) quien afirma que la práctica, por su naturaleza misma, no puede asumir la posición ingenua de «voy a aplicar esto a ver cómo me va...». En este caso, hay al menos una ingenuidad implicada: que es posible hacerlo como otro lo hizo.

Desafortunadamente, hay docentes que se acogen esta posición por su afán de hacer lo que a otros les funcionó, y estos terminan cayendo en actos ingenuos que no les permite pensar en el sentido de la enseñanza y en como esta puede afectar a los estudiantes de manera

considerable dependiendo de dichas actividades. En relación a esto, es importante investigar y aprender diversos conocimientos que permitan ser aplicados a la enseñanza de un contexto en específico. En consecuencia, el saber pedagógico se construye en la práctica, pues es inevitable no interactuar con la comunidad académica, es decir, estudiantes, profesores, etc. A demás Beillerot, Blanchard, Mosconi (1998). afirma, “El saber de una práctica es, en conclusión, un saber que no puede prescindir totalmente de la práctica porque depende de ella en alto grado; sino la práctica perdería su razón de ser” Así que, no es posible construir el saber de la experiencia sin la experiencia de enseñar, el saber se construye con la experiencia vivida y con la práctica se construye en saber. DeTezanos, (2007) Por ambas están ligadas y se complementan mutuamente. Por lo tanto, la construcción del saber de los maestros surge de la relación entre la práctica, la reflexión y el bagaje, donde la práctica se configura en la cotidianidad, la reflexión en el proceso de diálogo sobre dicha cotidianidad y el bagaje que recoge la formación, el saber acumulado por la profesión y la historia de cada maestra. (p14).

En cuanto a la pregunta de investigación “**¿Cómo las actividades lúdicas a través de los juegos pueden fortalecer el proceso escritor en los niños de grado primero del Colegio Jesús maestro de la ciudad de Duitama?**”. Tiene articulaciones curriculares, según el Min educación (2006), en los estándares básicos de primero a tercero el niño debe:

- ❖ Los individuos interactúan y entran en relación unos con otros con el fin de intercambiar significados.
- ❖ Establecer acuerdos.
- ❖ Sustentar puntos de vista.
- ❖ Dirimir diferencias.
- ❖ Relatar acontecimientos.
- ❖ Describir objetos.

- ❖ Los individuos acceden a todos los ámbitos de la vida social y cultural.

Teniendo en cuenta estos estándares están ligados a la pregunta investigativa porque la propuesta presenta actividades lúdicas que le permiten el aprendizaje de los niños y a la docente desarrollar su arte desde el ejercicio propio.

Desde el rol como docente, se proponen recursos educativos para lograr aprendizajes significativos y actividades lúdicas donde el niño a través del juego de mesa fortalezca sus habilidades del proceso escritor. Para Monereo (2002), la estrategia se puede entender como “conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje”. Por consiguiente, las actividades lúdicas favorecen al niño al desarrollo de habilidades cognitivas ya que lo motivan a lograr el objetivo y a tener aprendizajes significativos.

Los aprendizajes significativos según Ausubel (1963) “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. En el proceso escritor el niño tiene un aprendizaje significativo ya que relaciona los saberes previos. Por otro lado, la escritura juega un papel muy importante en la formación de un individuo, pues estas, constituyen un recurso que tiene implicaciones de tipo social, y por tanto educativas”. Por ende, la escritura se puede articular en todas las áreas curriculares de los niños, ya que esta influye positivamente a nivel personal, social y educativo.

Teniendo en cuenta la relación teoría-práctica, y como docente reflexivo es importante implementar diversas actividades lúdicas para que de esta manera fortalecer el proceso escritor de los niños teniendo en cuenta sus necesidades.

Implementación

Sesión 1: Presentación del tema.

Descripción del momento:

Momento 1: Para esta actividad inicial contaremos con una hora disponible, además se necesitará televisor e internet. Se reunirán los niños en el salón de clase usando los debidos protocolos de seguridad. Se empieza presentando el tema que se va a tratar, “juegos de mesa.” Se explica que la actividad consiste en identificar el juego de mesa que ayudan a fortalecer el proceso escritor.

Se organizaran los niños en mesa redonda, para captar su atención se proyectan dos rondas infantiles, el primer video se llama esto es una fiesta <https://www.youtube.com/watch?v=b2nhLXpt0Mg> y la segunda canción es un repaso del abecedario <https://www.youtube.com/watch?v=oLAud2OoNCQ>, posterior a ello se proyecta un último video silábico para que los niños reconozcan las palabras y las agrupen en silabas <https://www.youtube.com/watch?v=ccK3YZjInME>.

Momento 2: Posteriormente se inicia con la exposición de los juegos de mesa entre ellos la ruleta silábica y la lotería, se les da a conocer en que consiste cada juego, se agrupan a los niños en dos mesas en una se les pone la lotería y en la otra mesa la ruleta silábica donde ambos grupos deben jugar en las dos mesas.

Finalmente se hacen preguntas de forma literal, sobre los juegos de mesa ¿Qué juego les gusta más? ¿Qué juego se les dificulta? ¿Qué juego les gustaría que realicemos con material reciclable, la ruleta o la lotería?, de esta forma los niños obtienen un aprendizaje autónomo.

Se agradece a los niños por su participación y se incita a seguir buscando juegos de mesa.

Análisis y reflexión: En la actividad didáctica, se usó Las TIC como herramienta para el proceso escritor, la selección del video se hizo para captar la atención y motivación e interés de los niños en los procesos escritor, ya que las TIC, fortalecen los procesos de enseñanza acordes a las nuevas necesidades de la sociedad actual. Los videos ayudan al proceso escritor y la adquisición de nuevos conocimientos. Según Marqués Graells, P. (2000), afirma que los alumnos, cada vez adquieren más conocimientos fuera del entorno escolar, y los obtienen a través de los medios de comunicación o internet. Por eso la importancia del uso de las Tic en los procesos educativos.

Por otro lado la actividad lúdica, González, B. (2003) afirma que: la lúdica ayuda a fijar el conocimiento de manera eficiente, fomentando la participación activa de los estudiantes durante el proceso enseñanza- aprendizaje, por lo tanto la actividad lúdica usando los dados fue importante a la hora de adquirir aprendizajes significativos, ya con ella los niños disfrutaron, participaron y lo más importante comprendieron el tema, que se pudo evidenciar, al conocer las respuestas de los niños de las preguntas que se hicieron de forma literal, inferencial y crítica.

Como recomendación se puede proyectar un video un poco más largo, ya que el proyectado es corto, donde el niño pueda comprender y adquirir más conocimientos.

Reflexiones y análisis colectivo

Los análisis hechos con docente acompañante en la práctica pedagógica, se evidencia que las actividades lúdicas, permiten que los niños participen activamente y fortalezcan habilidades del proceso escritor de forma divertida, ya que con la lúdica el niño expresa de manera espontánea sus ideas relacionándolas con su cotidianidad. Además, el uso de las TIC hoy en día son importantes ponerlas en práctica para los procesos de aprendizaje, con el propósito de hacer unos cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional, a un aprendizaje más constructivo, donde el niño construya, busque información y compruebe hipótesis.

Sesión 2: Aprende a jugar.

Descripción del momento:

Momento 1: Para esta actividad inicial contaremos con dos horas disponible, además se necesitará un computador e internet, materiales didácticos. Se reunirán los niños en la sala de la casa usando los debidos protocolos de seguridad. Se empieza organizando los niños y posterior a ello se realiza un juego de cabeza, hombros, rodillas, pies. Y también se proyecta canción infantil para llamar la atención <https://www.youtube.com/watch?v=WAcAckqnxrU>.

Momento 2: Posteriormente se inicia con la creación del juego de mesa ruleta silábica, donde se les da a conocer en que consiste el juego, he iniciamos escribiendo las

silabas en fichas bibliográficas para luego pegarlas en la cartulina y en el centro de la cartulina se pega un spinner y un pitillo con una flecha, la docente reparte los cartones donde hay más silabas para que los niños completen palabras, la docente inicia girando el spinner y luego por orden cada niño gira el spinner y escribe la silaba que le sale y busca en su cartón donde la puede escribir para formar la palabra.

Para finalizar la actividad se les revisa los cartones a los niños, se identifica que niño obtuvo más palabras y se premia a todos los niños con una medalla por su buen trabajo en clase.

Adicional a ello y con la ayuda de sus papitos en casa participa de actividad ludias de Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8563407-ruleta_silabica.html (silabas).

Se les agradece a los niños por su colaboración.

Análisis y reflexión: La actividad se basó en socializar los aprendizajes a diferentes personas de su entorno, con la interacción se fortaleció la expresión verbal y comunicativa. Esto se dio por la comprensión del tema que el niño logro con las estrategias lúdicas usadas como los juegos de mesa, videos, canciones, imágenes entre otras. Se puede afirmar que el proceso escritor, permiten una mejor comunicación e interacción entre las personas, facilita la interconexión y elimina las barreras espaciales y temporales. Es muy recomendable Fortalecer la Creación de ambientes de aprendizaje mediados por TIC que involucren elementos de motivación, estimulación y atención que les permita a los niños fortalecer el proceso escritor. Por su parte Boude (2011) entiende un ambiente de aprendizaje como: “Un espacio construido por el profesor con la intención de lograr unos objetivos de aprendizaje

concretos. En él intervienen diferentes actores (estudiantes, profesor y TIC) que desempeñan roles diversos, producto de las intenciones pedagógicas del profesor” (p.49). Por lo tanto, la estrategias o actividades lúdicas usada por medio de herramientas TIC (EDUCAPLAY), fue exitoso ya que esta herramienta es dinámica y divertida donde el niño pone a juego los aprendizajes adquiridos. Se puede concluir que, utilizar la interacción que ofrece las TIC como herramienta de motivación facilita el desarrollo de los aprendizajes Gámiz, (2009). La implementación de la actividad, con el uso de la lúdica como estrategia permitió incentivar la participación, la motivación y el fortalecimiento del proceso escritor favorecieron los procesos de aprendizaje de los niños.

Reflexión del análisis colectivo

Se puede decir, que fortalecer la competencia comunicativa, favorece el desarrollo de la imaginación y de la creatividad. Cuanto más ricas y diversas sean las competencias comunicativas, más fácil le resultará al niño comprender y expresarse con precisión. Se evidencia en la actividad que se fortaleció esta competencia comunicativa ya que los niños socializaron el tema con facilidad y demostrando el proceso escritor.

Crear ambientes de aprendizaje mediados por TIC, son claves, para motivar y estimular la atención de los niños, y los implementados favorecen el proceso escritor, al relacionar sus conocimientos con las preguntas y respuestas.

Análisis y discusión

La implementación del diseño didáctico ha permitido la construcción del saber pedagógico, ya que la interacción entre niños-docente se logró el empoderamiento de las experiencias vividas. La autoevaluación de la implementación, permitió crear un saber pedagógico, ya que se pudo reflexionar y comprender que las estrategias usadas funcionaron y el porqué, además de explorar cómo enriquecerlas y reconstruirlas, teniendo un sentido crítico del propio trabajo.

Para la implementación del diseño didáctico, se tuvo en cuenta el uso de la lúdica para fortalecer habilidades del proceso escritor como objetivo central, ya que la escritura de forma didáctica ayuda a crear hábitos y por ende el desarrollo de habilidades. Por lo anterior, se resalta la importancia de la escritura y la comprensión de la misma como aspecto fundamental en el proceso de aprendizaje del niño, las actividades implementadas permitieron fortalecer los niveles escriturales.

Teniendo en cuenta que la lúdica, ayuda a construir el conocimiento de manera dinámica.

Con la implementación de estas actividades, se puede concluir que tuvo un impacto positivo, pues se activó el proceso escritor en los niños, además se pudo fortalecer la creatividad, concentración y la observación, ya que estas son habilidades importantes para la comprensión.

Conclusiones

Las estrategias lúdicas permitieron reforzar y avanzar el proceso escritor de los niños y niñas partiendo de cada uno de los intereses y capacidades de los mismos, logrando de esta forma obtener de los participantes una motivación hacia una escritura e incrementando la comprensión para beneficio de sus procesos académicos.

Gracias a estas actividades se los niños lograron hallar las ideas principales, recordar hechos y detalles, comprender secuencias, hacer predicciones, sacar conclusiones y activar saberes previos, lo cual les permitió enriquecer su aprendizaje por medio de los juegos de mesa.

Gracias a lo desarrollado se permitió la creación de juegos de mesa y se fortaleció el aprendizaje dinámico, mejorando de esta manera distintos aspectos tales como: la motivación, la confianza, el respeto y la buena convivencia.

Es recomendable que los elementos y materiales didácticos utilizados sean confiables y no representen ningún riesgo para los niños, ya que pueden surgir inconvenientes con los mismos, por ejemplo, en la actividad se utilizó un elemento no acorde (pistola de silicona) que puso en riesgo la integridad del niño. Se recomienda para próximas implementaciones usar silicona líquida.

Al momento de implementar una actividad que tenga material didáctico o llamativo se tiene que trabajar mucho el manejo de grupo, ya que los niños al ver este material se pueden desconcentrar y no acatar recomendaciones.

Las actividades planteadas como lúdica, deben fortalecer el proceso escritor y deben convertirse en el centro de atención de las sesiones, se debe tener presente que éstas son un apoyo para la comprensión y no es fundamental dedicarles mucha atención a las manualidades porque podríamos perder el sentido del aprendizaje.

Cada una de las actividades propuestas debe tener objetivos claros y deben ser pensadas en función de la lectura que se vaya a llevar a cabo, deben innovadoras y motivacionales para que los niños continúen fortaleciendo los niveles del proceso escritor.

La planificación y sistematización de la propuesta metodológica facilitaron los análisis de las estrategias lúdicas y los procesos de aprendizaje de los niños, de modo tal, que a partir de los avances y fallas que se observaron se pueden proponer nuevas estrategias que fortalezcan las habilidades en el proceso escritor.

Referencias

Ahmed, M. (2011). Importancia de la lectura en infantil y primaria. Innovación y experiencias educativas, 1-9.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/MARIEM_DRIS_2.pdf

Baquero Másmela, P. (2006). Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. Actualidades Pedagógicas, (49), 9- 22.

<https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.7F7CC1CA&lang=es&site=edslive&scope=site>

BERRÍO K. y LÓPEZ J. (2016). Resignificación de las prácticas de enseñanza de la lectura en el Bajo Cauca: un río de voces. (Tesis de maestría). Universidad de AntioquiaMedellín.

http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/7048/1/BerrioKatherine_2016_ResignificacionPracticasEnse%C3%B1anza.pdf

Cassany. (1999). Construir la escritura. <file:///D:/Users/acer/Downloads/325124-114095-1-PB.pdf>

Cárdenas Pérez, A.V., Soto-Bustamante, A.M., Dobbs-Díaz, E., Bobadilla Goldschmidt, M. (2012). El saber pedagógico: componentes para una reconceptualización. Educ. Educ. 22 Vol. 15, No. 3, 479-496.

<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/1962/2957>

Carvajal, M. & Sánchez D. (2019). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de aprendizaje. Tesis de grado. Universidad del Tolima. Ibagué Colombia.

<http://45.71.7.21/bitstream/001/3040/1/T%200829%20298%20CD6320.pdf>

Coll, (2005). Lectura y alfabetismo. <http://www.aprendevirtual.org/centro-documentacion-pdf/cesarcoll-lectura-y-alfabetismo-en-la-sociedad-de-la-informacion.pdf>

Cruz. O. (2018). La lúdica, una estrategia para la comprensión lectora. Tesis e grado. Universidad Maestría en Educación-Modalidad en Profundización. Facultad de Educación Externado de Colombia.

<https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1093/1/CAA-Spa-2018->

[La_ludica_una_estrategia_para_la_comprension_lectora_Trabajo_de_grado.pdf](https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1093/1/CAA-Spa-2018-La_ludica_una_estrategia_para_la_comprension_lectora_Trabajo_de_grado.pdf)

Díaz. (2008). ELOGIO DE LA ESCRITURA CREATIVA EN LA CLASE DE E/LE.

<file:///D:/Users/acer/Downloads/Dialnet->

[ElogioDeLaEscrituraCreativaEnLaClaseDeELE2705951.pdf](file:///D:/Users/acer/Downloads/Dialnet-ElogioDeLaEscrituraCreativaEnLaClaseDeELE2705951.pdf)

Ferreiro, E. (2006). La escritura antes de las letras.

<file:///D:/Users/acer/Downloads/DialnetLaEscrituraAntesDeLaLetra-4036710.pdf>

García, S. M. (2014). Rol mediador docente en la comprensión de textos. *Enunciación*, 19(2), 252-267. 23 Recibido: 1-agosto-2014 / Aprobado: 9-noviembre-2014.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/7543/13921>

Luis Alejandro Martínez R. 2007, | La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de Investigación. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1->

[La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf](https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf)

Min educación cultura y deporte (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Artículo 340021.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf

Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>.

Pérez Mauricio (2003). La investigación sobre la propia practica como escenario de cambio escolar. Pedagogía y saber, 70-74. Bogotá- Colombia.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/download/6115/5071/>

Piaget. (2019) La adquisición de la escritura como proceso cognitivo.

<https://www.monografias.com/trabajos82/adquisicion-escritura-procesocognitivo/adquisicion-escritura-proceso-cognitivo2.shtml>

Porlán Ariza, R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. Averroes. Red

Telemática Educativa de Andalucía, 8p

[https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx](https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.5A0872AB&lang=es&site=edslive&scope=site)
[24](https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.5A0872AB&lang=es&site=edslive&scope=site)

[?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.5A0872AB&lang=es&site=edslive&scope=site](https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.5A0872AB&lang=es&site=edslive&scope=site)
[Ortegón Olga \(2018\).](https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.5A0872AB&lang=es&site=edslive&scope=site)

Restrepo Gómez, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador : evidencias y obstáculos. Educación y Educadores, (. 6), 91.

<http://search.ebscohost.com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/login.aspx?direct=true&db=edsdnp&AN=edsdnp.2041261ART&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Rodriguez, O.(2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga.

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%20C3%93MEZ%20RODR%20C3%8DGUEZ.pdf>

Stenhouse, L. (2017). La investigación del curriculum y el arte del profesor. Revista

Investigación en la Escuela, 15, p. 9- 15.

<https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login>.

