

**Los juegos de mesa como estrategia pedagógica para mejorar e incentivar los
procesos de escritura**

Presentado por:

Magli Albany Ardila Hernández

Adriana Castro Gallego

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela Ciencias de la Educación – ECEDU

Licenciatura Pedagogía Infantil

2021

Resumen

La siguiente propuesta pedagógica es diseñada e implementada durante el desarrollo del diplomado de profundización, Práctica e Investigación Pedagógica con el propósito de generar actividades que, mediante los juegos de mesa, incentiven y mejoren los procesos de escritura de los estudiantes del grado tercero de la Institución Gimnasio Educativo las Gaviotas de la ciudad de Villavicencio Meta, permitiendo el disfrute de esta actividad como complemento de sus procesos de aprendizaje.

Inmersas en la realidad de la situación a tratar, nos fue posible comprender y buscar la solución a la problemática detectada, partir desde la misma reflexión de la práctica pedagógica posibilitó un análisis preciso, esto implicó la relación entre la teoría y la práctica, de este modo se adaptaron y propusieron actividades que respondieran a las necesidades de los estudiantes, buscando que fueran actividades didácticas, placenteras, que se salieran de esa trayectoria que traen marcada los niños y las niñas por escribir, en efecto se planteó los juegos de mesa como herramienta para motivar el ejercicio de la escritura pues, aportan al desarrollo de la expresión oral y así llegar a lo escrito de forma diferente a lo convencional.

Describir las experiencias permite la recordación, reflexión y comprensión de la práctica e investigación docente, promoviendo la planeación y diseño de propuestas pedagógicas que aporten al fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje y de esta manera mejorar la calidad educativa en los diferentes contextos en los que se participa de manera autónoma y responsable, convirtiéndose estos multicontextos en escenarios de participación que generan nuevos aprendizajes.

Palabras claves: Escritura, Juego, Motivación, Aprendizaje.

Abstract

The following pedagogical proposal is designed and implemented during the development of the Diploma of Detailing, Practice and Pedagogical Research with the purpose of generating activities that, through board games, Encourage and improve the writing processes of the students of the third grade of the Gimnasio Educativo las Gaviotas in Villavicencio Meta, allowing the enjoyment of this activity as a complement to their learning processes.

Immersed in the reality of the situation to be treated, it was possible for us to understand and seek the solution to the problem detected, starting from the same reflection of pedagogical practice made possible a precise analysis, this implied the relationship between theory and practice, in this way, activities were adapted and proposed, activities that responded to the needs of the students, expecting them to be didactic, pleasant, and hoping that they move away from that marked path that children bring to write. Board games were proposed as a tool to motivate the exercise of writing, since they contribute to the development of oral expression and thus arrive at what is written in a different way from the conventional.

Describing the experiences allows the remembrance, reflection and understanding of the teachers' practice and research, promoting the planning and design of pedagogical proposals that contribute to the strengthening of the teaching-learning processes and thus improve the educational quality in different contexts in which students participate autonomously and responsibly, turning these multi-contexts into participation scenarios that generate new learning.

Keywords: Writing, Game, Motivation, Learning.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	5
Pregunta de investigación	7
Marco de referencia	8
Marco metodológico	13
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica.....	13
Metodología	14
Producción de conocimiento pedagógico	18
Análisis y discusión	26
Conclusiones	30
Referencias.....	31
Anexos	33

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica, fue desarrollada en la Institución educativa Gimnasio Educativo las Gaviotas el cual se encuentra ubicada en el departamento del Meta, zona urbana del municipio de Villavicencio, atiende a población mestiza y ofrece niveles educativos en preescolar y primaria a estudiantes pertenecientes a familias de estrato dos y tres, es una institución mixta con énfasis académico e inglés, así mismo la misión del Gimnasio Educativo Las Gaviotas es formar a los niños y niñas de preescolar y primaria de una manera integral basada en los valores de derechos y obligaciones como la autonomía y la libertad, siendo la base de la convivencia ciudadana; de igual manera, en la confianza, la posibilidad de creación y transformación de un ambiente de amor y seguridad mejorando la calidad de vida de los niños, colaboradores y sus familias.

Además, el Gimnasio Educativo Las gaviotas tiene como objetivo que sus alumnos desarrollen características como seres individuales y características irrepetibles; es posible actuar en la sociedad de forma autónoma, creativa, solidaria y competente, respondiendo a las verdaderas exigencias de su entorno. Se trata de la construcción de una nueva persona, un nuevo colombiano digno, donde la inocencia de los niños se convertirá en la alegría y la razón de la vida adulta, porque son el recurso humano más preciado a disposición de la familia y la sociedad, así hacer de la vida cotidiana una lucha satisfactoria, fortaleciendo los valores morales, culturales y sociales, donde el conocimiento esté abierto a las nuevas tecnologías e innovaciones científicas para que puedan desarrollar habilidades creativas, analíticas y críticas de cara siempre al futuro.

Por lo cual, la IE asume que la pedagogía constructivista, es el modelo de enseñanza institucional basado en la construcción individual-colectiva de nuevos conocimientos, nuevas

actitudes y nueva vida, este método de enseñanza orienta el diseño, la gestión y la evaluación de los cursos, desde la perspectiva de esta disciplina, el modelo de enseñanza se lleva a cabo en un aprendizaje significativo, cooperativo, conceptual, vivencial y experimental, ya sea en la vida y para la vida

Por otro lado, en la IE las Gaviotas específicamente en el grado tercero, con una población de 11 estudiantes, con edades entre los 8 y 9 años, se evidencian ciertas actitudes en los niños y las niñas en el momento que la docente imparte sus clases, pues se muestran muy participativos, hacen preguntas de temas que a ellos les interesa saber, expresan opiniones y explicaciones propias con el ánimo de resolver sus dudas y curiosidades, pero en el instante que la docente les pide tomar apuntes cambia el panorama y se muestran muy desmotivados, generando un ambiente de descontento por lo que están haciendo, preguntan si ya casi terminan, cuanto falta, por qué tan largo, esta situación hace que pase mucho tiempo en el proceso de toma de apuntes, por momentos pierden la atención en clase.

Una de las posibles causas por la que se puede estar presentando esta situación, es la virtualidad y redes sociales que por estos tiempos de pandemia no son usadas de manera controlada por los estudiantes.

De la misma forma, la falta de actividades lúdicas en el desarrollo de las clases programada por los docentes, causan desmotivación a la hora de tomar apuntes, es un proceso que se torna monótono y aburrido para este grupo poblacional que muestra su descontento a la hora de escribir, en efecto es posible que estas situaciones observadas estén generando fracasos en composiciones escritas, pérdida de tiempos y atención en clase y, en consecuencia, desmotivación por la escritura.

Pregunta de investigación

Escribir es representar por medio de palabras y signos gramaticales diferente clase de información de acuerdo al ámbito en el que cada persona se encuentre, escribiendo podemos expresar nuestras ideas, pensamientos y sentimientos, además de desarrollar en las personas la capacidad de percibir, analizar y memorizar, es una actividad que desde niños nos han inculcado nuestros padres y luego en la escuela, rara vez encontramos niños, niñas y jóvenes que disfruten escribir y más en la etapa escolar, se podría decir que lo ven más como un requisito, y a veces es uno de los obstáculos más grandes en el proceso de aprendizaje de las personas, en realidad no se nos enseñó la importancia de esta actividad fundamental para el desarrollo de competencias para la vida.

Es así, como por medio de nuestra propuesta pedagógica buscamos motivar e incentivar en los estudiantes del grado tercero de la IE las Gaviotas los procesos de escritura ya que para ellos esta actividad se torna aburrida y monótona por lo cual planteamos la siguiente pregunta para responder a esta necesidad.

¿Cómo a través de los juegos de mesa, fortalecer e incentivar los procesos de escritura de los niños y niñas del grado tercero de la IE las Gaviotas del Municipio de Villavicencio -Meta?

Marco de referencia

En relación a lo que enseñamos, trae consigo un proceso en el que el docente planea o diseña sus intervenciones en el aula de acuerdo a un currículo ya establecido para el nivel educativo en el cual se desempeña como mediador del aprendizaje, dicho de otra manera, el planear las experiencias parte de conocer a quienes enseñamos, MEN (2017) considera entender las realidades de sus contextos diversos, sus capacidades e intereses distintos, así diseñar ambientes de aprendizaje en los cuales podamos enseñar lo que enseñamos de manera abierta, flexible y situada, siendo los niños y niñas los protagonistas del aprendizaje.

Así mismo, los contenidos disciplinares y de acuerdo con las finalidades de cada uno de ellos, se ajustan a las realidades y necesidades de los niños y las niñas, resultando ser el punto de partida para generar propuestas pedagógicas intencionadas que responden a su edad, a ese diario vivir de donde surgen desafíos sociales, culturales y naturales distintos, por tanto, Porlán (2008) señala la articulación de los contenidos disciplinares con necesidades y problemas reales, como promotores del nexo y comprensión de los contenidos y los contextos, además de que promueve a la formación de seres humanos, capaces de comprender y desenvolverse en la sociedad a la cual pertenecen de manera autónoma.

En cuanto a Sistematizar la práctica pedagógica, esta resulta de un ejercicio continuo de observación y reflexión de los diferentes sucesos que desde allí se generan, Torres y Cendales (2017) consideran este acercamiento el que permite comprender y analizar muchas de las realidades que se viven en la cotidianidad de una comunidad educativa, haciéndose así una idea más cercana y real de las condiciones y dificultades que resultan en el quehacer pedagógico, en las interacciones y en las particularidades de los contextos, de acuerdo a ello, va exigiendo crear

a partir de las necesidades de la misma práctica, venciendo dudas, temores y dificultades, resulta gratificante ver como estas transformaciones hacen identificar la practica como una labor propia, donde a través de las diferentes experiencias y consiente de las problemáticas presentadas, estas se convierten en oportunidades que exigen la creatividad e innovación docente que no es más que adaptarse.

Por otra parte, visto el diario de campo como herramienta para la recolección de información que suscita a la reflexión y la investigación docente, este ejercicio necesita y promueve la puesta en función de un conjunto de capacidades necesarias para dar cuenta del propio que hacer, fomentando a la reflexión, a situaciones de aprendizaje, a la capacidad de comunicar e interactuar como también motivar y enriquecer actividades de enseñanza aprendizaje, cada experiencia es un desafío nuevo que conlleva al fomento de nuevas formas de ver de sentir de reflexionar sobre la práctica y hasta descubrir capacidades ocultas: “El hecho mismo de reflejarlo por escrito favorece el desarrollo de capacidades de observación y categorización de la realidad, que permiten ir más allá de la simple percepción intuitiva” (Porlán y Martin,1991, p.26) .

Asimismo, todo docente debe implementar una posición poco magistral frente a sus alumnos para que ellos tengan mayor protagonismo en las tomas de sus propias decisiones, así contribuir con el quehacer pedagógico, permitiendo fortalecer ciertos hábitos, iniciativas y rutinas de trabajo diario de manera interactiva, logrando mejorar las técnicas del aprendizaje autónomo, asimismo fomentar una curiosidad constante en los niños y las niñas a través del juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, donde por mediación de estas cotidianeidades los niños y las niñas comprendan de una manera positiva la relación con los

demás y consigo mismo, siendo conveniente que el estudiante asimile los conceptos de modo que admita la planificación adecuada de las diferentes actividades, por tanto el alumno explora y reconoce sus propios errores y busca soluciones favorables, previniendo se perciba el aprendizaje como una obligación, responsabilidad o trabajo duro, por el contrario, los niños, niñas y adolescentes a través de sus nociones deben ser creativos y aprender a resolver diversos conflictos que se les presentara a lo largo de la vida.

La cotidianidad del quehacer docente le permite la construcción de una práctica pedagógica real y situada al contexto en el cual se desarrolla, pues este comprende el día a día, situaciones de tipo social , cultural , política y necesidades de aprendizaje de sus estudiantes, Restrepo (2004) plantea estos escenarios generadores de ese saber pedagógico del maestro, que aunque se orienta en la teoría, debe adaptarla a las circunstancias y necesidades del medio, es así como a partir de ese saber pedagógico que mantiene en continua construcción y reflexión se entreteje con ese saber disciplinar de conocimientos adquirido que a su vez se modifican como recurso de enseñanza aprendizaje.

El diseño y planeación de la propuesta pedagógica permitirá fortalecer ese saber pedagógico al relacionarlo y ponerlo en práctica con el grupo poblacional elegido donde se evidencia una situación que a diario se presenta en las actividades escolares, desmotivación hacia la escritura de parte de algunos estudiantes, generando pérdida de tiempo en las actividades programadas y la atención en clase. De este modo, se proponen actividades que mediante los juegos de mesa motiven a los estudiantes en sus procesos de escritura, partiendo de la importancia de la lúdica en el desarrollo de los niños. Es posible que una de

las causas por las cuales los estudiantes se sienten desmotivados al escribir es la falta de actividades lúdicas en el aula:

Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos. (Posada, 2014, p. 28).

De acuerdo con lo anterior, se pretende utilizar los juegos de mesa como herramienta motivadora en los procesos de escritura de los estudiantes, puesto que esta clase de juegos genera la motivación y el placer que tal vez los niños y las niñas estén necesitando para dinamizar sus procesos de escritura:

La integración de procesos lúdicos, cognitivos, afectivos y estéticos, motiva el desarrollo integral de los infantes; el juego y específicamente los juegos de mesa didácticos como loterías, dominós, escaleras, entre otros, son actividades lúdicas, por medio de las cuales los niños se integran, aprenden conocimientos, valores y formas de expresarse con sus compañeros de grupo escolar y desarrollan competencias básicas de lectura, escritura, matemáticas, ciencias naturales y formación en valores y desarrollo moral. (Castilla et. al 2014, p,2).

Los juegos de mesa favorecen el desarrollo de la expresión oral, motiva a sus participantes a organizar sus pensamientos, a interactuar, a perder el temor de expresar sus ideas, en efecto esta comunicación se convierte en herramienta para llegar a lo escrito de manera más

real y saliendo de lo convencional. Por lo que se refiere al área del aprendizaje de la escritura, cabe resaltar:

Un número muy importante (demasiado importante) de niños fracasan al ser introducidos a la alfabetización inicial. Pretendemos demostrar que el aprendizaje de la lectura, entendido como el cuestionamiento acerca de la naturaleza, función y valor de este objeto cultural que es la escritura, comienza mucho antes de lo que la escuela imagina, y procede por vías insospechadas. Que además de los métodos, de los manuales, de los recursos didácticos, existe un sujeto que trata de adquirir conocimiento, que se plantea problemas y trata de resolverlos siguiendo su propia metodología. (...) Un sujeto que la psicología de la lectoescritura ha olvidado, a fuerza de buscar aptitudes específicas, habilidades particulares, o una siempre mal definida madurez lograda. (Ferreiro y Teberosky, 1991, p.3).

Así pues, se concibe utilizar los juegos de mesa como estrategia para fortalecer los procesos de escritura de los estudiantes, siendo esta la actividad propia de los niños y las niñas (su propia metodología) en la cual encuentran una forma natural y espontánea de plantear y solucionar sus dificultades.

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Uno de los componentes más importantes de todo el proceso que implica el análisis de la práctica pedagógica, es la importancia del registro de los acontecimientos que en ella ocurren, Fuentes (2011) considera el contexto real en el cual se desarrolla la experiencia, a partir de allí se reconoce y analiza el problema o tema que nos interesa desde una percepción e interpretación individual en miras de una evaluación formativa, que busca la reflexión docente y la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje.

De este modo, el diario de campo permite sistematizar la experiencia, posibilitando la construcción de conocimientos, la reconstrucción e interpretación de significados que antes no eran claros, se logran relacionar diálogos comunes y generales, instantes de dudas, miedos y dificultades, como también de mucha satisfacción, Torres y Cendales (2017) sostienen como una necesidad que permite el balance del recorrido, la toma de decisiones frente a la realidad y la visualización del futuro.

El diario de campo es un instrumento que todo docente debe manejar de una forma personal de hechos, descripciones, emociones, impresiones, problemas, suposiciones, ideas ante su quehacer pedagógico y su propia práctica docente, espontáneo y autobiográfico donde se evidencia la experiencia de cada entorno, asimismo la documentación de su conocimiento profesional, logrando así un cambio constante en el desarrollo de sus habilidades intelectuales.

Para, Acero (s.f) citado por Monsalve y Pérez (2012), menciona que, el diario de campo es el instrumento que favorece la reflexión sobre la praxis, llevando a la toma de decisiones

acerca del proceso de evolución y la relectura de los referentes, acciones estas, normales en un docente investigador, agente mediador entre la teoría y la práctica educativa. (p.122).

También, este instrumento es facilitador, donde a través de la enseñanza y el aprendizaje permite reconocer el por qué, él para que, y él como, las cuales son etapas fundamentales para la reflexión del propio quehacer académico.

Este instrumento ayuda a obtener información que facilita la investigación constante para el desarrollo de los diversos temas en conocimientos reflejados en el alumno, que favorecen las diversas situaciones del contexto donde se desarrolla, es importante tener en cuenta que a través de los diarios de campo se le da un sentido crítico y reflexivo en los diferentes entornos escolares en los cuales se encuentran los niños y de las niñas.

Metodología

El enfoque metodológico de la propuesta pedagógica es la investigación acción participativa. “La finalidad de la investigación-acción es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad)” (Hernández et. al, 2014, p. 496.).

La propuesta pedagógica permitirá comprender una situación a mejorar en un contexto educativo con un grupo específico, en este caso IE Gimnasio las Gaviotas, grado tercero del Municipio de Villavicencio Meta.

El método de investigación es la Etnografía, la cual permitirá describir y analizar a los estudiantes del grado tercero, de la IE las Gaviotas “Descripción y análisis de un campo social específico, con escenarios predeterminados. Capta el punto de vista, el sentido, las motivaciones,

intenciones y expectativas que los actores otorgan a sus propias acciones sociales, proyectos y entorno socio – cultural que les rodea” (Tamayo et. al, 2003, p. 23.).

Allí se podrá ir observando y registrando las interacciones alumno-docente, docente-alumno, sus conflictos, relaciones, tiempos para el juego, el aprendizaje, cuidados, tiempos, turnos, actividades académicas, entre otras.

La técnica utilizada fue la observación participante, la cual permitió interactuar con la población en la cual se desarrolló la propuesta pedagógica, recopilar y analizar la información necesaria para poder dar informe de las experiencias como también detectar falencias o mejoras en los procesos de enseñanza aprendizaje. “La observación de las prácticas escolares, utilizada como técnica de investigación educativa, debe tener un carácter intencionado, específico y sistemático que requiere de una planificación previa que posibilite recoger información referente al problema o la cuestión que preocupa o interesa” (Fuentes, 2011, p. 2).

En el diario de campo se registrará el paso a paso de todos los acontecimientos de lo que se escucha, observa y percibe en el contexto educativo, Por último, fotos y videos que permiten captar y grabar los momentos y acontecimientos más importantes y significativos dentro del desarrollo del ejercicio. Dentro de este marco y en relación con la problemática expuesta:

En el lenguaje escrito las situaciones hay que crearlas, lo que implica una separación de la situación real, una descontextualización, es decir, el lenguaje escrito, por el mismo hecho de tener que remplazar las palabras por signos gráficos, dirigirse a una persona ausente y crear la situación, exige un trabajo consciente y analítico. (Chávez, 2019, p.4).

Como lo expresa este autor, el lenguaje escrito exige que el docente cree y proponga situaciones de comunicación con sus estudiantes en los cuales se compartan experiencias, ideas, vivencias, momentos y situaciones reales y a partir de allí provocar el camino de la escritura, por ello se propone utilizar el juego como estrategia para motivar e incentivar los procesos de escritura de los estudiantes, siendo esta la actividad propia de los niños y las niñas en la cual encuentran una forma natural y espontanea de plantear y solucionar sus dificultades:

Para cada niño, el juego, es importante y esencial, es su ventana hacia el mundo, jugando experimenta, inventa nuevas acciones para analizar su reacción y lograr sacar sus propias conclusiones sobre el mundo que lo rodea, el juego aporta una motivación clave para crecer y aprender. (Ojeda et.al,2020, p.4).

Con base en lo anterior, se busca diseñar y desarrollar actividades que motiven a los estudiantes a escribir de manera autónoma, creativa y dinámica, experimentando una nueva forma de llegar a lo escrito haciendo lo que más les gusta jugar, por lo tanto, recurrimos a los juegos de mesa como herramienta para mejorar dicha situación:

los juegos de mesa, en su mayoría, son un complemento perfecto para practicar las diferentes destrezas. Dependiendo de los objetivos que perseguimos en nuestras clases, algunos de estos juegos no necesitarían ningún tipo de adaptación, mientras que otros serán necesario que el profesor los adapte siguiendo las necesidades de la programación. (Fuentes, 2008, p.9).

Así pues, adaptamos un juego de mesa al cual nombramos jugando y escribiendo, este fue diseñado con doce recuadros de colores, cada uno de ellos estaba marcado con un

número el cual representaba una instrucción, palabra o frase, dependiendo de la actividad programada en cada fase, como fue, fase 1: oraciones chifladas, construcción de oraciones, fase 2: ordeno y escribo mis ideas, construcción de vivencias propias y Fase 3: jugando y escribiendo, construcción de un cuento con palabras claves. De esta forma los estudiantes jugaron lanzando los dados y siguieron las indicaciones propuestas en cada fase.

Con las actividades programadas dentro de la secuencia didáctica, los niños entraron en confianza, se rompió el hielo y se generó un ambiente de expectativa por los ejercicios realizados, además se animaron a participar generando lluvia de ideas con sus compañeros lo cual facilitó el proceso. Los estudiantes se vincularon a las diferentes actividades de manera divertida, se interesaron por la escritura de manera práctica y entretenida, interactuaron entre lo oral y lo escrito participando activamente y produciendo sus escritos de acuerdo con sus propios intereses.

Producción de conocimiento pedagógico

En cuanto a los continuos cambios que con el pasar del tiempo se le ha venido dando a la práctica pedagógica como sus diferentes concepciones, tienen su lugar de origen de tiempos atrás, Baquero (2006) menciona que el oficio de enseñar se transmitía tal cual lo hacían los docentes en ejercicio quienes servían de modelo a los docentes en formación diciéndoles que hacer y cómo hacerlo, siguiendo sus mismas estrategias y mecanismos en los procesos de enseñanza aprendizaje por el resto de sus vidas sin darle cabida al conocimiento reflexivo y crítico.

Asimismo las diferentes transformaciones que con el tiempo los mismos contextos educativos han ido exigiendo a partir de los cambios sociales y culturales que emergen de estos, obliga al docente a ser intuitivo a la hora de tomar sus decisiones, pues no tendría sentido seguir los mismos pasos o tomar decisiones que los demás ya han hecho o decidido, es decir, sería un ciclo sin fin, estaría admitiendo soluciones de manera acrítica, se retomaría información sin valor, pues no se habría vivido la experiencia por tanto, no se habrían tomado decisiones basados en situaciones y contextos reales, además falta de una clara ausencia de creatividad e innovación docente y de las singularidades que como persona posee.

No obstante, un docente inmerso en el desarrollo de todo el proceso que implica la práctica pedagógica se promueve a la reflexión desde la experiencia, generando vivencias innovadoras a partir de las dificultades y necesidades que se presentan en su desarrollo, estas lo impulsan y le exigen intervenir de manera creativa posibilitando un accionar dotado de significado, es por eso la necesidad de la actualización e investigación docente y sin duda alguna

el proceso de observación lo permite, puesto que ordena la indagación de procesos, eventos y curso de la educación en los diferentes contextos educativos en los cuales se encuentre inmerso :

A través del registro de los acontecimientos que se viven a diario, se va documentando la historia de cada niña y de cada niño, la del grupo y la de las maestras, los maestros y los agentes educativos. En este sentido, la información recogida ofrece la posibilidad de tener memoria colectiva sobre las experiencias, evidenciar los cambios en las dinámicas relacionales, los intereses, los juegos y las intencionalidades para valorar individual y grupalmente los avances. (MEN, 2014, p.22).

El mundo cambia, por tanto, la educación también, el estar actualizados y buscar nuevas estrategias para el aprendizaje es estar atentos a los cambios, de otra manera las prácticas pedagógicas no estarían al nivel de la demanda actual, donde el uso del tic, nuevas estrategias para el aprendizaje y nuevas disposiciones legales no encajarían con los procesos que se llevan a cabo, así pues, el aporte a la educación no sería significativo

Desde nuestra experiencia vivida en la práctica pedagógica, surgieron diferentes aprendizajes, pues tuvimos la oportunidad de constatar y poner en práctica muchos de los conocimientos, teorías, métodos y diferentes herramientas que nos proporcionaron las diferentes áreas en las cuales se fundamentó nuestro proceso de formación, por tanto desarrollamos diferentes habilidades al enfrentamos a desafíos en contextos sociales, culturales , intereses, y particularidades de los niños y las niñas, potenciando las capacidades de los estudiantes de manera didáctica, a partir de allí tuvimos la facultad de adaptar nuestros conocimientos a esas realidades en la cual nos encontrábamos inmersos, Restrepo (2004) considera el día día del

maestro en el aula le va dando paso a la reflexión desde su propia práctica, en efecto lo promueve a la evaluación y transformación de su ejercicio y a partir de allí construye su saber pedagógico, un saber situado y pertinente al momento a la situación y al contexto.

La reflexión desde nuestra propia practica nos permitió identificar una situación a mejorar en los niños y las niñas del grado tercero de la IE Gimnasio Educativo las Gaviotas del municipio de Villavicencio Meta, el desagrado que les genera escribir, buscando la solución apropiada para este grupo poblacional se origina el diseño de la propuesta pedagógica que busca generar actividades que mediante los juegos de mesa mejoren e incentiven el ejercicio de la escritura de los estudiantes.

Consideramos que todo el proceso que implico el desarrollo de nuestra practica pedagógica nos permitió construir el saber hacer docente ya que somos actores importantes y responsables de aportar al desarrollo como agentes transformadores, y a partir de este responder a las necesidades de los estudiantes, es posible que hubiéramos escogido otra alternativa para dar solución a la problemática encontrada, pero, fue la practica pedagógica nuestro punto de partida para poder responder a esta necesidad de manera pertinente y dinámica, sin ella no habría sido posible: “ Se refiere al saber que orienta la toma de decisiones de las maestras sobre las mejores maneras de organizar la práctica pedagógica” (MEN, 2017, p.49).

Nuestra propuesta pedagógica parte de la pregunta de investigación planteada buscando responder a la situación a mejorar, pretendemos generar nuevas posibilidades con la puesta en práctica de las actividades allí planeadas, siendo maestros reflexivos, teniendo una transversalidad en los diferentes entornos, en una búsqueda constante de motivaciones en los niños y niñas, generando nuevas ideas que incentiven los procesos de escritura de los

estudiantes por medio de los juegos de mesa: “Las ideas solo pueden ser probadas por los profesores en forma curricular. Los currícula son procedimientos hipotéticos que sólo son comprobables en el aula” (Lawrence, 2017, p.11).

De esta manera nuestra propuesta pedagógica sería una oportunidad de aprendizaje que se articularía de manera coherente y dinámica con el currículo como mediador en distintos escenarios educativos, puesto que los procesos de escritura son procesos continuos en todos los niveles escolares, así como lo es la estrategia del juego:

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que más que divertirse es pertinente para estimular y construir conocimientos por sí mismos, mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual. (Chamorro, 2010, p.6).

Asimismo, esta labor propia de la práctica pedagógica, se convierten en oportunidades que exigen la creatividad e innovación, Lawrence (2017) sostiene que la investigación docente aporta al mejoramiento de la enseñanza, así mismo al progreso del currículo el cual busca perfeccionar el arte de enseñar del profesorado y de esta manera beneficiar a los estudiantes. Es muy importante tener en cuenta la propuesta pedagógica, tomarla como un referente más a tener en cuenta en la organización curricular, pues es producto de una pregunta de

investigación que nace desde la práctica pedagógica y su único fin es el de compartir las vivencias, experimentar nuevas ideas, en suma, mejorar y aprender el arte de enseñar.

Según nuestro punto de vista, la implementación de la propuesta pedagógica funciona como oportunidad de articulación curricular en todas las asignaturas desde el énfasis del PEI, visto que los juegos de mesa se pueden adaptar a cualquier tema en cuestión, aportando al desarrollo de habilidades y actitudes, mejorando la concentración, las capacidades mentales, la observación y la imaginación, generando nuevas estrategias para aprender, así mismo incentivar el ejercicio de escribir, propio de los diferentes procesos de aprendizaje en los cuales participan los estudiantes que como protagonistas de la propuesta deben ser enterados del desarrollo de las actividades programadas donde se les explica cuál es el objetivo, tiempos y espacios en los cuales participaran, buscando siempre promover su curiosidad y motivación por dichas actividades, cabe resaltar que previo a este acercamiento con los niños y las niñas se presentara consentimiento informado al director de la institución el cual dará el aval para la implementación de la propuesta.

Nuestra propuesta pedagógica nace de una situación observada en los estudiantes del grado tercero de la IE Las Gaviotas, es el caso puntual de la toma de apuntes, es un proceso que se torna monótono y aburrido para este grupo poblacional que muestra su descontento a la hora de escribir, esta situación a mejorar es detectada a partir de la observación directa de todo lo que acontece en el día a día en el aula de clase: “ Superemos poco a poco la idea de que son asimiladores de contenidos externos y mirémosles como portadores de experiencias, intereses y significados porque, inevitablemente, desde ahí se relacionan con lo que les pretendemos aportar” (Porlán, 2008, p.2).

De acuerdo a lo anterior se diseña y planea la propuesta pedagógica que nos permitirá fortalecer el saber pedagógico para llevarlo a un saber aplicable y ponerlo en función de este grupo en el cual, pretendemos generar una alternativa para mejorar e incentivar los procesos de escritura por medio de los juegos de mesa: “ En este sentido, el saber pedagógico es la adaptación de la teoría pedagógica a la actuación profesional, de acuerdo con las circunstancias particulares de la personalidad del docente y del medio en el que debe actuar” (Restrepo, 2004. P. 47).

Es decir , desde la experiencia vivida en la práctica pedagógica, se inició la construcción del saber pedagógico y al mismo tiempo esta se fue complementando con las diferentes teorías a las que se recurrió para sustentar el trabajo en el aula, de esta manera responder a las necesidades e intereses de los niños y las niñas, es así como el saber pedagógico se construye con la práctica, con el día a día, con las diferentes interacciones en el contexto educativo, por lo tanto saber y practica se complementa una de la otra, dejando claro que la teoría es parte primordial en el proceso pues, sustentan nuestro accionar como docentes.

La investigación acción en gran parte es determinada por variables sociales y políticas de contexto , nuestra propuesta pedagógica parte de una situación que surge del contexto educativo y por medio de esta, busca contribuir a su mejora en la cual sus participantes comparten o tienen en común intereses, ideas, normas y practicas individuales, Pérez (2003) plantea una alternativa de cambio, esto es la investigación sobre la propia práctica, de esta manera la propuesta pedagógica puede ser tomada como objeto de análisis por otros campos del saber que se interesan por estas realidades educativas y a partir de allí generar nuevos resultados de investigación con posibles propuestas para la escuela.

Partiendo de los saberes previos que ya traen los estudiantes en sus procesos desarrollados en la construcción de la lengua escrita en los grados anteriores, fueron de apoyo para la propuesta que promovió en los estudiantes su cambio de actitud de descontento al momento de escribir, por una actitud positiva a partir de las actividades planteadas, los juegos de mesa motivaron a los estudiantes a participar de manera activa, optimista sin miedo al error al contrario, afrontaron sus dificultades y buscaron soluciones, en consecuencia fortalecieron sus habilidades para escribir, transcribir, construir oraciones, construir párrafos, enriquecieron su vocabulario, hicieron preguntas acerca de sus dudas e interactuaron con sus compañeros.

Como docentes en formación partimos de la reflexión de nuestra práctica pedagógica, factor indispensable para proponer mejoras en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas, fue muy importante para nosotras la puesta en marcha de nuestra propuesta que motivo e incentivo los procesos de escritura por medio de los juegos de mesa, esta experiencia nos permitió la autocrítica de las actividades propuestas, la corrección de falencias en consecuencia la formación constante de un maestro reflexivo de su propia práctica.

Diseñar y planear nuestra propuesta trajo consigo la comprensión de la práctica e investigación pedagógica como elementos que cooperan para la mejora de la educación, es así como la puesta en marcha de las actividades diseñadas nos permitieron afianzar nuestro saber pedagógico aportando al mejoramiento de la situación planteada: “ Se produce una transformación inicialmente subjetiva del profesionalismo del maestro investigador, que trasciende luego a un mejoramiento objetivo de la práctica, la que a su vez repercute en mayor reconocimiento de estudiantes, colegas, directivos y padres de familia” (Restrepo, 2003, p. 10).

De esta manera asumimos la propuesta como un desafío por llamarlo de alguna manera en nuestra formación docente, contribuyendo a la reflexión de las practicas educativas, adquiriendo el compromiso como actores importantes en los procesos de enseñanza, al generar experiencias dotadas de significado desde la construcción constante del saber pedagógico, que pueda ser luz para otros interesados en cambiar la didáctica de la escritura, al implementar las actividades que mediante los juegos de mesa aporten al fortalecimiento de los aprendizajes de los niños y las niñas, al aprovechamiento de sus habilidades, a la motivación constante por aprender y el disfrute del juego como intermediario para nuevos conocimientos.

Finalmente, se lograron los propósitos planteados, partiendo de comprender una situación a mejorar en un contexto educativo con un grupo específico, a partir de allí planeamos y diseñamos la estrategia que respondió a los intereses y necesidades de los estudiantes, tomando como referente común los estándares básicos de competencias los cuales nos brinda elementos para construir la propuesta además, desde el mismo momento de la implementación se hizo el registro detallado de todo lo que ocurrió en la puesta en marcha de las actividades:

Pero adoptar una mirada más profesionalizada de nuestro alumnado no sólo es un asunto de diagnóstico inicial, sino permanente. A través del Diario podemos adquirir el hábito de reflexionar sobre cómo cambian a largo de la dinámica de trabajo, y sobre qué dificultades de aprendizaje aparecen, a qué pueden deberse y cómo abordarlas de una manera creativa y profesional. (Porlán, 2008, p.2).

Análisis y discusión

Las actividades planteadas en la propuesta pedagógica, responden de manera pertinente a la pregunta de investigación, pues el propósito al implementar la secuencia didáctica fue la de responder a una necesidad de manera práctica y divertida por medio de los juegos de mesa, dando espacio a la creatividad, la libre expresión e imaginación para mejorar los procesos de escritura de los niños y las niñas: “Una secuencia didáctica en el campo del lenguaje es entendida como una estructura de acciones e interacciones relacionadas entre sí, intencionales, que se organizan para alcanzar algún aprendizaje...” (Pérez y Rincón, 2009, p. 7).

La investigación pedagógica ha sido esencial en nuestras prácticas como también para nuestro futuro como maestros reflexivos, tanto la práctica como la investigación han ido de la mano, permitiéndonos diseñar y planear de manera intencional, diversa y pertinente, asimismo enriquecer nuestro saber pedagógico el cual ha posibilitado estar inmersos en contextos escolares y han sido una ventana más para valorar los procesos que ocurren dentro de estos.

Es evidente la importancia de incluir el juego en las distintas actividades de los estudiantes, creemos que muchas veces se piensa que ya la etapa de jugar en el aula ha pasado por la edad en la que se encuentran los niños, a partir de esta experiencia hemos podido constatar que es la herramienta más apta para esta clase de actividades que resultan monótonas y aburridas para los estudiantes, como fue el caso de nuestra propuesta la desmotivación hacia la escritura, es increíble el contraste que se generó en la planeación y la implementación, pues resultaron situaciones que no las tuvimos previstas, pero que arrojaron resultados muy positivos tanto para los docentes en formación quienes seguimos aprendiendo de manera vivencial, como para la

docente titular la cual a pesar de tener contacto constante con sus estudiantes descubrió tanto nuevas habilidades, como también algunas situaciones a mejorar de sus estudiantes

Así mismo, con la implementación de los juegos de mesa en las diferentes actividades permitió fortalecer los procesos de escritura y al mismo tiempo fomentar en los estudiantes otros aspectos que vienen ligados a esta como: componer escritos, expresar sus ideas y compartirlas en público, comprender lo que escriben y leen, escuchar a los demás, relacionarse con sus pares, intercambiar ideas, en fin, un sin número de habilidades propicias para sus procesos de aprendizajes.

Resaltamos la importancia del rol docente creativo y competente a la hora de enseñar, sería conveniente en futuras implementaciones, contar con el tiempo suficiente para poder desarrollar las actividades de manera más pausada, de este modo los estudiantes le podrían sacar más provecho, asimismo generar aprendizajes de manera secuencial y prolongado en las diferentes asignaturas visto que ,esta experiencia nos permitió entender la importancia de cada uno de lo de los momentos en los que se deben diseñar y desarrollar las intervenciones pedagógicas y el sentido que tienen estos momentos para los procesos de aprendizaje de los estudiantes, igualmente el registro detallado de todo lo acontecido en el desarrollo de las actividades nos permitió reconocer lo negativo y positivo de cada una de las intervenciones y los aportes que desde la voz de los participantes nos servirán de insumo para futuras experiencias

En relación con nuestra pregunta de investigación, destacamos el uso de los juegos de mesa como herramienta para fortalecer e incentivar los proceso de escritura de los niños y las niñas de grado tercero, pues es evidente que a veces hay un acomodo a la escuela tradicional y se trabaja bajo un sistema de mucha quietud, poca exploración , trabajo vivencial y experiencial, de

hecho a medida que ellos van creciendo se va perdiendo ese sentido del juego, en algunas ocasiones se ha olvidado la importancia del juego como disfrute en los niños, en el aprender jugando, por lo cual desarrollamos las actividades de forma dinámica utilizando los juegos de mesa como herramienta de apoyo, además de ser un juego tradicional que ya todos conocemos, que se adapta a cualquier temática, que está al alcance de cualquier persona interesada en favorecer los aprendizajes de manera didáctica, se motivó e incentivo los procesos de escritura como también se reconocieron muchas habilidades y se fortalecieron algunas falencias.

Por otro lado, desde el diseño de las actividades implementadas dentro de la secuencia didáctica, pudimos constatar que tan importante es el planear con base en el que, como y para que lo vamos a realizar, cual es el propósito y que es lo que esperamos que los niños y las niñas aprendan de acuerdo al nivel escolar en el que se encuentran y lo más importante, reconocer y comprender cual es la mejor forma de llegar a ellos, que estrategia se acomoda a sus necesidades y que es lo que en realidad necesitan, es así como las actividad planeadas e implementadas se desarrollaron de manera ajustada a este grupo poblacional con el cual ya teníamos un acercamiento, lo que facilito la planeación de actividades pertinentes para motivar e incentivar los procesos de escritura de los estudiantes:

Los maestros y maestras deben planear y diseñar ambientes pedagógicos pertinentes en los cuales se favorezca el deseo de los niños y las niñas de explorar, preguntar, conocer y comprender, la práctica pedagógica, pone a los maestros en formación como protagonistas constructores de promover el desarrollo integral de los niños y las niñas, es un desafío permanente en el cual los contextos sociales, culturales, interese, particularidades y capacidades diversas invitan a planear y diseñar experiencias significativas. (MEN, 2017, p.41).

la planeación de las actividades se diseñaron con el propósito de cumplir con el objetivo de la secuencia didáctica, motivar a los niños y a las niñas a escribir por medio de los juegos de mesa, las actividades pedagógicas mediadas por el juego permitieron la interacción, motivación y creación de ambiente propicio para la comunicación asertiva docente- alumno , alumno- docente “En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y los prepara para su integración social” (Chamorro, 2010, p.23).

Fue evidente el entusiasmo y la motivación que mostraron los estudiantes en el desarrollo de las actividades que mediante los juegos de mesa fueron propuestas como estrategia para incitarlos a escribir, queda claro que el juego además de divertir y entretener favorece los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños, las relaciones con sus pares, y la afloración de sus intereses y capacidades.

Conclusiones

Fomentar el desarrollo de la escritura de manera espontánea y libre por medio de los juegos de mesa desarrollando actividades que motiven el ejercicio de la escritura de los niños y las niñas permitieron el disfrute de estas acciones como complemento de sus procesos de aprendizaje, incentivando y motivando el interés de los niños y las niñas por escribir.

La proyección de esta propuesta se encamino en lograr que los estudiantes participaran en los diferentes escenarios educativos de manera activa, promoviendo aprendizajes por medio de sus propias vivencias avanzado en sus procesos de lectura y escritura siendo capaces de desarrollarse con habilidades en el nivel comunicativo.

Mediante el desarrollo de estas por medio de la secuencia didáctica se logró fomentar en la mayoría de ellos el amor y confianza en fortalecer sus competencias para ser autónomos en la expresión de sus propias ideas respetando el punto de vista de los demás, pero plasmando por medio del juego de manera práctica y divertida sus ideas, logrando evidenciar grandes destrezas y fortaleciendo las debilidades y dificultades en los estudiantes en la desmotivación por escribir.

De esta manera la propuesta pedagógica posibilitó una comunidad productora de textos y escritos disfrutando de expresiones literarias siendo protagonistas competentes, permitiendo así, dar respuesta a la pregunta en cuestión para a través de los juegos de mesa, fortalecer e incentivar los procesos de escritura de los niños y niñas teniendo en cuenta el papel fundamental que desempeña el juego en las actividades explorando distintos y nuevos aprendizajes en sus saberes por medio de los juegos de mesa.

Referencias

- Baquero Másmela, P. (2006). *Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores*.
Tres concepciones dominantes de la práctica docente. *Actualidades Pedagógicas*.
- Castilla, C. A. A., Amaya, M. Y. B., Amaya, Y. P. C., & Laguna, Y. V. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología*.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta en Educación (IEDU)*.
- Chávez, J. B. (2019). El camino de la escritura. *Revista Vinculando*.
- Fuentes, T. (2011). La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. *Revista de docencia universitaria*.
- Fuentes, C. N. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. marco ELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*.
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1991). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. P. (2014). *Metodología de la investigación*.
- Lawrence, S.L. (2017). La investigación del curriculum y el arte del profesor. *Revista Investigación en la Escuela*.
- MEN. (2014). Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Documento No 25.

- MEN. (2017). Bases curriculares. Referentes técnicos para la Educación inicial en el marco de la atención integral.
- Monsalve, A y Pérez, E. (2012). El diario pedagógico para la investigación. Itinerario educativo ISSN 0121-2753 P.
- Ojeda, M. J. C., Herrera, D. G. G., Mediavilla, C. M. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía.
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Instituto de Investigación.
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Pedagogía Y Saberes.
- Pérez Abril, Mauricio & Rincón, Gloria (2009). Actividad, Secuencia Didáctica y Pedagogía por Proyectos: Tres Alternativas para la Organización del trabajo Didáctico en el Campo del lenguaje. Bogotá.
- Porlán Ariza, R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. Averroes. Red Telemática Educativa de Andalucía.
- Porlán, R. Y Martín, J. (1991). El Diario del Profesor. Diada: Sevilla.
- Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. Educación y educadores.
- Restrepo Gómez, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador: evidencias y obstáculos. Educación y Educadores.
- Torres, A., & Cendales, L. (2017). La sistematización como práctica formativa e investigativa. Pedagogía Y Saberes.

Anexos

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/acgallego_unadvirtual_edu_co/EtahmmSSycZCj40DzSFspuABWCfuQxfqeXHOD-q5wlMxvA?e=yq84CO