

Los juegos interactivos como transformadores de los procesos de enseñanza del área de lenguaje de los niños de transición de la Institución Educativa Distrital De Barranquilla-CODEBA.

Jessica Hernández Sosa

Director

Héctor Miguel Colmenares Ballesteros

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Julio 2022

Resumen

El presente trabajo de investigación está encaminado a fortalecer y enriquecer los procesos de aprendizaje del área de lenguaje de los niños de transición de la Institución Educativa Distrital de Barranquilla CODEBA mediante la implementación de una serie de juegos interactivos que permitirán a los niños aprender mediante la mediación de las nuevas tecnologías, a la vez que se muestra la importancia de innovar en los procesos educativos.

Para lograr llevarles actividades idóneas se realizó en primera instancia una observación de grupo y la metodología aplicada en el desarrollo de las clases, para luego analizar la situación y buscar la mejor alternativa para llegar de manera significativa a estos niños, mejorándoles así su proceso de aprendizaje, despertando en ellos el deseo por aprender y teniendo clases mas innovadoras y dinámicas, para que así los niños den un fructífero resultado.

Palabras claves: tecnologías, juegos, enseñanza, proceso, niños.

Abstract

This research work is aimed at strengthening and enriching the learning processes of the language area of transition children of the District Educational Institution of Barranquilla CODEBA through the implementation of a series of interactive games that will allow children to learn through mediation of new technologies, while showing the importance of innovating in educational processes.

In order to bring them suitable activities, a group observation and the methodology applied in the development of the classes were carried out in the first instance, to then analyze the situation and look for the best alternative to reach these children in a meaningful way, thus improving their learning process, awakening in them the desire to learn and having more innovative and dynamic classes, so that the children give a fruitful result.

Keywords: technologies, games, teaching, process, children.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica -----	5
Resultados del diagnóstico de la propuesta pedagógica -----	6
Pregunta de investigación -----	9
Marco de referencia -----	11
Marco metodológico -----	15
Metodología -----	17
Planeación de actividades -----	18
Producción de conocimiento pedagógico -----	29
Análisis y discusión -----	33
Conclusión -----	36
Referencias bibliográficas -----	38
Anexos -----	40

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

Caracterización pedagógica

Nombre de la IE: Institución Educativa Distrital de Barranquilla CODEBA.

Modalidad de la institución: mixta.

Tipo de población que atiende (etnias): mestizos.

Niveles que ofrece la IE: preescolar y básica primaria.

Énfasis de la institución: académico.

Modelo pedagógico: integral.

Proyecto Pedagógico de la institución (PEI): valores, estudio, progreso.

Misión: somos una institución de carácter oficial que brinda una formación integral que promueve las dimensiones humanas en niñas, niños y jóvenes de nuestra comunidad desde los grados de transición a Once, mediante prácticas académicas, culturales y convivenciales que promueven valores humanos y ciudadanos Brindamos ambientes de aprendizaje que mejoran sustancialmente a través de cambios físicos y estructurales, e igualmente con proyectos, programas y convenios que se logran articular para optimizar el desarrollo personal, el liderazgo, los desempeños y las competencias que requiere el mundo globalizado.

Visión: En el año 2025, estaremos posicionados en la ciudad de Barranquilla, como una de las primeras instituciones oficiales, con una política articulada al proyecto de ciudad, con egresados y egresadas competentes, líderes y lideresas, con actitud humanista transformadora, responsable y respetuosa de la vida y los derechos humanos; comprometidos con el cambio y el progreso, capaces de asumir retos en un entorno globalizado y tecnificado.

Resultados del diagnóstico de la propuesta pedagógica

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han llegado para transformar la vida de quienes la usan, haciéndoselas un poco más factible y placentera, brindándoles miles de posibilidades, recursos audiovisuales, auditivos y lúdicos, en el campo educativo estas nuevas tecnologías vuelven el aprendizaje más fructífero para los estudiantes y docentes, pues se creería que en pleno siglo XXI todas las personas son nativos digitales y la realidad es otra, hay muchos inmigrantes digitales, algunas personas no saben usar un computador, otras no lo conocen, otras poseen los equipos tecnológicos (computador, celular, Tablet, etc.) pero no tienen una conexión a internet, o si tienen estos recursos no lo saben usar, estos son algunas de las falencias que se encuentran con las nuevas tecnologías por nombrar uno de los múltiples factores que se pueden presentar.

En todos los aspectos de nuestra vida están inmersa las nuevas tecnologías, desde antes de nacer el feto es estimulado con música que es colocada con una herramienta tecnología como el celular, radio o tv, todo esto hará que los niños inicien y vayan teniendo un desarrollo cognitivo favorable por todos esos estímulos recibidos, pero que pasa en caso contrario en donde todo esto es nulo y luego el niño pasa a un plantel educativo donde las estrategias lúdico pedagógicas son escasas o nulas y aun se siguen en un modelo de educación tradicional?, pues los niños sentirán apatía y desmotivación por aprender.

Es por eso que me surge esta idea a investigar y la plasmo en este proyecto de investigación, a lo largo del proceso de prácticas pedagógicas en la vida universitaria y en el campo laboral se ha podido constatar que muchos de los maestros aún siguen con una metodología tradicional en donde solo se siguen por lo que dice los libros y los currículos están un poco obsoletos, siguen impartiendo conocimientos para un público que ya no existe y se han

negado a ver la realidad que tienen frente a sus ojos, los niños de ahora no son los mismos estos niños están más despiertos y deseosos de aprender, siempre indagando y sumergiéndose en el saber gracias a los beneficios de las TIC, pues al ellos poder acezar a estos recursos encontraran un mundo de juegos, canciones, videos que al llegar a la escuela les gustaría seguir disfrutando pero en los casos observados ocurre todo lo contrario, las clases son muy molestas y se centran en lo que el profesor diga y ordene.

Otra de las observaciones hechas es la falta de implementación de los recursos tecnológicos, aunque venimos de una etapa donde las clases fueron mediadas por las nuevas tecnologías, pues gracias a la pandemia del COVID 19 las clases presenciales se vieron afectadas por un periodo de dos años y los niños se vieron obligados a abandonar sus aula y los maestros a diseñar estrategias pedagógicas de emergencia para poder seguir impartiendo el conocimiento, pues a pesar de existir estos recursos tecnológicos la mayoría de Instituciones no contaban con un plan de emergencia para estos casos; también cabe aclarar que esta emergencia sanitaria que se vivió a nivel mundial trajo consigo otro factor negativo en los procesos académicos y fue la deserción escolar, poca participación en las actividades escolares por ende falencias en el desarrollo y aprendizaje de los niños, en muchas ocasiones la docente titular junto a la docente practicante por más que se esmeraban en organizar clases didácticas e interactivas la participación por parte de los estudiantes era nula y otras de forma intermedia, muy pocos eran los que participaban y estaban comprometidos en un cien por ciento, los padres que en este caso son los custodios de los niño mostraban falta de compromiso con las actividades escolares, algunos alegaban que no participaban las actividades porque no contaban con los recursos (económicos, tecnológicos, tiempo) para la realización de dichas actividades.

Estas situaciones llevaron a que también la docente titular y practicante se desmotivaran, pues por más que ellas dieran todo de su parte el otro cincuenta por ciento (padres y alumnos) no lo hacían y estas se veían obligadas a seguir un poco con la monotonía y solo limitarse a hacer video llamada y preguntarles cosas puntuales a los niños y ya, no había espacio para una actividad lúdica, un video ni nada por el estilo. Es por eso que ahora al volver a las clases presenciales algunos maestros aún siguen con esa apatía y siguen siendo sus clases a lo que dice el currículo, en cuanto a la didáctica e inclusión de las nuevas tecnologías están un poco titubeantes es por eso que con este proyecto de investigación se pretenden brindar al maestro titular estrategias lúdico pedagógicas mediadas por juegos interactivos para favorecer el proceso de aprendizaje en el área de lenguaje de los niños de transición, sabiendo que esta es un área que demanda de mucha dedicación y conlleva muchos procesos, que el niño va adquiriendo de acuerdo a su edad y desarrollo evolutivo, dichas estrategias serán de gran ayuda para los docentes en ejercicio pues con estas actividades los estudiantes podrán jugar, cantar, socializar, mientras aprenden; buscando siempre motivar al estudiantes y despertar en ellos el deseo de aprender y que lo hagan de manera autónoma.

Pregunta de investigación

La ayuda de las tecnologías en el proceso educativo lo hacen cada vez más fácil, ameno y participativo, pero eso sí cuando las partes involucradas cuentan con los recursos necesarios para utilizarlas o implementarlas, porque de lo contrario la participación será poca o limitada a los que sí pueden hacer uso de las herramientas tecnológicas, porque en el grupo observado la mayoría de sus participantes alegaban no contar con una conexión óptima de internet o un equipo que le permitiera conectarse a las clases en línea.

En el proceso de práctica realizado en la Institución Educativa Distrital de Barranquilla, se observa una desmotivación por parte de los niños debido a la poca implementación de actividades lúdico pedagógicas mediadas por las TIC, volviendo así las clases más monótonas y tradicionales, pues en ocasiones los maestros se muestran reacios a cambiar su manera de impartir las clases olvidando que ya la forma de enseñar ha cambiado un poco y deben de hacerlo; el excesivo uso de libros, libretas y aprendizaje memorístico hace que los niños sientan apatía por el estudio y se vuelva para ellos en algo obligado y no que lo hacen por el disfrute y aprender al máximo, es por eso que a raíz de todo esto surge la siguiente pregunta de investigación ¿cómo realizar actividades lúdico recreativas mediante juegos interactivos para transformar las prácticas educativas en el área de lenguaje de los niños de transición de la Institución Educativa Distrital De Barranquilla?

Aunque vale aclarar que un pequeño grupo de docentes se esforzaban por dar lo mejor de sí para que sus estudiantes tuvieran un aprendizaje ameno y significativo pero sus esfuerzos eran casi nulos, al ver el poco apoyo por parte de los padres de familia, ya que estas observaciones las hice en mi proceso de mis prácticas pedagógicas las cuales realice a lo largo del periodo de pandemia y aislamiento, donde las clases eran de manera remota y virtual, pero la participación

de los padres de familia para involucrar a los niños en los procesos educativos era cero, haciendo que el maestro se desmotivara y siguiera con sus clases tradicionales.

Es por eso que con esta investigación se quiere crear espacios donde maestros – estudiantes – padres de familia compartan, participen y aprendan mutuamente, para sus estudiantes sientan dichosos a la hora de asistir a la escuela y su proceso de aprendizaje no se vuelva algo monótono para ellos.

Marco de referencia

En el siglo XVIII el maestro era el centro de la educación, este transmitía el poco o mucho conocimiento que poseía a sus alumnos y estos debían de aprenderlo de manera memorística, casi que se volvían “grabadoras” porque todo el aprendizaje que recibían debían guardarlo, almacenarlo y luego repetirlo, se puede decir que era un conocimiento impuesto, no se les permitía proponer, tener experiencias que le permitieran forjar su propio aprendizaje, pero esto no fue perdurable y fue así cuando a finales del siglo XIX la educación tuvo un cambio, gracias a la preocupación de algunos maestros por las prácticas tradicionales obsoletas que estaban siendo impartidas a los estudiantes, pues el mundo estaba cambiando y ya no era el mismo del siglo anterior, gracias a esa preocupación por transformar las experiencias pedagógicas empezaron a surgir las escuelas nuevas, donde Dewey, Montessori, Pestalozzi, Freinet, citados por (Arroyo, M. Fernández, B. Fernández. Téllez, S. 2011), entre muchos otros pedagogos que en esta nueva etapa de la educación buscaron centrar sus intereses en los estudiantes dejando claro que la teoría siempre debe de ir de la mano con la práctica y que el docente será un guía para el proceso educativo.

Así pues el mundo sigue cambiando y desde el siglo XIX hasta nuestros días la educación ha tenido cambios muy significativos los cuales han traído enormes beneficios para los educandos y los educadores, vale aclarar que estos beneficios han sido de provecho para quienes los han sabido apreciar y han dado un paso adelante, dejándose envolver por la transformación educativa que estamos viviendo en esta era digital y obteniendo múltiples beneficios de esto, pero hay otro pequeño grupo de educadores que se reúsan al cambio y aun no le han abierto las puertas las nuevas tecnologías siguiendo con sus clases monótonas y tradicionales; a pesar de que el mundo está en constante cambio y cada vez más globalizado, permitiendo a los seres

humano obtener un abanico de posibilidades, herramientas o recursos que le hacen la vida más amena, un claro ejemplo de esto son las nuevas tecnologías de la información que le permiten a los ciudadanos estar interconectados en cualquier lugar y en cualquier momento, realizar una tarea o transacción bancaria solo con un clic, observar videos musicales, educacionales, realizar juegos interactivos y muchas otras cosas que serán de gran beneficio si se usan de manera correcta las TIC; en el plano educativo no es la excepción las TIC están cogiendo cada vez más auge teniendo así un papel preponderante en los procesos académicos.

En el entorno escolar el docente y estudiante juegan un papel fundamental pues el primero será el guía que apoye el proceso educativo de cada uno de sus estudiantes siempre procurando el bienestar de cada uno de ellos, mediante la observación y el conocer la realidad tanto social, económica, afectiva y de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes pues por ejemplo, un niño que llega a la escuela sin una alimentación adecuada, sin dormir las horas necesarias y con carencias de afecto no aprenderá o rendirá de la misma forma que un niño que si goza de estas condiciones, es por esto la importancia de conocer los distintos entornos donde se desenvuelven los estudiantes.

Por lo cual los maestros del siglo XXI están llamados a innovar sus prácticas educativas e involucrar en ellas las nuevas tecnologías las cuales en esta eran digital la mediación tecnológica juega un papel preponderante en todos los aspectos de nuestra vida, pues estas nuevas tecnologías usándolas de la mejor manera nos vuelven la vida un poco más agradable, así mismo pasa en el plano educativo, al implementar las TIC en nuestras prácticas educativas podríamos realizar clases más lúdicas, participativas, integradoras e innovadoras las cuales nos permitirán lograr en los estudiantes un aprendizaje más significativo donde los estudiantes se sientan gustosos por aprender al tiempo que disfrutan el proceso; estas no llegaran a cambiar o

desplazar lo ya existente sino por el contrario llegaran a complementarlas, permitiendo a los estudiantes tener una participación más activa en el proceso educativo.

Es por eso que el estudiante debe de ser considerado el eje central de proceso educativo el cual se le debe de permitir opinar, proponer y participar en las prácticas educativas, pues el docente actualmente es considerado un guía que apoya el proceso y permite al estudiante explorar, experimentar desarrollarse como sujetos autónomos libres, pensantes e integrales que en un futuro puedan poner en práctica todo lo aprendido y sacarle el mejor provecho para él y su entorno.

El docente debe de ser sagaz a la hora de diseñar estrategias pedagógicas las cuales permitan a sus estudiantes el correcto y optimo desarrollo de sus habilidades y destrezas, ayudándolos en la construcción del conocimiento, ya que hay que tener en cuenta que los niños entre los 0 y 5 años están en pleno desarrollo de su cerebro y por ende deben de vivir experiencias enriquecedoras que hagan que sus sentidos sea expuestos como lo sustenta Cortés, Navarrete y Troncoso, citados por Esteves, Garcés y Toala (2009)

Cada vez que los niños(as) usan alguno de sus sentidos (vista, tacto, olfato, audición, gusto), se crea una nueva conexión. Esto quiere decir que, si al niño(a) se le provee de diversas experiencias en forma continua, se estará favoreciendo las conexiones cerebrales que se generan a partir de los estímulos de dichas experiencias, transformándose así, en la base de los futuros aprendizajes que pueda adquirir el infante, convirtiéndose en una herramienta clave para dicho proceso y una consideración que no debe escapar de los educadores infantiles. (Cortés, Navarrete y Troncoso, 2009).

Una estrategia importante en todo este proceso es la implementación de estrategias lúdicas que permitan que los infantes la cual es la población tratada un deseo por aprender y vea

en este proceso algo ameno y gratificante, como lo sostiene Erikson “el juego puede ser un hilo conductor factible en este proceso debido a que el juego es para el niño lo que el pensamiento es y el planteamiento son para el adulto”.(1950) o como lo aporta Piaget (1946), “jugar es una manera de entender y comprender el funcionamiento de la realidad externa, puesto que mediante el juego el niño puede transportare a otros mundos e ir asimilando de manera paulatina lo que se le está enseñando” (1946).

Debe de planearse muy bien el material didáctico que se va a implementar con los niños y conocer también si se cuenta con los recursos en este caso tecnológicos mínimos bien sean un televisor, computador o radio para impartir las temáticas de una manera más lúdica puesto que en la educación preescolar las ayudas didácticas como videos, canciones, juegos interactivos que permitan al estudiante involucrar sus sentidos permitirá un aprendizaje más significativo y un medio favorable para encontrar todos estos recursos antes mencionados son las TIC puesto que con su implementación en el aula a los niños se les puede ayudar a simplificar los conocimientos, teniendo un material didáctico más lúdico e interactivo, como lo sostiene Arroyo (2020). “la implementación de tecnologías se convertirá en una obligación y un recurso mínimo para responder a la demanda académica del hoy y del futuro” (Arroyo, 2020).

Marco metodológico

La observación detallada, minuciosa que parte de lo general a lo particular, permite tanto al docente practicante como al de propiedad tener una visión más clara del grupo de estudiantes a cargo, ordenar, sistematizar e interpretar los datos recogidos a lo largo de la observación es un proceso un poco complejo porque en ocasiones sino se sistematiza la información se puede olvidar parte de ella y para cuando sea requerida se tendrá incompleta, es por eso que el maestro debe de llevar siempre consigo un diario de campo en donde de manera descriptiva y narrativa, describa todos los sucesos posibles que ocurrieron en dicha observación, se anote tanto lo positivo, negativo, comentarios de las personas involucradas y todo aquello que le sirva para nutrir sus saberes, en cuanto a que después de esta observación puede surgir una hipótesis que servirá para realizar un proceso de investigación como lo sostiene Dewey (1939)

Se parte de lo concreto y particular en la observación de lo que acaba de suceder y se va hacia lo general y abstracto, con la formulación de una hipótesis o teoría apoyada en la experiencia, al revés que el modelo convencional; así, el conocimiento práctico proviene de la actividad y de las experiencias y representaciones que revisan, que construyen a partir de las decisiones y reflexiones que la sostienen (Dewey, 1939).

Es por eso que como docentes se debe de ser reflexivo, crítico y autónomo en el proceso tanto de escritura en el diario pedagógico, pues este nos puede ayudar a hacer una análisis más profundo del proceso practico, además se debe tener en cuenta que en muchas ocasiones la teoría no va con la práctica, pues el quehacer docente es una labor que se va forjando en el día a día con el trabajo en el aula, donde docentes y estudiantes mediante las situaciones vividas en el aula van entrelazando las historias o anécdotas que servirán para sustentar o no algunas teorías que son enseñadas al docente y este trata de llevar a su práctica docente, en ocasiones olvidando que en el

aula de clases se encuentra un grupo heterogéneo, donde cada uno de ellos tiene una forma y estilo de aprender diferente y es ahí donde el docente empieza a jugar un papel fundamental y mediante la observación que realizó con anterioridad busca estrategias pedagógicas mediante las cuales pueda brindarle a sus estudiantes las ayudas necesarias para que todos aprendan de una manera amena sin que nada sea impuesto y el gusto por aprender sea gratificante.

El diario pedagógico permite al maestro crear instrumentos que le permitirán obtener una información más compleja del contexto con los contenidos programáticos, (Porlán,1991). En el diario también servirá para ir analizando los cambios que se van dando a lo largo de la investigación que llegue a surgir o los cambios que se presenten en los estudiantes concernientes a su aprendizaje y desarrollo psicosocial o saber que dificultades aún siguen latentes (Porlán, 1991); es por eso que el diario de campo es considerado como la mano derecha del educador donde el escribirá sus tesoros más preciados (experiencia) las cuales le servirán para en un futuro leerlas y ayudarlo a replantearse su proceso educativo u anexarle nuevas experiencias según la nuevas vivencias que ocurran después de haber escrito, pues este se pueden ir modificando a lo largo del proceso.

Metodología

Este proyecto tiene una metodología con enfoque cualitativo de investigación acción participativa, el cual permitirá a los educandos crear su propio conocimiento desde los saberes impartidos por el docente, como lo sostiene Bergendahl “la principal tarea de la teoría es emancipar a la gente para que construya a través de su propia practica su entendimiento del mundo” (2001 p. 368).

Este enfoque también nos permite actuar en el momento y brindar solución a las situaciones problemas de la práctica pedagógica encontradas durante la observación, permitiendo así integrar los aportes e interpretar los resultados, al igual que me reconoce flexibilidad y capacidad de respuestas en el momento y así ir evaluando los procesos, darle un seguimiento además tiene un gran impacto social, permitiendo sus efectos a largo plazo, transformando la vida de la comunidad.

Equipo de trabajo

Grupo de 21 estudiantes, entre los que hay niños y niñas del grado transición F de la Institución Educativa Distrital De Barranquilla, la docente titular y la docente practicante, computador, flash car, tableros, etc.

Espacios a utilizar

El salón de clases de los niños de transición F de la Institución Educativa Distrital De Barranquilla.

Planeación de actividades

Se planificaron tres (3) actividades didácticas, una (1) actividad permanente y dos (2) secuencias didácticas, las cuales se presentan a continuación:

Actividad No: 1.

Sesión (clase): tres secciones, tres clases.

Fecha en la que se implementará: 1, 2, 3 de junio de 2022

Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD: juego y exploró nuevos conceptos, con esta actividad los niños aprenderán nuevos vocabularios sobre las consonantes mientras juegan interactuando con las nuevas tecnologías y elementos del aula de clase.

Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos):

Afianzo mi vocabulario;

Creo mi propio aprendizaje;

Identificó y asoció imágenes;

Nombro y reconozco las consonantes y vocales vistas para descubrir las imágenes;

Aprendo nuevo vocabulario;

Ordeno palabras mediante la asociación de imágenes;

Juego e interactué con mis pares;

Aprendo a esperar y compartir con mis compañeros;

Expreso mi lenguaje oral mediante el juego;

Expreso palabras que inicien con las vocales y consonantes vistas;

Reconozco las vocales y consonantes en el juego interactivo;

Utilizo elementos tecnológicos para afianzar su aprendizaje;

Aprendo sobre las tecnologías.

Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes:

Participación de la comunidad educativa y familias;

Clases más lúdicas y participativas;

Trabajo transversal entre las áreas de lenguaje y tecnología.

Descripción de la actividad:

Momento 1: esta actividad iniciará con un saludo de parte de la docente a los niños con una breve frase “hola, ¿cómo están?” y luego la profesora se presentará ante los niños diciéndoles su nombre y lo que va a realizar con ellos. Seguidamente, la docente empezará a explicar la actividad diciéndole a los niños que ese día trabajará con ellos una serie de actividades donde ellos podrán participar divertirse y jugar mientras aprenden. La actividad será realizada en el salón de clases la cual será adecuada con los recursos necesarios para la actividad, como lo son un televisor y un computador los cuales estarán conectados por conexión inalámbrica o cable USB, para así proyectar la imagen del computador al televisor. La docente seguirá hablando con los niños y los invitará a bailar la canción “ el baile de los animales”, le pedirá a los niños que se coloquen en pie para imitar las acciones que realizan en el vídeo, al finalizar el baile la docente pedirá a los niños que vuelvan a sentarse y procederá a explicarles el siguiente punto de la actividad, el cual consiste en un juego llamado bingo de imágenes, en el cual a cada niño le será entregado un tablero el cual consta de 10 imágenes las cuales iniciarán con las consonantes (m, n, s, l, p, t) y unas tarjetas para que los niños tapen su tablero si la imagen que muestra la docente en el televisor coincide con alguna de sus fichas en el tablero que le fue entregado, el primer niño o niña en tapar todas sus fichas gritara bingo y será el ganador de

un dulce. Para esta actividad la cual se realizará en un tiempo de 40 minutos se utilizarán fichas digitales, tableros impresos, televisor, computador, dulces, cartulinas, etc.

Momento 2: la docente realizará un segundo juego a los niños el cual se llamará "la escalera del aprendizaje" dicho juego consiste en tirar dos dados los cuales serán lanzados por los niños y de acuerdo al número que arrojen los dados estos deberán contar u encontrar la imagen que corresponde a dicho número y decir el nombre de la imagen que corresponde en voz alta, esto lo repetirán hasta que todos los niños hayan participado, en caso que el estudiante no logró identificarlo y nombrarlo, tendrá una nueva oportunidad para repetir y hacerlo. Esta actividad será realizada en el aula de clases con la ayuda de un televisor y el computador, la cual se desarrollará en el salón de clases por un espacio de 30 minutos.

Momento 3: en este momento los niños jugarán a encontrar la consonante faltante para formar la palabra correcta del objeto que se muestra en la imagen, para esto los turnos será asignado de manera aleatoria, mediante el juego del tingo tingo tango, el niño que quede con la pelota es el que tendrá el turno para decir una letra, esta actividad se desarrollará en el salón de clases por un espacio de 30 minutos y se realizará con la ayuda de una bolita de pin pom, el TV y el computador.

Lo que se espera de los niños: a continuación, se describirá lo que se espera de los niños en cada momento, en términos de interacción, de acción y de reflexión.

¿Qué interacción se espera que se genere en cada momento?

Momento 1: socialización con sus compañeros y docente, y desarrollo de su expresión verbal.

Momento 2: compartir con sus compañeros mientras juegan.

Momento 3: integración con sus compañeros.

¿Qué espera que hagan?

Momento 1: bailar mientras aprenden

Momento 2: aprendizaje mediante el juego interactivo.

Momento 3: aprender a esperar su turno y resolver incógnitas con temas vistos.

¿Sobre qué aspectos espera que reflexionen?

Momento 1: sobre las consonantes y las vocales.

Momento 2: el juego como una forma de aprendizaje ameno.

Momento 3: la importancia de conocer nuevas palabras y las diversas herramientas que brindan las nuevas tecnologías.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: se espera que la docente sea un guía que apoye y dinamice el proceso, siempre con estrategias lúdico-pedagógicas para que sus estudiantes se sientan más felices y vean el proceso de aprendizaje como algo ameno.

Productos académicos: En esta actividad los niños tendrán resultados no físicos sino observables que se podrán ver a lo largo de su proceso, como el aumento de su vocabulario, la identificación reconocimientos del nombre de objetos observando su imagen, socialización con sus pares, interacción y coordinación mediante el baile.

Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes: registros fotográficos, diarios de campo, portafolio.

Actividad No:2

Sesión (clase): dos sesiones, dos clases.

Fecha en la que se implementará: 10, 11 de junio de 2022.

Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD: lelo lelo juego y aprendo, acercar al estudiante al mundo de las consonantes, sus sonidos, escritura y palabras que

se escriben con dichas letras, todo esto realizado mediante juegos, videos, cuentos que permitirán el aprendizaje significativo.

Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos):

Afianzo mi vocabulario;

Creo mi propio aprendizaje;

Identificó y asoció imágenes;

Nombro y reconozco las consonantes y vocales vistas para descubrir las imágenes;

Aprendo nuevo vocabulario;

Ordeno palabras mediante la asociación de imágenes;

Juego e interactué con mis pares;

Aprendo a esperar y compartir con mis compañeros;

Expreso mi lenguaje oral mediante el juego;

Expreso palabras que inicien con las vocales y consonantes vistas;

Reconozco las vocales y consonantes en el juego interactivo;

Utilizo elementos tecnológicos para afianzar su aprendizaje;

Aprendo sobre las tecnologías.

Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes :

Participación de la comunidad educativa y familias;

Clases más lúdicas y participativas;

Trabajo transversal entre las áreas de lenguaje y tecnología.

Descripción de la actividad:

Momento 1: este momento iniciara con un saludo a los estudiantes por parte de la docente ¿Cómo están? los niños deberán responder y luego la docente le explicara a los niños en que consiste la actividad a desarrollar de la siguiente manera iniciando con la observación y escucha del video titulado Canción de las consonantes - Canciones Infantiles, https://www.youtube.com/watch?v=b_aUnwukZp8, donde los niños podrán apreciar el video donde se pronuncia cada una de las consonantes que conforman el alfabeto al lado de imágenes cuyos nombre inician o llevan la letra mencionada, después de observar el video por primera vez la docente lo colocara una segunda vez y pedirá a los niños que repitan con ella cada una de las letra e imágenes que allí se muestran. Esta actividad será realizada en el salón de clases con la ayuda de un computador o televisor que reproducirá el video titulado canción de las consonantes, los niños estarán sentados en forma circular para que así cada uno de ellos pueda observar claramente el video, este momento será realizado por un espacio de 8 minutos.

Momento 2: en este momento mediante la aplicación power point la docente le realizará a los niños y niñas una serie de juegos de acuerdo a las consonantes escogidas, este juego será reproducido en el computador por la aplicación power point, este juego consta de dos partes, el primero donde los niños podrán apreciar en primera instancia la consonante en mayúscula y minúscula, luego observara dicha consonante con cada una de las vocales y luego observaran palabras cuyos nombres inician con la silaba mostrada por ejemplo silaba mu – murciélago, después de observar todas las conjugaciones de la letra con cada una de las vocales y formar silabas, pasaran a una parte donde podrán jugar seleccionando entre tres círculos flotantes donde la silaba inicial de la imagen mostrada, de elegir la correcta el jugador o estudiante podrá pasar a la siguiente, en caso contrario perderá el juego y cederá el turno a otro participante. Este

momento será realizado en el salón de clases con la ayuda del computador, será realizada por un espacio de 20 minutos en donde cada uno de los niños tendrá la oportunidad de participar.

Momento 3: en este último momento los estudiantes jugaran con la ayuda del computador y una tabla llena de harina o sal donde los estudiantes dibujaran con su dedo índice la letra mostrada en la pantalla del computador, la cual ira apareciendo através de una secuencia de imágenes que el docente mostrara donde podrán apreciar las letras y una imagen relacionada con esta, los niños mostraran a la docente sus bandejas y esta mediante unas paletas que tiene una carita feliz o triste le dirá a los niños si lo hicieron bien o mal, luego de la revisión los niños borrarán la letra hecha y se seguirá con la siguiente, para así poner en práctica la escritura y asociación de cada una de las consonantes vistas. Esta actividad se realizará en el salón de clases con la ayuda del computador o televisor, bandejas con harina o sal, por un espacio de 20 minutos.

Lo que se espera de los niños: a continuación, se describirá lo que se espera de los niños en cada momento, en términos de interacción, de acción y de reflexión.

¿Qué interacción se espera que se genere?

Momento 1: disfrutar del compartir con sus compañeros mediante canciones

Momento 2: compartir, aprender a esperar y jugar con sus pares

Momento 3: socialización con sus pares.

¿Qué espera que hagan?

Momento 1: Que los niños canten y aprendan nuevas palabras

Momento 2: Se diviertan y aprendan mediante el juego.

Momento 3: Conozcan la formación de sílabas mediante la unión de una consonante y una vocal.

¿Sobre qué aspectos espera que reflexionen?

Momento 1: sobre las consonantes vistas.

Momento 2: los juegos mediante las nuevas tecnologías facilitan los procesos de aprendizaje

Momento 3: sobre la escritura de las consonantes.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: se espera que la docente sea un guía que apoye y dinámica el proceso, siempre con estrategias lúdico pedagógicas para que sus estudiantes se sientan más felices y vean el proceso de aprendizaje como algo ameno.

Productos académicos: al desarrollar esta actividad se obtendrá como resultado productos intangibles, encontramos el desarrollo de la oralidad por parte de los estudiantes, el aprendizaje de nuevas palabras, la interacción con sus pares y maestros, y la vinculación con las nuevas tecnologías.

Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes: registros fotográficos, diarios de campo, portafolio.

Actividad No:3

Sesión (clase): dos secciones, dos clases.

Fecha en la que se implementará: 14, 15 de junio del 2022

Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD: las consonantes y las palabras que forman, con esta actividad se busca fomentar en los niños la escritura y la asociación de las consonantes con imágenes que se escriben con ellas, al igual que aprenderán la escritura de algunas consonantes.

Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos)

Afianzo mi vocabulario;

Creo mi propio aprendizaje;

Identificó y asoció imágenes;

Nombro y reconozco las consonantes y vocales vistas para descubrir las imágenes;

Aprendo nuevo vocabulario;

Ordeno palabras mediante la asociación de imágenes;

Juego e interactuó con mis pares;

Aprendo a esperar y compartir con mis compañeros;

Expreso mi lenguaje oral mediante el juego;

Expreso palabras que inicien con las vocales y consonantes vistas;

Reconozco las vocales y consonantes en el juego interactivo;

Utilizo elementos tecnológicos para afianzar su aprendizaje;

Aprendo sobre las tecnologías.

Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes

Participación de la comunidad educativa y familias.

Clases más lúdicas y participativas.

Trabajo transversal entre las áreas de lenguaje y tecnología.

Descripción de la actividad

Momento 1: en este momento se iniciara con el saludo por parte de la docente a los estudiantes, para luego explicarle el desarrollo de la actividad a seguir, esta iniciara con la explicación del primer momento diciéndole a sus estudiantes que dicha actividad consiste en jugar mediante el juego interactivo llamado el “abecedario” donde los niños escogerán una letra y dicha letra hay varias imágenes, el niños participante debe de escoger una de estas imágenes, lo

que seguidamente les dará paso a una imagen alusiva a la letra escogida pero dicha imagen está en desorden, a medida que el participante escoja la letra correcta y la coloque en la caja correcta, esta caja ira mostrando una parte del dibujo el estudiante ira armando la imagen para así poder descubrirla, al terminar de atrapar todas la letras que componen la palabra podrá acceder a todas las piezas de rompecabezas y armar la imagen la cual hace alusión a la palabra. Esta actividad se realizará en el salón de clases, con la ayuda del celular y computador donde se reproducirá la imagen de la aplicación para poderla desarrollar, este momento se ejecutará por un espacio de 30 minutos.

Momento 2: en este segundo momento los niños junto a la docente jugaran a las adivinanzas en el computador serán mostrados breves escritos los cuales la docente leerá para que sus estudiantes traten de adivinar, la docente como opciones de respuesta le mostrara dos imágenes entre las cuales los niños deben de escoger la que consideren es la respuesta correcta a la adivinanza, después que los niños hallan escogido la imagen que crean, la docente en el computador le mostrara la imagen correcta. Este momento lo realizaran por un espacio de 10 minutos en el salón de videos del colegio, con la ayuda de un computador y flash car.

Momento 3: en este último momento se les invitara a los niños a participar desde sus casas en los juegos interactivos que encontraran en la plataforma educaplay, donde de manera remota y a distancia podrá ingresar y realizar los juegos como el de relacionar la imagen con la consonante que inicia su nombre, el de ordenar las palabras para formar una frase, entre otros. Este momento será realizado en los hogares de los estudiantes con sus propios recursos para que así practiquen lo aprendido en clase.

Lo que se espera de los niños: a continuación, se describirá lo que se espera de los niños en cada momento, en términos de interacción, de acción y de reflexión.

¿Qué interacción se espera que se genere?

Momento 1: Jueguen, compartan y aprendan a esperar.

Momento 2: Apoyo

Momento 3: Interacción con su familia para desarrollar las actividades.

¿Qué espera que hagan?

Momento 1: Que descubran las palabras escondidas y puedan armar la imagen

Momento 2: Se diviertan y aprendan mediante el juego.

Momento 3: Conocer la formación de palabras mediante letras.

¿Sobre qué aspectos espera que reflexionen?

Momento 1: Sobre la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos de aprendizaje.

Momento 2: Análisis sobre incógnitas y descubrir la respuesta.

Momento 3: Sobre la escritura de las consonantes.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: se espera que la docente sea un guía que apoye y dinámica el proceso, siempre con estrategias lúdico pedagógicas para que sus estudiantes se sientan más felices y vean el proceso de aprendizaje como algo ameno.

Productos académicos: los productos académicos de esta actividad también son intangibles, debido a que estas actividades están encaminadas a desarrollar en los estudiantes la oralidad, escritura, mediante juegos interactivos mediados por las nuevas tecnologías.

Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes: registros fotográficos, diarios de campo, portafolio.

Producción de conocimiento pedagógico

A lo largo de la vida en todos los aspectos de esta recibimos muchas teorías que nos van creando ideas o estereotipos de las cosas que queremos lograr o debemos hacer, el plano educativo no está lejos de esa realidad y en las escuelas o universidades formadoras de maestros se encargan de enseñar mucha teoría basada en los principios o teorías pedagógicas de muchos pedagogos que ha habido a lo largo de la historia y ¿de qué sirve toda esa teoría si al momento de llegar al campo laboral la realidad es otra? y todas aquellas teorías enseñadas deben de ser replanteadas para poder así adaptarlas a la población con la que se va a trabajar, pues es claro que dicha población es muy variada, teniendo cada uno de los miembros de esta un estilo de aprendizaje que lo hace único; por otro lado hay que tener en cuenta que los currículos no son los mismos de años atrás y muchos han innovado e involucrado en los procesos académicos nuevas ideas ligadas a la nueva era, como la inclusión de las nuevas tecnologías, los juegos, el dejar al estudiante proponer, e interactuar, lo cual le permite a los estudiantes aprender de una mejor manera donde ese proceso sea ameno y significativo.

Es por eso que al involucrar la TIC en la educación se puede dejar un aprendizaje más significativo en los estudiantes y lograr que dicho aprendizaje trascienda más allá del plano educativo, teniendo claro que no solo se debe de involucrar a los estudiantes sino a todo su entorno familiar y social, puesto que estos juegan un papel fundamental en todo este proceso, también se busca formar seres humanos íntegros, responsables capaces de apoyarse mutuamente, los cuales logren un aprendizaje autónomo, uniendo todos aquellos saberes previos que traen con los nuevos que serán enseñados o irán descubriendo a medida que se van desarrollando cada una de las actividades propuestas, pues como lo apunta Dewey (2017)

Los niños no llegaban a la escuela como limpias pizarras pasivas en las que los maestros pudieran escribir las lecciones de la civilización. Cuando el niño llega al aula ya es intensamente activo y el cometido de la educación consiste en tomar a su cargo esta actividad y orientarla. (Dewey,2017, p12)

permitiéndole a los estudiantes proponer y participar de manera activa en cada una de las actividades, pues el conocimiento nos hace libres como lo dice Habermas (1948) en una de sus premisas en la cual indica que

el conocimiento es técnico, práctico y emancipatorio, es decir que el proceso de práctica como una acción compleja la cual se desarrolla en escenarios determinados por el contexto, el maestro es visto como un artesano que desarrolla su experiencia y creatividad para afrontar situaciones que se presenten en el aula (Habermas, 1948, p.16).

Los estudiantes al ir adquiriendo nuevos saberes los irán reajustando con los ya adquiridos para así sacar lo mejor formando a los estudiantes en actitudes y habilidades tales como el liderazgo, empatía, integridad, confianza en sí mismo en sus pares y en sus mayores, respeto, paciencia, iniciativa, proposición y muchas otras que ira desarrollando o descubriendo con el desarrollo de las actividades.

La integralidad de los procesos de enseñanza puede brindar un aprendizaje más lúdico, dinámico, participativo, interactivo, donde los niños disfruten, jueguen mientras aprenden, siendo el aprendizaje más flexible y participativo, dejando atrás esos métodos de enseñanza tradicionales los cuales han quedado un poco obsoletos y dejándose llevar por la innovación, donde los docentes titulares poco a poco vayan cambiando sus prácticas educativas, volcando toda la energía a los estudiantes y permitiéndoles ser el centro de todo. También hay que dejar claro que en todo este proceso no solo el maestro debe de cambiar o replantear su practicas sino

la familia y todos aquellos entornos que rodean al infante; debido a que hacen parte del entorno educativo y su apoyo debe ser fundamental. La educación es un proceso que involucra a toda la comunidad y siempre el infante o persona en formación debe de gozar de una posición privilegiada en todo el proceso.

La educación actual además de renovar sus prácticas educativas está trabajando los proyectos desde un plano transversal en donde las áreas del saber se unen entre sí para trabajar de la mano y brindarle así a los estudiantes una educación integral, donde las áreas del conocimiento se complementan para aportar de manera provechosa en el aprendizaje de los niños, como ocurre en el proyecto de investigación acción trabajado donde las áreas de tecnología se une con la de lenguaje para trabajar de manera articulada en el proceso de aprendizaje y adquisición de nuevo vocabulario y conceptos para los niños del grado transición de la Institución Educativa Distrital de Barranquilla, brindándole a través de herramientas digitales como un computador, videos, juegos, conceptos como las consonantes vistas (m, p, s), aprender nuevo vocabulario con dichas letras, realizar juegos interactivos que hacen el aprendizaje más dinámico y significativo, involucrando así en sus prácticas educativas las nuevas tecnologías las cuales vuelven la vida un poco más fácil y los procesos de aprendizaje más dinámicos, pues las TIC están actualmente en todos los aspectos de nuestra vida como lo precisa Arroyo (2020) “la implementación de tecnologías se convertirá en una obligación y un recurso mínimo para responder a la demanda académica del hoy y del futuro”(2020).

Es por eso que la labor docente es un trabajo que requiere un aprendizaje e investigación constante, el maestro debe de estar abierto a nuevas pedagogías educativas que vuelvan el aprendizaje más placentero tanto para el como para sus estudiantes, pues debe de estar a la vanguardia de las nuevas metodologías, está sin olvidar sus principio pedagógicos o estrategias

que ha usado a lo largo de su experiencia docente; pero teniendo en cuenta el desarrollo y evolución de la sociedad, pues en ocasiones los maestros titulados y que llevan años en la labor docente tienen unas concepciones un poco errada o anticuadas del proceso de enseñanza, los cuales van desencadenando en sus estudiantes una apatía o rechazo a la hora de aprender; pero si por el contrario, se mantiene actualizado y se deja motivar por las nuevas prácticas o tendencias que surgen con los nuevos conceptos pedagógicos o que los nuevos docentes traen su labor como docentes será más proactiva tanto para ellos como para sus estudiantes. Puesto que la educación está en un constante cambio y los educandos también.

La transformación educativa y docente se ve como un proceso de teorización sobre esas prácticas, no como un salto a lo “teórico” sino como un proceso sistemático, ordenado, progresivo y al ritmo de los participantes. Así no será asumido como un trabajo extra, sino por el contrario que complementa el proceso enseñanza y aprendizaje; por otro lado, el investigar, innovar en la práctica educativa le servirá al docente en formación ser un intelectual transformador y que estos aprendizajes le sirvan para construir sus caminos como docente transformador tanto para él como para sus estudiantes.

Análisis y discusión

Los docentes deben de hacer el proceso más prácticos y significativos para sus estudiantes, buscando siempre hacer de la enseñanza algo apacible donde los estudiantes se sientan cautivados y ansiosos por aprender, donde la creatividad, el disfrute y camaradería entre maestro – alumno sea el eje central, debido a que “la educación está en la actividad o mejor aún, en la auto actividad realizada con sentido y entusiasmo” (Kilpatrick, 2007, p.17), pues estos dos deben de hacer un engranaje perfecto para lograr el desarrollo armonioso del proceso educativo, Pues los docentes son los dinamizadores del proceso educativo y está en ellos llevar más allá las teorías y conceptos, las prácticas educativas rompiendo así aquellas formas tradicionales de enseñar, pero no de una manera total sino progresiva a partir de las necesidades que vayan presentando los niños, pues la transición de la tradicionalidad a nuevas técnicas pedagógicas, donde se involucran las TIC debe de ser de una manera parcial, como lo sostiene Moro “Un proceso de teorización sobre esas prácticas, no como un salto a lo “teórico” sino como un proceso sistemático, ordenado, progresivo y al ritmo de los participantes”(Moro, 2007).

Donde el maestro se muestre con sus estudiantes como un ser cercano y emane para ellos la confianza y el respeto, donde maestro – estudiante disfruten mutuamente del proceso y de las experiencias presentadas como ocurrió en mi caso que al llegar al aula de clases fue un momento emocionante, el sentir en el aula, los abrazos de los niños, sus risas, ocurrencias y vivencias en un día de clases, todos estos momentos se guardan en mi recuerdo como un tesoro invaluable de que llevare conmigo, el apoyo por parte de la docente titular y su continuo acompañamiento diciéndome lo bueno y lo malo, el ver la emoción en cada uno de los niños mientras se desarrollaba cada una de las actividades es algo gratificante.

Es por eso que a la hora de la implementación del proyecto de investigación acción donde se busca transformar las prácticas educativas en el área de lenguaje mediante la implementación lúdico pedagógica de juegos interactivos a los niños del grado transición de la Institución Educativa Distrital de Barranquilla, el maestro en formación brindara tanto a los niños como a la maestra titular la oportunidad de tener clases más dinámicas, participativas, mediadas por las nuevas tecnologías, las cuales en esta era digital juegan un papel preponderante en la mayoría de los aspectos de la vida y el plano educativo no está ajeno a esta realidad, pues se ha comprobado que la incidencia de las nuevas tecnologías en la educación traen resultados muy provechoso tanto para estudiantes como docentes.

Es por eso que con el desarrollo de las distintas actividades de implementación realizadas en este proyecto pude ver que las actividades que estaban mediadas por las nuevas tecnologías tenían una gran repercusión en los niños, estos las disfrutaban en gran medida, querían seguir participando y tenían un aprendizaje más significativo para ellos, como docente de primera infancia debemos de diseñar estrategias lúdico pedagógicas gratificantes para ellos, donde puedan disfrutar, jugar, interactuar mientras aprenden, las nuevas tecnologías en esta era tienen un papel fundamental y ayudan a tener procesos más fáciles, permitiendo la implantación de videos, juegos interactivos, flash car, diapositivas en las actividades donde los niños podían ver, oír e interactuar con aquellos elementos tecnológicos donde se encontraban estos, también despertaba en ellos un interés muy grande, algunos de ellos no tenían un acercamiento con el computador, por el contrario otros lo manejaban a la perfección y estaban dispuestos a apoyar a sus compañeros, pues este mundo tecnológico es algo que no está ajeno a ellos, ellos están creciendo en este mundo de las nuevas tecnologías.

Es por eso que al momento de realizar mis planeaciones quise realizar con los niños

juegos interactivos mediados por las TIC, lo hice tomando aquellos juegos que ya se han hecho por mucho tiempo y adaptarlos a las nuevas tecnologías para que estos fueran de fácil desarrollo pues como también previamente se conocían las necesidades o falencias tecnológicas con las que las contaba la Institución y que por eso al momento de implementarlas además de pensar en que gustaran en los niños quería que fueran viables y de fácil desarrollo que con elementos que se tuvieran al alcance se pudiera realizar y no tener limitaciones y aun así los hubo, como al momento de jugar el juego de la lotería de letras pues el computador era muy pequeño y algunos niños no veían correctamente las imágenes y algunos quedaban de espaldas a este, pero son falencias que en próximas intervenciones hay que mejorar y buscar los medios para poder transmitir los videos en el televisor que había en el salón de clases para que todos los estudiantes tuvieran fácil acceso.

Como maestros debemos de ser luz, guía en los procesos de aprendizaje de nuestros estudiantes y personas a nuestro alrededor, siempre buscando su bienestar, al ver esos rostros de satisfacción en el desarrollo de cada uno de los momentos de las actividades pude constatar que los niños son el resultado de lo que se les da y si educamos con amor, respeto, tolerancia y paciencia ese será el reflejo que veremos, pero si se da el caso contrario donde se eduque con temor, imponiendo y no dejando ser formaremos seres humanos temerosos, inseguros y que aprenden solo por cumplir y no para la vida como se pudo apreciar en los niños del grado transición F donde se realizó la implementación,

Aunque el tiempo destinado para la implementación fue un poco corto me sirvió para darme cuenta la importancia y repercusión significativa que tiene en los niños la entrega y dedicación por parte de su maestro, que vean al maestro como un ser en el que pueden confiar pues esto hace el proceso más apacible y fructífero.

Conclusión

A lo largo del diseño, planeación e implementación de esta propuesta de investigación pude constatar que el trabajo de diseñar estrategias pedagógicas o material educativo es un trabajo arduo y complejo que lleva de mucho tiempo y dedicación, no es solo sentarse y decir se va a realizar esto y esto, sino que requiere una preparación e indagación previa, el docente debe de observar, analizar, sistematizar las situaciones presentadas en el quehacer docente y las personas para las que va a realizar dicha planeación, buscando siempre llegarle a todos los miembros que participan de esta, por eso como docentes tenemos una gran labor en nuestras manos y es el transformar desde nuestras aulas las practicas educativas y esto se logra con mínimos detalles que poco a poco van haciendo el cambio.

Es por eso que a la hora de diseñar mi propuesta pedagógica mire todos los pro y contra y vi que tenía mucho más que ganar que perder, que nada iba a pasar si me arriesgaba y proponía algo nuevo que fuera atractivo para los niños de este nuevo milenio, donde son niños llamados “nativos digitales” que esta sumergidos en las nuevas tecnologías, por tanto al planear las actividades y llevar los juegos tradicionales como el de la escalera, el de completar palabras o encontrar la silaba inicial, al mundo digital resulto más atractivo para ellos, pues el poder dar un clic y que mágicamente apareciera la letra era algo increíble para ellos, que ellos pudieran jugar lotería mientras ellos mismo pausaban o daban play al vídeo para ver que imagen seguía era algo que los emocionaba , el ver cumplido cada uno de los propósitos escritos al final es una gran satisfacción, así con muchas cosas que se vivieron durante la realización de dichas actividades pude darme cuenta que todo ese tiempo dedicado a la planeación dio resultado que, siempre es bueno como maestro esforzarnos por darle lo mejor a nuestros estudiantes, aunque siempre hay cosas por mejorar y en este caso fueron mínimas, como el tiempo que nos jugó un poco en

contra y la herramienta (computador) utilizada para realizar la actividad, la cual era muy pequeña y el grupo un poco extenso por ende no todos los niños podían observar bien las imágenes mostradas en el computador, pero esto no fue impedimento para el desarrollo de cada una de las actividades y todo logro llegar a feliz término.

Una vez pude constatar que la realización de esta implementación me dejó un aprendizaje muy grande tanto en mi vida personal como laboral y es que siempre debemos de seguir y luchar por lo que queremos, el cielo es el límite, debemos de estar preparados y siempre dispuestos a seguir dando lo mejor de nosotros para cumplirle a nuestros estudiantes y a la sociedad, aportando desde nuestro quehacer docente a la transformación de esta sociedad, formando seres humanos integrales, que sean capaces de valerse por sí solos, propositivos, innovadores, que estos niños se vuelvan replicadores de lo que aprenden y así se llegara a muchas más personas.

Por último pero no menos importante quisiera resaltar la labor de la docente titular que fue de gran apoyo en todo este proceso y siempre estuvo ahí acompañándome en cada paso de este, también se mostró muy abierta a seguir abriéndole las puertas a las nuevas tecnologías en sus prácticas educativas y que mejor manera de iniciar que permitiéndome realizar la implementación de las actividades y participar de ellas, por eso no pierdo las esperanzas que este pequeño pero fructífero trabajo de investigación trascienda y se siga aplicando.

Referencias Bibliográficas

- Asias, L. y Vergara, J. (2017, 17 enero). Escuela activa principales autores [presentación de diapositivas]. Slideshare <https://es.slideshare.net/jsvp1/escuela-activa-principales-autores>
- Arroyo, M. Fernández, B. Fernández. Téllez, S. (2011, 28 de febrero). *Escuela nueva y escuela tradicional* [presentación de diapositivas]. Slideshare.
<https://es.slideshare.net/magistertendenciaslfp/escuela-nueva-y-escuela-tradicional>
- Colaboradores, (2020, 6 de abril). *La educación ya no puede darle la espalda a la tecnología*. Forbes Colombia <https://forbes.co/2020/04/06/tecnologia/la-educacion-ya-no-puede-darle-la-espalda-a-la-tecnologia/>
- Edupeques. *Cómo enseñar a leer según Emilia Ferreiro*. (s.f). Portal de educación infantil y primaria. <https://www.educepeques.com/escuela-de-padres/ensenar-a-leer-emilia-ferreiro.html#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20se%20considera%20que,se%20asocian%20a%20una%20idea>.
- Esteves, Z. Garcés, N, Toala, V. Poveda, E (2018) *La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial*. Revista mensual de la UIDE extensión
Guayaquil <file:///C:/Users/User/Desktop/DIPLOMADO%202022/TAREA%204/Dialnet-LaImportanciaDelUsoDelMaterialDidacticoParaLaConst-6777534.pdf>
- Forma infancias. (2019, 23 de diciembre). *La escuela nueva y el aprendizaje activo*.
<https://formainfancia.com/escuela-nueva-origenes-caracteristicas/#:~:text=El%20origen%20de%20la%20escuela,para%20el%20mundo%20de%20entonces>.

Formarte colegio, (2019) *¿Qué es la educación tradicional?* [https://colegioformarte.edu.co/que-](https://colegioformarte.edu.co/que-es-la-educacion-)
[es-la-educacion-](https://colegioformarte.edu.co/que-es-la-educacion-)

[tradicional/#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20tradicional%2C%20tambi%C3%A9n%20llamada,no%20hay%20espacio%20para%20la](https://colegioformarte.edu.co/que-es-la-educacion-tradicional/#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20tradicional%2C%20tambi%C3%A9n%20llamada,no%20hay%20espacio%20para%20la)

Porlán, R. El diario del profesor un recurso para la investigación en el aula (1991)

<file:///C:/Users/User/Desktop/DIPLOMADO/4-porlan-rafael-el-diario-del-profesor.pdf>

Sthenhouse, L. La investigación de Curriculum y el arte del profesor (s.f)

<file:///C:/Users/User/Desktop/DIPLOMADO/Tarea%205/La%20investigaci%C3%B3n%20del%20currículum%20y%20el%20arte%20del%20profesor.pdf>

Torres, A., & Cendales, L. (2017). La sistematización como práctica formativa e investigativa. *Pedagogía Y Saberes*, (26),

41.50. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6837>

Valdez, C. (2018). *Importancia del juego según diferentes autores*. [presentación de

diapositivas]. Slideshare. <https://slideplayer.es/slide/12711547/>

Anexos

<https://drive.google.com/drive/folders/1IIOcWBazFh8yv3tBtV13LCQiEEzXaP3q?usp=s>

[haring](#)