

El juego como estrategia para fortalecer el proceso grafomotriz en los niños y niñas del grado 2-03 de la Institución Educativa San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta.

Diana Reyes Florez

Roxana Sánchez Carrillo

Directora:

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

La propuesta de acción pedagógica está encaminada en fortalecer el proceso grafomotriz en los niños y niñas del grado 2-03 de la institución educativa San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta por medio de la herramienta lúdica el juego, el cual es un proceso fundamental que permite en los niños y niñas un desarrollo integral ya que la escritura es un aprendizaje para la vida. Es importante que los niños y niñas aprendan a escribir bien en forma, dirección, precisión, manejar el reglón y agilizar el proceso de dictado y transcripción de manera correcta, para esto es necesario fortalecer el proceso grafomotor con actividades creativas que permitan potencializar los aprendizajes al igual que motiven a los menores a participar de manera autónoma y voluntaria para desarrollar habilidades y competencias en su proceso escolar. Se aborda una secuencia didáctica la cual consta de tres estrategias pedagógicas secuenciales planeadas y ejecutadas con tres propósitos claros que tienen el fin de contribuir de manera significativa al fortalecimiento de la problemática caracterizada y la cual dio resultados importantes frente a la necesidad identificada en los estudiantes.

Palabras claves: Grafomotricidad, juego, estrategias, aprendizajes, fortalecer.

Abstract

The proposal for pedagogical action aims to enhance the graphomotor process in the children of grade 2-03 at San Bartolomé Educational Institution in the city of Cucuta through the use of games as a playful tool. This tool is a fundamental process that allows children to develop holistically because writing is learning skill that will be useful the rest of the life. It is important for children to learn to write well in terms of form, direction, precision, managing the line, and speeding up the dictation and transcription process accurately. To achieve this, it is necessary to make stronger the graphomotor process through creative activities that enhance learning and motivate children to participate autonomously and willingly in order to develop skills and competencies within their educational process. A didactic sequence is implemented, consisting of three sequentially planned and executed pedagogical strategies with three clear purposes. These strategies aim to significantly contribute to the strengthening of the identified problem and have given important results regarding the identified need in the students.

Keywords: Graphomotor, game, strategies, learning, strengthen.

Tabla de Contenido

Resumen	2
Abstract	3
Tabla de Contenido	4
Introducción.....	5
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	6
Pregunta de Investigación	8
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	10
Marco de Referencia Planeación Didáctica	13
Planeación Didáctica	17
Enfoque Didáctico	22
Implementación	25
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	30
Conclusiones	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices	38

Introducción

En el siguiente trabajo se reflejan los resultados obtenidos de la propuesta pedagógica relacionado con fortalecer el proceso grafomotriz en los niños y niñas del grado segundo 03 del colegio San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta, la problemática trabajada viene a raíz de la modalidad virtual de educación que tuvieron los niños debido a la crisis humanitaria que se presentó por el covid-19.

En la educación inicial uno de los mayores retos de los docentes y padres de familia es el proceso de escritura en los niños, teniendo en cuenta que la escritura es un arte y de tal forma debe ser clara, legible y rápida. El docente de educación inicial debe tener presente ciertos aspectos al momento del niño escribir como lo son el trazo, el tamaño, el espacio, la forma y la pulcritud de la escritura, y así poder contribuir con estas dificultades a través de estrategias pedagógicas para fortalecer el aprendizaje en los niños, utilizando técnicas con las cuales puedan avanzar en su aprendizaje significativo y de una manera divertida.

Sabiendo que los ejercicios de grafomotricidad son vitales para el comienzo de la escritura en el niño, se plantea una secuencia de actividades enfocadas en fortalecer el proceso grafomotriz. Por tal motivo se implementan actividades enfocadas en el juego utilizando materiales como pinturas, marcadores, colores, trazos, competencias, entre otras.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica se desarrolló en el grado 2-03 de la Institución Educativa San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta, conformado por 32 niños y niñas cuyas edades oscilan entre los 7 y 9 años de edad, algunos de los estudiantes provienen de la ciudad, otros son migrantes venezolanos y de zonas rurales. Por medio de la observación participante se logró identificar que la mayor parte de los alumnos presentaban dificultades al escribir, los trazos de las letras no los realizaban de manera correcta, se cansaban muy rápido al momento de transcribir, no manejan bien el espacio en el renglón, la grafía y direccionalidad de las letras no son las adecuadas, se comprende que la dificultad radica en el proceso grafomotriz.

Esta problemática surgió en gran parte debido a la pandemia del (covid-19) ya que los niños y niñas no pudieron asistir a sus clases de manera habitual, recibían sus clases por metodología virtual y no lograron estimular los ejercicios que fortalecieran el proceso de escritura.

Ya identificada esta problemática se proyecta a trabajar ejercicios grafomotrices como decorar el suéter y cabello del muñeco con diversos trazos, moldeado de plastilina, repisar direccionalidad de las letras con colores, marcadores y vinilos, seguir el camino para alimentar la mascota, además por medio del juego como herramienta didáctica, juegos corporales, de dedos, competencias grupales, bailes y actividades que articulan el movimiento, la direccionalidad y la precisión con el fin de fortalecer el aprendizaje en su proceso formativo al momento de escribir, haciéndolo de una manera lúdica promoviendo en ellos un aprendizaje significativo.

También se consideró que todos los niños y niñas no tienen el mismo estilo y ritmo de aprendizaje, por tal motivo se implementaron y adaptaron diversas estrategias para lograr el aprendizaje en cada ejercicio realizado por los estudiantes.

Pregunta de Investigación

En la Institución Educativa San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta durante la interacción con el grado 2-03 se pudo observar que los niños y niñas presentaron dificultades en el proceso de escritura, no usan la correcta direccionalidad y trazado en el momento de escribir las letras del abecedario, no manejan bien el renglón y el tamaño de las letras es excesivo, la principal causante pudo ser la modalidad de estudio ya que estos niños vieron clases virtuales durante todo el año y de esta forma la docente no pudo observar detalladamente este problema, otro causante pudo ser la falta de acompañamiento por parte de los padres de familia o cuidadores.

Ferreiro (2006) menciona que “la adquisición de la representación escrita del lenguaje ha sido tradicionalmente considerada como una adquisición escolar (es decir, como un aprendizaje que se desarrolla, de principio a fin, dentro del contexto escolar)” (p. 5). En donde el docente tiene una responsabilidad en el proceso de escritura del niño desde que empieza su proceso escolar.

Así mismo, los primeros trazos de la escritura comienzan con ejercicios de grafomotricidad como lo menciona Ferreiro (2006) “la interpretación de una producción escrita de un niño puede hacerse desde dos puntos de vista bien diferentes. Podemos observar la calidad del trazo, la orientación de las grafías” (p.6). Orientando al estudiante en la forma de las grafías y su correcta orientación sobre el renglón, de este modo se obtendrá una escritura pulcra y armónica.

Por lo tanto, antes que el niño empiece a escribir es fundamental que controle su cuerpo, tenga destreza ojo manual y realice trazos en sentido deseados. No se debe enseñar al niño a

escribir porque si, se deben brindar herramientas necesarias para que logre escribir adecuadamente.

De acuerdo con las observaciones realizadas y la problemática identificada se formula la siguiente pregunta problema ¿Cómo, a través del juego fortalecer la grafomotricidad en los niños y niñas del grado segundo 03 del colegio San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta? con la intención de planear y ejecutar estrategias de acción pedagógica que fortalezcan dicha dificultad caracterizada.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La investigación es considerada como un proceso por el cual se busca el mejoramiento de un problema. Su objetivo es dejar claro lo que quiere hacer o conseguir por medio del estudio realizado. Ahora bien, la investigación en la educación tiene como fin aclarar diferentes aspectos que se pueden presentar en el proceso académico y así mismo buscar estrategias que puedan ayudar a su fortalecimiento dando paso así a la investigación sobre la propia práctica quien ha logrado transformar la educación.

Este tipo de investigación es propio del docente crítico y reflexivo, quien estudia e investiga su realidad escolar buscando mejoría en la educación y todo su contexto. Como lo afirma Pérez (2003), en el siguiente apartado:

Se caracteriza por retomar como objeto privilegiado la práctica pedagógica de quienes hacen la investigación e implica una decisión explícita de compromiso con la transformación de la realidad existente, hecho que las diferencias de las investigaciones del primer tipo, en las cuales ésta no es la decisión subordinante. Esta decisión de base le otorga ciertas características y condiciones a la naturaleza misma de la investigación y a los sujetos que la adelantan (p. 3).

De acuerdo con el autor, es importante la práctica que realiza el docente en el aula de clase ya que es allí donde emplea sus conocimientos y utiliza estrategias que contribuyan a mejorar las dificultades observadas en el proceso escolar.

En el desarrollo del aprendizaje de la escritura en los infantes se presentan un sin número de dificultades, que de no ser detectadas a tiempo pueden presentar consecuencias más adelante. Entendiendo así que la escritura es el arte de escribir, el docente debe enseñar al niño y la niña ciertas pautas o ejercicios grafomotrices para así lograr un aprendizaje exitoso como lo son el buen trazo de cada letra, manejar el espacio en el renglón, el tamaño de cada letra, la forma y la pulcritud para que cuando el niño haga un escrito este sea legible y de mejor comprensión.

Con el ejercicio de la praxis se busca obtener resultados positivos, por este motivo se deben implementar estrategias pedagógicas que contribuyan al mejoramiento de las dificultades observadas en los alumnos en el aula. Al implementar actividades mediadas por el juego para fortalecer la grafomotricidad en el proceso de escritura en los alumnos es de ayuda, ya que aprenderán de una manera grata y fuera de lo tradicional obteniendo así un aprendizaje significativo.

Por otra parte, la investigación sobre la propia práctica está marcada política e ideológicamente aceptando un compromiso certero de cambio (Pérez Abril, 2003). Así mismo, se deben reconocer las dificultades presentadas, trabajar a mayor proporción con la población que lo requiere para dar solución satisfactoria en su aprendizaje.

Por lo tanto, como docente en formación es fundamental tener un punto de vista crítico, el cual permite al investigador reflexionar sobre la propuesta pedagógica que está abordando, es de esta manera que se logran resultados óptimos en el proceso investigado teniendo en cuenta que el proyecto se realiza con población infantil y que durante la aplicación de las estrategias pueden surgir dificultades. Es allí cuando se pone a prueba la capacidad del intelectual transformativo del docente para replantear, adaptar y facilitar actividades que aporten al fortalecimiento de la investigación, en primer lugar a nivel personal, en el diseño de entornos y estrategias pedagógicas en la acción de manera oportuna y en segundo lugar, en beneficiar el proceso formativo de la escritura en los alumnos, al igual aportar al aprendizaje natural en ellos donde se reflejan habilidades para la vida como crecimiento personal y la capacidad de resolver pequeños problemas en los infantes.

En todo proceso de investigación es imprescindible los instrumentos que permiten la reflexión al maestro investigador como lo menciona el autor Martínez (2007) “el diario de campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestra práctica investigativa,

además nos permite mejorarla, enriquecerla y transformarla” (p.77). Es decir, que en el campo de la investigación se hace necesario llevar un registro de datos, de allí surge la importancia del uso y aplicación del diario de campo, siendo una herramienta útil al docente investigador para registrar las experiencias vivenciales en su práctica pedagógica, resultando este de gran valor y de apoyo que le aporta al pensamiento crítico y reflexivo sobre el quehacer del maestro. También es útil a la hora de decidir como docente los diseños de ambientes educativos a usar que fortalezcan el aprendizaje y las estrategias a planear o replantear, al igual que las metodologías y sus didácticas.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

Los procesos pedagógicos fundamentados en competencias permiten que la persona demuestre sus habilidades y destrezas, se interese por aprender cosas nuevas de manera autónoma y significativa para así alcanzar todo lo propuesto.

Según los autores Medina y Tobón (2010) “la formación basada en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico, integra la teoría con la práctica en las diversas actividades” (p.91). En el que se pone a consideración la propuesta de los autores y la comprensión del significado de la formación apoyada en competencias es una manera de formar desde la comprensión del estudiante como ser integral, además esta propuesta articula un todo dónde se quiere brindar una educación desde la necesidad de las personas donde el estudiante no se tiene que amoldar a modelos del currículo tradicionalista de la educación, de lo contrario, ofrece una educación practica e integral que forma teniendo en cuenta el aprendizaje significativo y humano que busca construir conocimiento y sociedad.

Dentro del contexto educativo y social la escritura juega un rol importante, esta actividad se inicia desde la edad infantil cuando los niños y niñas empiezan a trazar pequeñas grafías donde se evidencian progresos y retrocesos que con el paso del tiempo se van perfeccionando con ayuda de docentes y padres de familia, por eso es necesario incorporar la didáctica para acercar esta destreza en los niños y niñas. Piaget (2014) rechazó la práctica tradicional de enseñanza-aprendizaje basada en el currículo, considerando que los docentes deben crear y aplicar experiencias significativas de aprendizaje en las aulas de clase y fuera de ellas, promoviendo que el niño se motive e interese por querer aprender y saber.

Por este motivo, el docente debe implementar recursos didácticos que promuevan la motivación, comunicación, que faciliten los aprendizajes de nuevos conceptos de modo más práctico donde haya contacto entre el sujeto y el conocimiento, como lo afirma Vargas Murillo (2017) “la importancia del material didáctico radica en la influencia que los estímulos a los órganos sensoriales ejercen en quien aprende, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de manera directa o dándole la sensación de indirecta” (p.3). Ya que es útil que los estudiantes tengan contacto físico con el material de apoyo, esto les permitirá crear un vínculo desde lo sensorial a lo cognitivo en la adquisición de los contenidos curriculares.

Es así como el maestro debe estimular la escritura en los estudiantes por medio de ejercicios grafomotrices, creativos y prácticos que le brinden al alumno un adecuado inicio al proceso de escritura, como afirma Ferreiro (2006), a continuación:

La interpretación de una producción escrita de un niño puede hacerse desde dos puntos de vista bien diferentes. Podemos observar la calidad del trazo, la orientación de las grafías (si es o no es de izquierda a derecha, si se escribió o no de arriba hacia abajo), la presencia de formas convencionales (¿lo que el niño produce corresponde efectivamente a las letras de nuestro alfabeto? Si es así, ¿están bien orientadas o hay rotaciones?), etc. (p. 6).

La autora hace referencia que el proceso de escritura en el niño se va presentado según la fase en que esté el niño y los niveles de escritura por los que pasa según su edad, estos niveles son el concreto, pre silábico, silábico y alfabético y por ello se hace necesario incorporar la didáctica en estos procesos para fortalecer con ejercicios prácticos y experiencia que incentiven el aprendizaje.

El proyecto de acción pedagógico busca fortalecer la grafomotricidad en el proceso de la escritura por medio experiencias y recursos didácticos como herramienta lúdica el juego al igual que eje movilizador del aprendizaje, comprendiendo estos rasgos distintivos del enfoque socio

formativo propuesto por el autor Medina y Tobón (2010), en el saber; el saber ser es brindar a los estudiantes estrategias para querer aprender, el saber conocer es enseñar a realizar el trazo de manera adecuada donde ellos comprendan que deben aprenderlo con interés personal y el saber hacer donde los alumnos interactúen de manera práctica con los juegos y actividades para llegar al conocimiento.

El juego es una estrategia natural que refuerza el desarrollo del aprendizaje en el contexto escolar, de allí surge la importancia de ser aplicado en la praxis con el alumnado. En este sentido el Ministerio de Educación Nacional en el documento 22 sostiene que “el juego en el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de las niñas y niños” (MEN, 2016, p. 13). Es decir, que aporta al saber de los estudiantes sin perder su propósito y donde el maestro desde su rol de modo intencional lo utiliza para favorecer el proceso educativo propuesto.

Así mismo, Arroyo Segovia (2017) reflexiona sobre “la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica” (p.8). Por lo tanto, la estrategia lúdica del juego es y debe ser una herramienta fundamental del maestro para brindar estrategias pedagógicas creativas en función de facilitar y estimular los aprendizajes en los estudiantes.

Por consiguiente, el autor propone el modelo de aprendizaje por competencias enfocada desde la necesidad de los niños y niñas y que según Tobón (2010) el objetivo es buscar “mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 23). Siendo relevante para propiciar el aprendizaje autónomo y significativo, igualmente es amplio y abarca diversos campos en sus tres ejes para la formación donde permite integrar el proyecto de vida y sus habilidades en la educación permitiéndole al estudiante ser más capaz, ser autónomo y poder

relacionarse humanamente en la sociedad, por otra parte es ordenado en su clasificación mostrándose coherente y funcional con el saber y el quehacer docente y sus aplicaciones en las prácticas pedagógicas en el aula, también ofrece un aprendizaje profesional y competente al docente en su labor como agente transformativo.

De esta manera, los docentes también deben realizar un proceso determinante para ser más competentes en su hacer, ya que desde allí se reflexiona para construir conocimiento de manera horizontal, donde él también aprende del resultado en el proceso formativo aplicado en el aula, haciéndose visible algunas competencias mencionadas por Tobón (2010) como lo es la comunicación, la mediación, el trabajo en equipo y la planeación del proceso educativo.

Así mismo refleja su importancia en el proyecto de acción pedagógica abordado y enfatizado en el aprendizaje de la escritura de manera adecuada, si en este proceso algún niño o niña no comprenden o no se le facilita las estrategias propuestas, el docente debe tener la capacidad para aplicar las competencias docentes ya mencionadas para favorecer el aprendizaje y ser consciente que es un mediador del conocimiento que debe manejar una buena comunicación con los alumnos y la comunidad educativa, estar dispuesto a replantear sus planeaciones al no ser eficaces al igual que ser capaz de trabajar en equipo, ya que el proyecto es transversal y se hace necesario la intervención de la familia y el titular en el proceso formativo de los estudiantes.

Planeación Didáctica

La secuencia es titulada “Jugando, los trazos voy realizando” trabajada con los niños del grado segundo 03 de la Institución Educativa Colegio San Bartolomé ubicado en el barrio Comuneros de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander; la asignatura trabajada fue lengua castellana y se trabajó en tres secciones que se mencionan a continuación:

La actividad 1, “El circuito de aprendizaje” se relaciona con la secuencia didáctica puesto que su eje central es el juego, mediante el circuito de actividades se movilizarán los aprendizajes grafomotrices contribuyendo al mejoramiento de la escritura. Entre las competencias expuestas en las mallas curriculares de aprendizaje, área lenguaje, basadas en los DBA, están que el niño halle la diferencia de cómo es su escribir y como se escribe oficialmente, que escriba las letras con su respectiva dirección, que sea legible y sus rasgos sean los correctos. Entre los aprendizajes alcanzados propuestos para esta actividad está en que los alumnos participen activamente involucrado su cuerpo, que realicen los movimientos propuestos para afianzar el proceso grafomotriz y ejecute movimientos coordinando el ojo y la mano en cada acción realizada en la actividad.

Para el momento inicial se realiza un saludo de bienvenida, seguidamente se invita a jugar a la montaña rusa para entrarlos en contexto y movimiento, seguidamente se realiza una explicación de lo que consiste el circuito de actividades y se presenta el dado con el cual se van a realizar algunas de las actividades del circuito.

En el momento intermedio de la actividad la docente hace un recorrido con los niños y niñas por todas las secciones del circuito y se les explica en qué consiste cada una de las actividades a realizar. Los niños irán pasando uno a uno a realizar las actividades, primero

realizará la sección del circuito llamada “Dibuja el cabello del niño” donde deben lanzar el dado y según el trazo que les salga deberán hacerlo en el cartel para ir formando el cabello del niño de manera divertida. Para que la actividad sea más breve por la cantidad de niños, se llevarán dos dados y dos carteles con su respectiva imagen. En la segunda sección del circuito llamada “Decora el suéter” los niños deberán lanzar el dado y según el trazo que les salga deberán elaborarlo dentro de la imagen del suéter, esto se hará con marcadores de diferentes colores para que la actividad sea más creativa.

En la tercera sección llamada “Llevemos cada animal a su respectivo alimento” se llevará un cartel con diferentes trazos, en un extremo del trazo estará un animal realizado en papel y en el otro extremo el alimento correspondiente, al animal se le colocará un clip, el niño deberá meter la punta del marcador en el otro extremo del clip y deberá recorrer el camino según el trazo hasta que llegue el animal a su alimento, de esta manera realizará el trazo de manera divertida.

Para finalizar con la actividad, la docente pedirá a cada niño que realice en el tablero el trazo que más le guste y que intente realizar el trazo que le pareció más difícil.

Las estrategias de evaluación utilizadas fueron la observación y participación, los recursos utilizados fueron el dado con diferentes trazos, carteles con los diferentes juegos a realizar, recurso humano, animalitos realizados en papel con su respectivo alimento, clips, marcadores y tablero. El producto final esperado es la realización del cartel del suéter y cabello decorados con diversos trazos del dado interactivo y realización completa del tablero con la secuencia del recorrido completo del trazo que alimenta su animal favorito.

La actividad 2, “Creando un abecedario inteligente” se relaciona con la secuencia didáctica porque se trabaja el correcto trazo de las letras para mejorar la escritura mediante el

juego, se realiza en una sección, las competencias trabajadas de acuerdo a las mallas curriculares de aprendizaje área lenguaje, basadas en los DBA, que escriba las letras con su respectiva dirección, que sea legible y sus rasgos sean los correctos. Los aprendizajes esperados es que el niño realice la direccionalidad correcta de las letras, realice grafías de modo adecuado en forma y dirección, comprende la armonía de las letras del alfabeto y las representa en un material concreto, participa en la creación del alfabeto propuesto en la actividad, moldea las letras de manera creativa y organizada teniendo en cuenta la ficha entregada.

Para dar inicio se saluda a los alumnos de manera efusiva con choque de manos para entrar en confianza y motivarlos a participar de manera voluntaria. Seguidamente se realizará la coreografía con juego de movimientos intencionales llamada “esta es una fiesta” donde se fortalece la lateralidad comprendida desde el cuerpo para luego ser llevado a la actividad planteada.

Para el momento de desarrollo se les entrega a los niños y niñas una ficha del alfabeto con la direccionalidad correcta para que hagan reconocimiento del material y la información. Seguidamente la docente mostrará el cartel a los niños y niñas donde estarán plasmadas las letras del abecedario con flechas indicando la respectiva dirección de cada letra para su correcto trazo. A modo de juego, cada alumno recibirá plastilina con la intención de moldear las letras del abecedario de manera divertida, pero se les aclara que deben seguir la correcta orientación en cada letra.

Para el momento de cierre los mismos alumnos serán los jueces como expertos mirando de qué manera cada compañero expone su letra en el cartel, de este modo se realiza el abecedario en plastilina con su correcto trazo creado por los niños y niñas.

En las estrategias de evaluación se utilizaron la observación participante y el diario de campo. Los recursos utilizados canción “Esta es una fiesta,” baffle, recurso humano, salón de clase, fichas con el correcto trazo de las letras, cartel de las letras del abecedario con su respectiva dirección en cada letra, plastilina, témperas y cartel de trabajo. El producto que deben lograr es la cartelera con el alfabeto moldeado por los alumnos con la direccionalidad correcta.

La actividad 3 “Competencia de escritura, Juego por que se” se relaciona con la actividad anterior y la SD porque articula el juego con el aprendizaje para fortalecer de una manera divertida la escritura en los alumnos del grado segundo 03 del colegio San Bartolomé de Cúcuta. Las competencias trabajadas según las mallas curriculares de aprendizaje área lenguaje, basadas en los DBA, son que el niño escriba con letra legible y separe las palabras con espacios, conozca la diferencia entre su forma de escribir y la escritura convencional y escriba letras y palabras atendiendo a criterios como direccionalidad, legibilidad y rasgos característicos.

Momento de inicio: Se inicia jugando con la canción “El baile del cuerpo” con esta actividad se busca romper el hielo, hacer que los niños y niñas ejerciten su cuerpo y al mismo tiempo les ayuda en la coordinación de movimientos con el cuerpo y su manejo espacial que le permite una mejor concentración y precisión a la hora de realizar actividades y escribir.

Momento de desarrollo de la actividad: Para este momento las docentes en formación explican a los alumnos la actividad a realizar. El grupo se dividirá en dos para la competencia, en un extremo de la cancha habrá dos carteles pegados a la pared con su respectivo marcador y en el otro extremo habrán pegados letras del abecedario. La competencia se hará de dos en dos, el niño deberá salir corriendo hacia donde están las letras pegadas y dirigirse hacia donde están los carteles para escribir una palabra que empiece con la letra escogida, las docentes estarán pendientes observando de que el niño o la niña escriban bien la palabra, apliquen el correcto trazo

de las letras y la buena escritura en general. El equipo ganador será quien tenga más palabras escritas de forma correcta.

Momento de cierre: Luego de haber descansado por un momento, cada integrante pasará a leer una de las palabras escritas por sus compañeros, esto se hará de manera competitiva, la docente dará una señal para que cada participante salga corriendo hasta donde está el cartel con las palabras escritas y deberá de leer la palabra de manera rápida. Si algún participante no logra leer la palabra de manera rápida deberá explicar el motivo porque no cumplió con el objetivo y obtendrá una penitencia por la falta. El equipo ganador será quien tenga más palabras escritas correctamente y quien haya leído más rápido las palabras.

Las estrategias de evaluación fueron la observación participante y el diario de campo. Los recursos utilizados son recurso humano, lugar abierto, baffle. memoria USB, música infantil, la canción “El baile del cuerpo,” papel bond, marcadores, fichas de letras del abecedario, cinta adhesiva. El producto logrado es el cartel con las palabras escritas de forma correcta por los niños y niñas en la competencia.

Enfoque Didáctico

La secuencia didáctica cobra importancia ya que mediante ella se logra abordar diversos aspectos dentro del aprendizaje de los niños y niñas, al igual que es útil como herramienta que aporta a la investigación en la praxis del docente en el aula. En esta secuencia se llevan a cabo acciones para el fortalecimiento de habilidades pre-escriturales, el buen manejo del renglón, la direccionalidad de las letras, la forma, el uso de espacios entre las palabras reflejando dificultades en su escritura, por con la cual se plantean estrategias pedagógicas que promueven el fortalecimiento de sus competencias y habilidades.

Como lo afirma Medina y Tobón (2010) “las estrategias didácticas, mecanismos de evaluación y planeación del currículo, desde donde es posible definir y construir el modelo pedagógico para abordar la formación por competencias” (p. 91). Es decir que la secuencia didáctica también responde a la valoración de los aprendizajes.

Por lo tanto, es importante hacer un buen trabajo de campo en la observación para así lograr identificar las fortalezas, debilidades y habilidades en los niños y niñas, lo cual permite comprender que no todos los alumnos aprenden de la misma manera, ni al mismo ritmo, por esta razón al realizar las planeaciones se hace necesaria la reflexión para ser flexibles en atender las diversas necesidades de los estudiantes y sus estilos de aprendizaje, como lo mencionan los autores en su investigación sobre el tema en mención Mella et al. (2016) “el aspecto recuperación de los saberes, está compuesto por los elementos: promueve que se manifiesten distintas capacidades, saberes y estilos de aprendizaje en el trabajo en grupo, y recupera los saberes de sus estudiantes” (p. 329). El maestro debe reconocer cómo aprenden sus estudiantes para promover el saber en ellos y fortalecer sus capacidades.

Esta es la razón por la que se articuló el juego no solo como estrategia de motivación sino como eje central para transmitir las enseñanzas, UNICEF (2018), como lo menciona:

La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje (p. 12).

Teniendo en cuenta lo anterior, se considera que las actividades diseñadas en la secuencia didáctica están enfatizadas en fortalecer el proceso de escritura con ejercicios grafomotrices en los niños y niñas por medio del juego con las cuales ellos refuerzan sus habilidades motrices aplicando ejercicios prácticos y divertidos en donde obtendrán un aprendizaje significativo en la escritura, es donde Zambrano y Grasst (2021) exponen que “la grafomotricidad es considerada como el tratamiento adecuado previo a la escritura” (p. 149).

Por otra parte, para Ferreiro (2006) “la interpretación de una producción escrita de un niño puede hacerse desde dos puntos de vista bien diferentes. Podemos observar la calidad del trazo, la orientación de las grafías” (p. 6). Es de resaltar que la importancia que tienen al realizar ejercicios grafomotrices para estimular en los niños y niñas la adquisición de la escritura con estrategias pedagógicas que fortalezcan la direccionalidad, coordinación de su cuerpo como de ojos y manos, la precisión, la dimensión espacial y el desarrollo motriz.

El proceso de escritura en los niños y niñas empieza con ejercicios de grafomotricidad fortaleciendo sus movimientos y trazos. Así mismo, las actividades planeadas en la secuencia didáctica como el circuito de aprendizaje, creación del abecedario inteligente y competencia de escritura están enfocadas a desarrollar las competencias en los estudiantes, porque le permiten

desplazar su mano en diferentes direcciones, exploran, utiliza la creatividad y trabajan en equipo. Todas estas actividades fortalecen las competencias escolares donde experimentan recreación, diversión, creatividad, goce y felicidad mientras se adquieren aprendizajes como seguir el correcto trazo de la letra le permitirá al niño identificar para que lado va cada letra, también se fortalecen habilidades de memoria visual y percepción, los movimientos que se repiten secuencialmente le permiten al cerebro idealizar un patrón e imagen adecuado permitiendo recordarlas más fácilmente.

Es muy importante aprender a realizar el correcto trazo de las letras ya que esto ayuda al cerebro a aprender con ejercicios repetitivos donde la mano ejerce movilidad y dirección. Este tipo de ejercicios y aprendizajes es preferiblemente hacerlo desde edad temprana ya que más adelante será complicado corregir el error. Por estas razones, es vital abordar estos saberes previos ya que los docentes pueden visualizar que estudiantes presentan falencias y así mismo contribuir con su mejoría de manera oportuna.

En el quehacer docente es útil seguir trabajando con la secuencia didáctica ya que es una herramienta donde se planean actividades de manera significativa, es una estrategia innovadora y fuera de lo tradicional que además de generar aprendizajes también se pueden observar debilidades para poder tomar alternativas para mejorar.

Mediante la planeación de la secuencia didáctica se busca lograr ser reflexivo, innovador, comprometido, detectar falencias, participación de toda la población, implementar actividades que fortalezcan el aprendizaje para mejorar los resultados, entre otras.

Implementación

Se lleva a cabo la implementación de las tres planeaciones de la secuencia didáctica con la aprobación y disposición del docente titular quien está de acuerdo con la problemática observada y comprende la necesidad que tienen los alumnos del grado 2- 03 del colegio San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta y que se ve reflejado en su escritura, para lo cual se proponen alcanzar objetivos teniendo en cuenta las competencias de aprendizajes propuestas por el Ministerio de Educación Nacional.

En la actividad 1, circuito del aprendizaje se dan las indicaciones del juego que consta de tres actividades consecutivas como lo son decorar la cabeza y el suéter de un muñeco con ayuda de un dado, el cual tiene en todas sus caras un trazo diferente y que los alumnos lo deben lanzar para realizar los trazos con marcadores de diferentes colores en los carteles dispuestos para aplicar las estrategias, por lo tanto se organizan los niños y niñas en dos grupos para dar inicio a la propuesta pedagógica la cual se desarrolló fuera del salón de clases, en primer lugar, por la complejidad del espacio, en segundo lugar, para romper el esquema tradicional.

Por otra parte, como aspecto importante se tiene en cuenta las necesidades especiales en los alumnos, había un alumno que presentaba dificultad en su salud sin diagnóstico y se trabajó con él de manera flexible y reflexiva, adaptándole las actividades a sus condiciones para incluirlo y lograr su participación con el resto del grupo.

En la intervención pedagógica es relevante la implementación de material didáctico, la organización del espacio, los materiales y el tiempo como herramientas que permitan movilizar los saberes y potencializarlos aprendizajes en los alumnos. En cuanto a los materiales se caracterizaron por ser seguros y de fácil manejo. Otro aspecto relevante fue la organización de los grupos de trabajo en el espacio asignado, donde se tuvo en cuenta que estos fueran homogéneos,

aunque por momentos fue necesario hacer cambios entre ellos para fortalecer la convivencia y no perder el objetivo de la propuesta pedagógica, además a esto, se tiene en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes donde el tiempo cobra gran valor para la realización de las actividades dependiendo la necesidad del estudiante. Fue necesario considerar estos aspectos para lograr la participación interactiva y voluntaria en los alumnos en cada juego propuesto con la intención en fortalecer su proceso grafomotriz, manejo de renglón y movimiento de la mano, reflejado tanto en los ejercicios propuestos en el circuito de los trazos y en el producto obtenido de los carteles del cabello, suéter y del recorrido trazado para alimentar el animal de su preferencia.

De tal manera, la aplicación de instrumentos evaluativos son relevantes en todo proceso de investigación y de la intervención pedagógica ya que mediante estos elementos se realiza el proceso de reflexión de los acontecimientos en el ejercicio realizado, en este caso el diario de campo, los registros fotográficos y de notas han sido fundamentales para evaluar la pertinencia de estas actividades que respondieron al objetivo siendo acordes a la necesidad educativa y a la edad de los estudiantes ya que no fue ni muy fácil ni difícil, aunque en algunos estudiantes se presentó dificultad en trazar el recorrido y les tocó iniciar nuevamente haciéndolo de manera correcta y lo hicieron con agrado.

La actividad 2, creando un abecedario inteligente, responde a la sucesión de actividades que promueven el fortalecimiento del proceso grafomotriz en la escritura en el trazo de las letras, como lo son su forma, dirección, legibilidad y manejo del renglón a través del juego como eje central para el aprendizaje en los niños y niñas del grado segundo 03 del colegio San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta.

En primer lugar, se trabajó con la ficha de direccionalidad del alfabeto donde los niños y niñas con marcadores de colores debían repisar el correcto trazo de las letras del abecedario donde se les indicaba con flechas la manera correcta de hacerlo, luego a esto se salió al patio del colegio donde se les presentó el gran cartel del abecedario con flechas que indican su correcta dirección, el cual los estudiantes debían trazar las letras untando su dedo de pintura y plastilina. El material dispuesto para trabajar el alfabeto fue pertinente puesto que los niños y niñas después de recibir las indicaciones dieron inicio a seguir el trazo de la plantilla con diversos colores, aunque ellos trabajaron no fue motivador este ejercicio. No obstante, el siguiente ejercicio con la plastilina y el vinilo movilizó la participación e incentivó el aprendizaje.

Aunque la propuesta fue de trabajo individual, los alumnos trabajaron en grupo compartiéndose los materiales y algunos hacían a los otros compañeros observaciones del trabajo realizado reconociendo sus falencias. Así mismo, se les dio el tiempo adecuado a su ritmo de trabajo y los alumnos que terminaron más rápido se les pidió pasar al tablero y allí hacer de manera correcta una letra del abecedario en mayúscula y minúscula mientras los demás terminaban, para pasar al moldeo de la plastilina. Otro aspecto que se consideró es la condición de salud del alumno sin diagnóstico que se incluyó en la participación bajo vigilancia por parte del docente y se flexibiliza su proceso.

Se considera que en el registro de notas al igual que el registro fotográfico cumplen con el propósito de evaluar el desarrollo de aprendizaje grafomotriz en los estudiantes, porque mediante él se puede recoger datos pertinentes del proceso de aprendizaje de cada niño y niña en las estrategias aplicadas. Además, es apoyo al docente para reflexionar frente a las fases de enseñanza y obtener resultados del mismo.

El objeto del docente es alcanzar los objetivos propuestos y por esta razón se proponen estrategias acordes tanto a la necesidad de los alumnos como su edad y condición, de allí surge la

importancia que el material didáctico motive y que sea un foco a movilizar saberes, por otro lado, los ambientes de aprendizaje influyen de manera directa en alcanzar los propósitos trazados en el alumnado.

La actividad 3, Competencia de escritura, Juego por que se, se inicia en el patio del colegio con un baile y juego del movimiento del cuerpo con el objetivo de motivar, manejar el espacio y la coordinación. Luego a esto se organizan los niños y niñas en grupos de igual cantidad de participantes donde se ubicó al niño con necesidad especial en medio del grupo para tenerlo vigilado y que participará en el conteo de salida de cada participante. Ya organizados los grupos se les dan las indicaciones de competencia, un participante de cada grupo sale corriendo al mismo tiempo y llegan donde se encuentran las fichas con las letras del abecedario pegadas en el suelo, escogen una y corren hacia donde están los carteles pegados, uno para cada grupo y toman el marcador para escribir una palabra que inicie con la letra de la ficha escogida y lo deben hacer respetando el renglón, dirección de cada trazo, y legibilidad en la escritura, luego a esto vuelven a su grupo para darle salida al siguiente participante.

El tiempo en esta actividad la deciden los niños y niñas según sean sus capacidades, habilidades y destrezas para realizar los ejercicios a saber, los materiales para la implementación se caracterizaron por ser acordes a sus conocimientos, de fácil uso y que ellos podían escoger la ficha de la letra y tenían libertad para escribir.

Un aspecto a resaltar es la variación de los ambientes de aprendizajes, articulación de la lúdica y el trabajo en grupo, todos estos aspectos incrementan la motivación y los niveles de aprendizaje en los niños y niñas, se llega a esta conclusión al observar el mismo ejercicio dentro del aula y sin juego.

De acuerdo con las actividades propuestas de acción pedagógica difiere que el proceso de evaluación es relevante para que haya un mejoramiento continuo y por este motivo se disponen

instrumentos como el diario de campo, registro de notas y registros fotográficos que favorecieron el proceso de enseñanza del maestro y su praxis y de aprendizaje en los alumnos del propósito trazado donde se reflejó la pertinencia en la acción pedagógica y que permitió reflexionar sobre el impacto de la planeación de la secuencia didáctica.

Por consiguiente, se logró la interacción de los alumnos con el material suministrado y la articulación del juego como eje central en la adquisición de los saberes. Cuando los niños y niñas finalizaron la actividad se acercaron al producto realizado con su puño y letra para leerlo, se dieron cuenta la importancia de escribir legible, manejar bien el renglón y respetar la dirección de las letras para poder leerlas con facilidad, se estima que los ejercicios responden a las necesidades educativas, promueven el aprendizaje y generan resultados esperados.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Cuando se implementan actividades en el aula de clase por medio del juego se obtiene un aprendizaje favorable en los niños y niñas. Al utilizar este medio como eje central para fortalecer el proceso grafomotriz se obtuvo un resultado positivo, ya que los niños respondieron de manera activa reflejando el empeño por aprender y realizar los ejercicios propuestos en la secuencia didáctica. Aquí es importante resaltar lo que lo indicado por la, UNICEF (2018), en el siguiente apartado:

La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje (p. 12).

Así mismo, las fortalezas obtenidas durante la intervención de la práctica se destacan el trabajo en equipo, la motivación, participación, la confianza en lo que hacían, la autonomía y relaciones interpersonales. En cuanto a lo que se debe mejorar se puede destacar el tiempo requerido para realizar las actividades de una manera más tranquila ya que todos los niños no tienen la misma agilidad.

Las características de los participantes son diversas, algunos vienen de hogares disfuncionales donde en ocasiones se presentan comportamientos de rebeldía y bajo rendimiento académico. Por tal motivo los niños no tienen gran apoyo en su casa para mejorar sus dificultades escolares. Es aquí donde el docente asume su rol y transforma la enseñanza de una manera positiva brindando a sus estudiantes afecto y confianza, respetando sus aprendizajes y diversidad.

Las acciones de intervención pedagógica favorecieron el logro de los aprendizajes en los estudiantes porque se reflejó la participación y motivación al momento de realizar las actividades

propuestas, así mismo se pudo observar que el niño colocaba empeño por hacer las cosas de la mejor manera, esto se pudo notar al momento de realizar los ejercicios grafomotrices y los trazos de las letras de manera correcta con su respectiva dirección en las actividades propuestas de la secuencia ya que esto es fundamental para el proceso de escritura, como afirma Ferreiro (2006) en el escrito de un niño se debe tener en cuenta la calidad, orientación y forma del trazo para darnos cuenta si el niño si está escribiendo nuestro alfabeto.

El juego, la integración y el trabajo en equipo influyeron en el aprendizaje de los infantes ya que por medio de estos aspectos los niños y niñas desarrollaron habilidades motrices y motoras, dándoles libertad de expresión, gustos y comunicación para realizar actividades donde logren aprendizajes significativos y de transformación; Las fortalezas a destacar son la motivación y participación, ya que se veía el interés por querer saber de qué trataba la actividad a realizar y su participación fue activa en todas las actividades. Una de las dificultades durante el proceso fue el tiempo, ya que las actividades eran extensas y el tiempo que concedían era poco. Como diferencia se denota que las actividades de las clases diarias se basan en lo tradicional ocasionando en el estudiante aburrimiento y desinterés y la secuencia didáctica realizada llevaba como eje central el juego, lo cual producía diversión y emoción en el niño.

Como recomendaciones claves para futuras implementaciones sería planear actividades donde el niño desarrolle habilidades y obtenga conocimientos de una manera divertida favoreciendo el aprendizaje requerido otra clave sería dar herramientas a los infantes para que exploren, indaguen, sean reflexivos y aprendan a trabajar en equipo.

Por otro lado, cuando se formula una pregunta de investigación se tienen en cuenta diversos aspectos observados en la población investigada, buscando así estrategias que contribuyen al mejoramiento del problema encontrado, es aquí donde se escoge el juego como eje

central para aportar beneficios en el proceso grafomotriz y de escritura de los niños y niñas del grado segundo. Es importante implementar actividades que generen motivación en el estudiante para que de manera efectiva se logren alcanzar los objetivos propuestos.

De acuerdo, con Piaget (2014) se debe mejorar e innovar la práctica tradicional de enseñanza-aprendizaje basada en el currículo. De acuerdo con el autor, los docentes deben crear y aplicar experiencias significativas de aprendizaje que generen motivación e interés en sus alumnos por querer aprender e investigar. Desde el rol docente se puede resaltar la creatividad, imaginación, innovación y flexibilidad utilizados en la planeación didáctica.

Así mismo, la planeación de una secuencia es favorable siempre y cuando se tomen en cuenta los diversos aprendizajes en los niños y que la secuencia sea consecutiva, que una actividad lleve a otra, que haya un hilo conector y sobre todo que contribuya con el desarrollo integral del niño. Para los autores Medina y Tobón, (2010), difieren lo siguiente:

Un reto importante es orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral que debe ser la finalidad de la educación, integrando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, más allá de los contenidos académicos tradicionales; para ello, se requiere, pasar con urgencia a la aplicación de las competencias en el aula y trascender así el discurso (p. 91-92).

En la práctica pedagógica es indispensable que se realice el ejercicio de la planeación, porque allí se aprenden estrategias que enseñan a ser innovadores, creativos y flexibles, buscando siempre mejorar las dificultades que presenten los alumnos en el aula de clase.

Conclusiones

Como consecuencia de lo expuesto en el presente documento donde se abordó la identificación de un problema de aprendizaje en el aula y seguidamente se planteó una pregunta y tres propósitos con el fin de brindar estrategias pedagógicas que ofrecieran mejoras a las dificultades observadas en el proceso escolar de los alumnos del grado 2-03 de la Institución Educativa san Bartolomé de la ciudad de Cúcuta que da respuesta a la pregunta ¿Cómo, a través del juego fortalecer la grafomotricidad en los niños y niñas del grado segundo 03 del colegio San Bartolomé de la ciudad de Cúcuta?

Con la realización de la secuencia didáctica se puede reflejar la importancia que es aplicar el juego como eje central en las actividades realizadas con niños y visualizar cómo esta estrategia genera aprendizajes y así mismo desarrolla habilidades motrices en los niños y niñas que son esenciales para su buen desarrollo.

La planeación didáctica diseñada fue adecuada para la población trabajada, ya que se utilizó el juego como herramienta principal para fortalecer el proceso grafomotriz en los niños y niñas. Los diferentes propósitos se lograron alcanzar con la implementación de las actividades propuestas, los niños participaron activamente y demostraron interés por aprender.

Uno de los inconvenientes presentados fue la cuestión del tiempo, ya que el docente titular permitía un tiempo determinado y algunas actividades eran extensas, pero se toma la opción de trabajar en parejas en algunas actividades y de esta manera lograr terminar con éxito.

Por medio de la práctica pedagógica y los objetivos propuestos se buscaba fortalecer el proceso grafomotriz en la población estudiada, mejorando el trazo de las letras, su respectiva dirección, manejo del renglón, tamaño y forma adecuadas, todo esto para mejorar el proceso de

escritura. Como aspectos relevantes se destacan la participación activa de los estudiantes, la motivación, interacción, trabajo en equipo, autonomía y disposición.

Teniendo en cuenta la importancia de la grafomotricidad en la etapa inicial de la educación de un niño el docente juega un papel importante, ya que debe ofrecer herramientas necesarias al estudiante para que desarrolle las habilidades motrices finas y realice ejercicios grafomotraces, todo esto le servirá cuando empiece su proceso de escritura y lo haga de una manera favorable.

Mediante la planeación de la secuencia didáctica se busca lograr ser reflexivo, innovador, comprometido, detectar falencias, participación de toda la población, implementar actividades que fortalezcan el aprendizaje para mejorar los resultados, entre otras.

Referencias Bibliográficas

Arroyo Segovia, G. F. (2017). Guía de estrategias lúdicas para el mejoramiento de la expresión corporal y motricidad en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1934/1/76438.pdf>

Ferreiro, E. (2006). La escritura antes de la letra. CPU-e, Revista de Investigación Educativa, (3), 1-52. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283121724001>

MALLAS DE APRENDIZAJE - Google Drive.

(s. f.). <https://drive.google.com/drive/folders/1zpwZcRoTWQI010LKT8c8hb7k34LbntkB?usp=sharing>

Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80.

<file:///D:/Desktop/DIPLOMADO/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Eco Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Mella, R. H., Soto, P. L., Soto, A. A. J., & Salazar, B. P. (2016). Una mirada a estudiantes y docentes en la experiencia escolar: prácticas de aula e intereses, estilos y ritmos de

aprendizaje. *Ciencia y sociedad*, 41(2), 305-336. <file:///D:/Downloads/Dialnet-UnaMiradaAEstudiantesYDocentesEnLaExperienciaEscol-7400831.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento N° 22: El juego en la educación inicial. (s. f.).

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341835:Documento-N-22-El-juego-en-la-educacion-inicial>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Piaget, J. (2014). Etapas del desarrollo cognitivo de

Piaget. https://www.researchgate.net/profile/Armando-ValdesVelazquez/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget/links/5b80af4c4585151fd1307d84/Etapas-del-desarrollo-cognitivo-de-Piaget.pdf

UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos hospital de clínicas*, 58(1), 68-74.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es

Zambrano, M. L. C., & Grasst, Y. S. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 0-5 años: Método lúdico y grafomotricidad. *Revista*

Cognosis. ISSN 2588-0578, 6(4), 143-158.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3630/4230>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica pedagógica

Enlace: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/dreyesf_unadvirtual_edu_co/EUI9x0H9t6pOsJkLsWzbiI0BmkAxinugwV5hWK4CxohIAQ?e=oDx77X