

¿Cómo, a partir del juego como actividad rectora se puede fortalecer el proceso de escritura a través del método silábico con los niños y niñas de 8 a 10 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima sede Sagrado Corazón de Jesús?

Luz Dey Rojas Pitalúa

Trabajo para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil

Asesora:

Gayle Viviana Varón Aguirre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

En este trabajo como opción de grado se basa en la investigación de una problemática que se encontró en la Institución Educativa Santa Rosa de Lima ya que los niños tenían dificultades en su escritura estando en grado tercero en donde se supone que su escritura debe de estar definida. Los niños están en una constante monotonía escolar en donde llega el docente, escribe y ellos transcriben, deja una actividad y se acaba la clase.

Teniendo en cuenta las falencias de los niños se vio la necesidad de mejorar la escritura con método silábico a través del juego como actividad rectora en la planeación e implementación de 2 actividades. Estas a su vez permitieron a los niños escribir de manera divertida, mejorar un poco en su escritura, además promovió el trabajo en equipo.

Los juegos no solo liberan energía, sino que también sirve para enseñar el trabajo en equipo, con los desafíos que conlleva, aprender a soportar la competencia, aprender el dominio, la integración física y la tolerancia hacia los demás. Es importante que los niños disfruten de su infancia a través del juego, siguiendo el proverbio que dice “lo que se aprende jugando...nunca se olvida” De lo contrario, corren el riesgo de que se conviertan en “adultos prematuros”.

(Educación Navarra, s. f.).

Palabras claves: Escritura, Método silábico y Juego

Abstract

This work as a grade option is based on the investigation of a problem that was found in the Santa Rosa de Lima Educational Institution since the children had difficulties in their writing being in third grade where their writing is supposed to be defined. The children are in a constant school monotony where the teacher arrives, writes and they transcribe, leave an activity and the class is over.

Taking into account the children's shortcomings, it was necessary to improve writing with the syllabic method through play as a guiding activity in the planning and implementation of two activities. These in turn allowed the children to write in a fun way, improve their writing a little, and promoted teamwork.

Games not only release energy, but also serve to teach teamwork, with the challenges that it entails, learning to withstand competition, learning mastery, physical integration and tolerance towards others. It is important that children enjoy their childhood through play, following the proverb that says "what is learned by playing...you never forget" Otherwise, they run the risk of becoming "premature adults". (Education Navarra, s. f.).

Keywords: Writing, Syllabic method, Game

Tabla de contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	8
Pregunta de investigación	9
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	10
Marco de referencia planeación didáctica	12
Planeación didáctica	14
Enfoque didáctico	21
Implementación	23
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	28
Conclusiones	31
Referencias	32
Apéndices	34

Lista de apéndices

Apéndice A <i>Evidencias de la implementación</i>	34
Apéndice B <i>Evidencias evaluación</i>	35
Apéndice C <i>Video de sustentación</i>	36

Introducción

Hernández et al. (2010) afirman que antes de plantear la pregunta de investigación debe surgir una idea de investigación, la cual debe ayudar a resolver problemas y aportar en conocimientos. Es por ello que las preguntas de investigación deben de tratar de mejorar o hacer todo al alcance de las manos para lograr el objetivo propuesto, para detectar los problemas académicos que afectan a los niños se debe realizar una observación.

A partir de lo anterior se comienza a plantear una pregunta de investigación el cual se trabajaría según el tipo de investigación que se utilice. En este caso el tipo de investigación debe ser educativa según Piña, J (2013) tiene como objetivo comprender a fondo un problema de conocimiento, exponer y publicar los hallazgos de la investigación. Esta a su vez posee cualidades como: modernidad, generadora de conocimiento, viabilidad, factibilidad, relevancia, precisión, interés y ética.

La investigación debe de poseer viabilidad ya que se debe llevar a cabo con éxito, utilizando recursos didácticos (marcadores, colores, lápices, hojas, materias imprimibles, entre otros), los cuales serán de ayuda para el diseño de actividades que son asequibles; esta también debe ser pertinente porque su finalidad es resolver situaciones o problemas reales; también debe ser precisa ya que se maneja en un espacio, tiempo y persona; este a su vez maneja un interés personal y profesional porque se daría solución a un problema que afecta a muchos niños.

Cuando un docente investiga en y sobre su práctica, se transforma en un investigador en el salón, en la Institución y en el entorno, afirma Catalán, J (2020). No se basa en métodos, horarios, instrucciones, reglas ni indicaciones curriculares impuestas por “expertos”, programas y libros. Depende principalmente de sus propias investigaciones y de la teoría que está desarrollando en su labor pedagógica reflexionando constantemente.

El educador crea su propia teoría, la lleva a cabo y evalúa los resultados (ya sean favorables o desfavorables) reflexiona, hace ajustes y comienza de nuevo. Un verdadero indagador encuentra la comprensión de los fenómenos y procesos mucho más que la recopilación de datos, adopta el método dialéctico de investigación- reflexión-acción, el cual se sugiere comenzar a partir de la experiencia, la desafía y la reconstruye.

Es por ello que la pregunta debe centrarse en el mejoramiento de la vida académica del niño, también es un proceso que requiere tiempo, ensayos, preparaciones y muchos intentos para lograr lo que se propone.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

El grupo seleccionado es el grado tercero por 30 niños cuyas edades están entre los 8 y 10 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima en la sede Sagrado Corazón de Jesús, es una institución de carácter público, ubicada en el barrio Pasatiempo de la ciudad de Montería. Los niños pertenecen al estrato uno, los grupos familiares que se encuentran en el aula son nuclear, extensa, monoparental, compuesta.

A nivel cognitivo siempre están dispuestos a aprender cosas nuevas y a enseñarlas si es necesario, algunos escriben muy lento y tienen poca comprensión de lo que escriben, se les dificulta hacer dictado por lo que tienen confusión al escribir con ciertas silabas, son niños con diferentes tipos de aprendizaje y conductas.

A nivel social no pertenecen a ninguna comunidad étnica, no tienen dificultades físicas, 2 niños tienen dificultad visual, uno está diagnosticado y otra niña tiene posible estrabismo, su círculo de amigos es muy cerrado, tienden a reunirse por genero ya que comparten gustos diferentes a excepción de una niña la cual es aceptada por el grupo de niños ya que a ella le gusta jugar futbol (es buena arquera), pelean entre ellos mismos pero vuelven a relacionarse en el transcurso del día, son niños muy activos, atentos, participativos, colaboradores, creativos, inteligentes, les gusta jugar demasiado, son competitivos, entre otros.

Cuentan académicamente con la enseñanza de 6 docentes en respectivas áreas tales como: Lenguaje, matemáticas, sociales, lengua de señas, inglés, naturales, ética, religión, artística, ed. Física, tecnología. A su vez les asignaron a 10 niños una docente de apoyo la cual les asigna a los niños actividades para que la realicen en casa con sus padres con el fin de mejorar su lectura y escritura.

Pregunta de investigación

La capacidad de la producción escrita ha ocupado una posición central dentro de la lingüística aplicada y sigue siendo un tema de discusión y de gran interés como campo de estudio, por una parte, para esclarecer cómo funciona dicha capacidad y, por otra lado, establecer las reglas a seguir en su enseñanza/ adquisición (Hyland, 2002).

Por ello, escribir tanto componer como comunicar (Hedge, 1988). Al escribir en un entorno de la vida real se tiene un lector que proporciona al emisor un correcto contexto. Sin tener algo claro puede ser un desafío elegir el escribir y cómo escribirlo. La escogencia del contenido y estilo depende de las preferencias del lector. Entender el contexto ayuda a escribir de forma exacta ya que el proceso de escritura tiene un objetivo el cual consiste en comunicar.

Para saber la problemática en el aula se realizó una observación directa, en donde los niños no tenían una escritura definida, es decir que su grafía era grande de tal manera que escribían en medio de las líneas, algunos no dejan espacio entre palabras, reflejando que varios niños no escriben de manera correcta (ellos transcriben pero les falta identificar un poco), se deduce que el 32% de los niños que tienen dificultades en la escritura.

Teniendo en cuenta a lo anterior se plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo, a partir del juego como actividad rectora se puede fortalecer el proceso de escritura a través del método silábico con los niños y niñas de 8 a 10 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima sede Sagrado Corazón de Jesús?

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

¿Cómo, a partir del juego como actividad rectora se puede fortalecer el proceso de escritura a través del método silábico con los niños y niñas de 8 a 10 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima sede Sagrado Corazón de Jesús?

Pérez Abril, M. (2003) menciona que la investigación docente es la investigación sobre el hacer docente, la cual se reconoce por retomar como objeto la práctica pedagógica de quienes la hacen, el cual implica una decisión clara de compromiso con la transformación de la realidad, ésta a su vez posee características tales como: Carácter político, relación entre teoría y práctica, perspectiva crítica, dilema del método, colectivo como sujeto.

La pregunta constituye una indagación sobre la práctica pedagógica, teniendo en cuenta que el método silábico es un método de enseñanza que ya existe desde hace algunos años el cual se ha comprobado que trae resultados positivos, considerándose como efectivo. Cabe resaltar de la implementación de esta dependería de las técnicas del docente y según su perspectiva, además es recomendable utilizar el juego como actividad rectora que es vital para una enseñanza eficaz y significativa

Quizás el resultado sea que nos quedemos con algunos criterios, conceptos y acciones que ayuden a definir nuestra propia percepción, o puede ser que podamos volver a la experiencia completa porque, si tras el análisis se concluye que cumple con nuestras expectativas, no olvidar la perspectiva, la pedagogía ni la disciplina que se quiere favorecer, y se adapta al propio contexto, dar bienvenida a la exploración crítica. Sin embargo ya no se podrá llamar réplica, por tratarse de una decisión que da el resultado de una actitud investigativa.

(Pérez Abril, M. 2003)

Pérez Abril, M. resalta que las investigaciones deben de poseer un carácter político el cual asumiría una perspectiva explicativa ya que implica tomar la posición sobre aspectos y los dispositivos de distribución del poder y el tránsito de los significados. Por lo que la propuesta pedagógica se debe de abordar la relación de maestro-estudiante favoreciendo un aprendizaje autónomo en donde construyen su identidad y planifican comportamientos según el contexto en el que se encuentre. (2003)

A partir de lo anterior la propuesta de investigación debe de tener una perspectiva crítica en donde cada niño será libre de participar de las actividades en donde es necesario que se expliquen con coherencia para que ellos tengan la libertad de participar o no, lo cual conlleva que el aprendizaje sea más participativo y beneficioso, además les ayudará a mejorar sus capacidades de escritura a través del juego siendo más beneficioso en el futuro.

Además se debe de considerar importante tener un diario de campo el cual registrará todas las acciones que hizo el alumno, las interacciones que tuvo con sus compañeros y maestros, los aprendizajes que le hacen falta y los que han obtenido, el saber docente tendrá una deconstrucción y una reconstrucción para que la enseñanza tenga un aprendizaje significativo. (Moreno, S. 2022).

Marco de referencia planeación didáctica

Con frecuencia se considera a las competencias como aquellos comportamientos observables y repetitivos que ayudan a una persona a tener éxito en una tarea o rol. Representan un saber hacer específico del contexto (Hernández, Rocha y Verano, 1998), que implica el análisis y la gestión de problemas del entorno utilizando el conocimiento y los recursos del contexto.

El “saber hacer en contexto” tiene seis problemas fundamentales, el “saber hacer” pone énfasis en lo procedimental; ignora la actitud hacia el desempeño ideal y la articulación con los valores personales; el desempeño se reduce a la acción y la resolución de problemas sin tener en cuenta la elevación de la responsabilidad por las acciones humanas; aborda la actuación en el entorno; se asume el saber hacer de forma separada del saber conocer y del saber ser y el “hacer” es muy limitado y denota interacción con objetos. (Montenegro, 2003):

Es por eso que deben ser un modelo el cual ayude a mejorar la condición de la educación y no termina como un remedio para todas las situaciones problemáticas que se presenten en la institución, ni como última opción, ya que hay que tener en cuenta que el niño no solo se acepta por lo que puede aportar sino por lo que es y puede llegar a ser.

De ahí parte la integración de los saberes, por lo que el saber ser se debe de caracterizar por la construcción de la vida del niño en todos los ámbitos (personal, social, emocional) permitiendo realizar actividades y solucionar problemas; el saber o saber conocer permite al niño procesar la información dando como resultado un aprendizaje significativo según las expectativas que cada niño tenga permitiendo procesar el conocimiento adquirido mediante la planeación de actividades, monitorear la eficiencia y la eficacia para luego evaluar el saber del niño; en el saber hacer el niño se desempeña en la realización de la actividad o dándole solución

al problema poniendo en práctica lo aprendido, además el saber hacer se divide en procesos, herramientas y técnicas de desempeño (Tobón 2010), por ende se puede integrar las actividades rectoras las cuales aportan aprendizajes significativos, además permite que el niño obtenga conocimientos, estimule diferentes dimensiones tales como: corporal, personal social, comunicativa, cognitiva, entre otros.

Schon (1992, 1998) afirma que el enfoque socioformativo de las competencias se enfatiza en la relación intersistémica entre docentes y estudiantes, no en los estudiantes ni mucho menos en los docentes. Según esto, la enseñanza metacognitiva implica en la comprensión y el control que los docentes ejercen sobre el proceso enseñanza-aprendizaje, con el fin de inculcar en sus alumnos competencias específicas y, al mismo tiempo, construir y afianzar sus propias competencias como profesionales pedagógicos.

Contrariamente a la educación tradicional, la educación metacognitiva implica la construcción, deconstrucción y reconstrucción permanente de la práctica pedagógica a partir de las propias reflexiones del docente sobre su propio comportamiento. En consecuencia el cambio no viene desde arriba sino desde cada docente dentro del escenario educativo educativa, es un proceso que lleva tiempo, planeación y dedicación, además se espera que cada estudiante aprenda de la reflexión sobre sus experiencias académicas y de su vida diaria, analice su proceso y se autoevalúa.

Planeación didáctica

Teniendo en cuenta diagnóstico y la pregunta problema se planean 2 secuencias didácticas llamadas jugando y escribiendo con el método silábico, en el área de lenguaje teniendo como base el juego como actividad rectora el cual se trabajará en 2 sesiones, las cuales tienen como propósito de que los niños aprendan mientras juegan, escriban de manera divertida y mejoren su escritura.

A continuación se presenta una descripción de las actividades diseñadas en sus tres momentos las cuales permiten al niño formar y escribir palabras a través de juegos.

Actividad 1:

Momento inicial: El docente saluda a los niños y les dice que se probará su velocidad al escribir utilizando el camino silábico, el cual se jugará como si fuera parkour, este a su vez estará pegado en el pizarrón y estará hecho de cartulina de tal manera que sea grande para que los niños lo puedan observar porque es uno solo y jugarán al mismo tiempo.

Para ello se explica que el camino silábico tendrá una salida y una llegada, en cada espacio estará una sílaba.

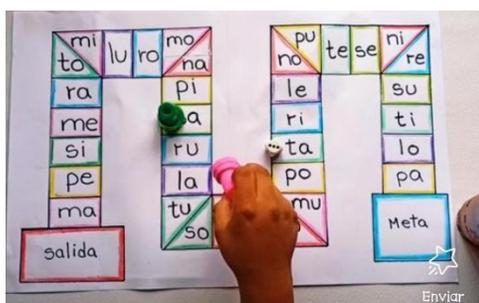


Imagen de referencia

El juego consiste en que deben de escribir lo más rápido posible 2 palabras con la sílaba, la sílaba se seleccionará con un dado. Para empezar la docente tirará el dado, luego dice en voz

alta el número, cuando lo diga, cuenta desde el primer recuadro según la cantidad de espacios que dio el dado y si el número es 2 se empieza a contar desde el lugar en donde se encuentre la ficha. Luego se les dice que escribirán 2 palabras de la sílaba que salga.

El primero en terminar dice YA y se le pregunta qué palabra escribió para verificar que cuenta con la primera sílaba., el juego continuará hasta estar en el punto de llegada en donde la docente recoge las hojas con las palabras escritas.

Momento de desarrollo:

Después de haber recogido las hojas la docente los invita a sentarse en el suelo, al estar sentados se les explica que jugarán escaleras y serpientes el cual consiste en que se conformarán 5 grupos, luego que estén conformados, se entregará el tablero el cual tiene imágenes y palabras. El objetivo es ser el primero en llegar hasta el final moviéndose en el tablero desde el inicio hasta la llegada, se jugará en s. Por ejemplo, si al niño le salió un 4 y está en el número 7, entonces el niño mueve su ficha al número 11 y escribirá la palabra, ya sea transcribir o escribir el nombre del dibujo, el niño interpretará la imagen escribiendo una tenga relación con lo que ve, es decir, si hay una muñeca el niño puede escribir muñeca o juguete.

Cuando el primero jugador haya jugado, el niño que está a la izquierda juega hasta que llegue el turno del niño que empezó. Ejemplo: el primer jugador lanzará el dado, moverá la ficha según el número y escribirá la palabra., esté a su vez tendrá escaleras las cuales permitirán ayudar a avanzar más rápido, solo subirán las escaleras el cuadro en el que está la tiene hasta el cuadro que termina la escalera, al igual si cae en la serpiente el jugador tendrá que bajar, el primero en llegar y que tenga las palabras bien escritas, GANA.

Luego de que los niños estén sentados la docente explica la actividad que van a desarrollar, la cual consiste en que se les mostrará un dado (hecho en cartulina y de gran tamaño) de seis lados a los niños, cada lado va a tener su número correspondiente del 1 al 4 (como el dado tiene seis lados se repetirá el número 3 y 4, quedando así: 1,2,3,3,4,4) luego de ello se les entregará una hoja y lanzará el dado dependiendo del número que salga deberán escribir una palabra que contengan las sílabas correspondientes.

Para cerrar la actividad la docente les entrega a los niños una hoja de memo de colores (post it) en donde escribirán los que les pareció la actividad, que les gustaría cambiar, que le agregarían, cual quisiera repetir. La idea es que el niño escriba algo sobre lo realizado en los 3 momentos.

Cuando hayan terminado cada uno pegará el memo en el tablero y la docente seleccionará 3 al azar y lo leerá en voz alta de tal manera que puedan socializar la actividad, luego la docente les comenta por qué diseñó estas actividades, les dice los propósitos y el objetivo que lo llevó a esa conclusión, es decir el diseño de las actividades.

Al finalizar se les agradece por su participación.

Actividad 2

Momento inicial: La docente invita a los niños a jugar en donde realizarán un juego llamado “el teléfono roto escrito” el cual consiste en que habrán de 5 a 6 filas en donde todos estarán de pie menos el último el cual estará sentado con una hoja y un lápiz.

Para ello el primero de cada fila leerá una palabra de 3, 4 y 5 sílabas que estará pegado en la pared y se la comunicará a su compañero de atrás hasta llegar al último, a su vez escribirá lo que pudo entender de la frase. Cuando el primer niño diga YA, se le pregunta qué palabra

escribió y dependiendo de lo que diga el niño que “regó la voz” dirá cuál fue la palabra, el que tenga la palabra mejor escrita gana.

Nota: el orden de cada fila se cambiará para que la mayoría lea y escriba.

Momento de desarrollo:

En este momento se les dirá a los niños que se jugará stop. Ellos en sus hojas escribirán palabras que inicien con la letra que se les mencionará (nombre, apellido, ciudad, animal, fruto y cosa).

Los 2 primeros en cantar stop se les revisará lo escrito y el que tenga menos errores ortográficos gana, las palabras acertadas y bien escritas tendrán el un puntaje de 5.

Las palabras acertadas y mal escritas tendrán un puntaje de 2 y las que no cumplan con este requisito tendrán 0.

Después de esto se les entrega la plantilla para comenzar a jugar escribiendo la letra que se indica, luego las palabras a la teniendo en cuenta las letras.

STOP						
LETRA	NOMBRE	ANIMAL	COMIDA	LUGAR	OBJETO	PUNTOS
Puntuación Total						

Imagen de referencia

Al terminar la actividad se les indica a que cuenten los puntos obtenidos y así tengan su puntaje general, el que tenga más puntos por letra gana un dulce como premio por escribir rápido y correctamente.

Luego de eso la docente les pregunta:

¿Por qué crees que ganaste puntos? ¿Por qué crees que no ganaste ningún punto?

¿Quieres hacer otro juego? ¿De qué crees que será la última actividad?

Con las palabras del juego se escogerá las que están en la fila de objetos para jugar mímica con el fin de que ellos interpreten las palabras que ellos escribieron.

Para ello la docente escribe las palabras que tienen los niños escritos en su juego, ella las escribirá mientras los niños están jugando, luego las escribe y las introduce en una bolsa.

Después de que acabe la ronda de preguntas (después de jugar stop) les comenta que se van a dividir en 2 grupos, es decir niñas vs niños indicándose que coloquen las sillas en la pared para invitarlos a sentarse en el suelo, para ello cada grupo va a escoger un representante en cada ronda el primer niño sacará un papel lo leerá y hará mímica a su grupo, además contarán con un tiempo de un minuto y si el equipo no adivina el otro equipo lo puede hacer en este caso las niñas. En la segunda ronda cada equipo sacará su representante para continuar con el juego de mímica, se harán como mínimo cinco rondas.

Nota: los niños no pueden hacer ningún sonido solo deben de interpretarlo o señalar el objeto cada vez que se acierte es un punto. La idea de este juego es que los niños se comuniquen a través de la mímica usando las palabras que ellos mismos produjeron en el stop.

Momento de cierre: Luego de terminar las mímicas se les comunicará que realizarán un juego en equipos deben ser 3 equipos con los niños que asistan. Se les explica la dinámica del juego que consiste:

En el tablero estarán unas palabras que les hace falta una sílaba las cuales a manera de competencia completará las palabras, es decir que cada uno tendrá su turno para escribir y las palabras por equipo serán diferentes.

Uno de cada grupo tendrá un marcador y la cuenta de tres correrán hacia el tablero para completar la palabra cuando lo escriban deben de llegar al inicio para darle el marcador a su compañero hasta terminar toda la palabra, las sílabas que pondrán deben de ser conocidas y al lado escribirá la palabra que formó. Es decir, se encuentra la sílaba en esta ubicación:

Ma no mano

El niño puede poner cualquier sílaba ya sea pi, ma, mo, co, la idea es que forme palabras

Nota: algunas palabras serán de 2 o 3 sílabas y los tres equipos tendrán la misma cantidad de palabras. El niño tiene la opción de escoger qué palabra completar, siempre y cuando sea la de su grupo. Luego de haber aclarado la dinámica del juego se da inicio.

Cuando se haya acabado se invita los niños a sentarse en el piso y hacer un círculo para que se hagan preguntas acerca de la actividad con el piri piri pao, en donde el docente cantará, mientras canta los niños tendrán una bolita y el que le caiga el pao le hará una pregunta a su compañero de lo que hicieron en el juego, si al niño se le dificulta preguntas la docente le ayudará a plantear correctamente. Para finalizar los invita a darse un aplauso por su participación y se les agradece por haberlo hecho.

Enfoque didáctico

Según (Tobón, 2018), “la planeación didáctica es un proceso fundamental en la docencia que es connatural a la profesión docente” (p. 25). Según el autor, la planificación implica establecer proyectos de instrucción, documentar varios métodos de trabajo y ordenar las actividades de aprendizaje. Además Pimienta (2012), refuta que una secuencia didáctica es la organización de una serie de actividades dirigidas por el docente con el objetivo de implementar procesos didácticos de interacción que ayuden a los niños a desarrollar las competencias para su proceso.

Es por eso que la implementación de las actividades rectoras en la educación inicial, contribuye significativamente a las dimensiones del desarrollo humano, en este caso dimensión cognitiva, comunicativa, corporal y personal, adquiriendo habilidades y destrezas en la comunicación verbal y no verbal, en la motricidad fina y gruesa, en la adquisición y puesta en práctica de valores. (Fernández, D. 2019).

Para el diseño de actividades es importante que exista un reconocimiento anticipado de la población identificada, conocer sus fortalezas, debilidades, gustos, sus relaciones interpersonales es por ello que Ricard Marí Mollá, (2001) citado por Arriaga, M. (2005), considera el diagnóstico educativo como “un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o entidades (instituciones, organizaciones, programas, contextos familiar, socio-ambiental, etc.) considerados desde su complejidad y abarcando la globalidad de su situación, e incluye necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva” (p. 201)

Perrenoud (2001), describe la planificación como la planificación como una competencia que implica crear y dinamizar situaciones de aprendizaje. Según el experto, las competencias profesionales de un docente deben ir más allá del conocimiento disciplinar de una materia para incluir cosas como manifestar una organización del trabajo que se pondrá en marcha de inmediato (Flores y González, 2014; Prawda, 1984). Asimismo, debe considerar una gama de elementos que garanticen una enseñanza de alta calidad educativa, como evaluaciones formativas que brinden a los estudiantes una retroalimentación útil y significativa.

La planeación didáctica por competencias tiene que valerse de métodos pedagógicos como lo son el aprendizaje a través de estudio de casos o enfocado a proyectos, retomados del movimiento escuela activa. Sin embargo, también es importante partir de premisas de primer orden de una secuencia didáctica, planteada inicialmente por Taba (1962). También están en juego los fundamentos teóricos de las situaciones didácticas que, para Brousseau (2007), corresponden a un modelo interactivo entre el alumno y un profesor llevado a cabo a través de algún tipo de medio, vinculando un conocimiento proporcionado que le permite alcanzar un objetivo formativo.

Las actividades diseñadas deben de responder a la necesidad que se presentan en los niños, a su vez deben favorecer el desarrollo de las competencias el saber ser, saber conocer y el saber hacer de cada uno de los niños, considerándose como importantes al momento de planearlas y llevarlas a cabo. Además, el diseño de la planeación no solo es un método para enseñar a los niños sino también al docente ya que si desea que haya cambios debe de hacer un mejor trabajo implicando esmero y dedicación tanto al momento de planear como al momento de implementarla.

Implementación

Actividad 1 sesión 1, se implementó el momento inicial.

Para este momento se comentó a los niños que se probará su velocidad al escribir utilizando el camino silábico, el cual se jugará como si fuera parkour. Se explicó que el camino silábico tendrá una salida y una llegada, en cada espacio estará una sílaba y para comenzar la actividad se les dirá que deben de escribir lo más rápido posible 2 palabras con la sílaba, la sílaba se seleccionará con un dado. Partiendo de la salida se tira el dado y el número que salga se contará desde el inicio, si el número es 5 se empieza a contar el espacio y de la sílaba que salga deberán de escribir 2 palabras el primero lo escriba dice YA, se continúa tirando el dado hasta el punto de llegada, al comenzar la actividad ellos estaban muy pendientes de la posición de la ficha en el camino, cabe resaltar que esta actividad promovió la escritura rápida y el saber que fue el primero en escribir. Además el material que se usó fue muy visible por los niños, esto facilitó la lectura de las sílabas hasta el puesto del niño, por ende se evidenció el pensamiento y la escritura rápida.

Actividad 1 sesión 2, se implementó el momento intermedio y el final.

En el momento de desarrollo se realizó el juego de escaleras en grupos en donde se explicó en qué consiste el juego, en el cual ellos deben seguir un camino guiado por números, a su vez tendrán escaleras que le ayudaran a subir y serpientes que los obligaran a bajar, en cada casilla que caiga escribirá la palabra y en algunos casos escribirá la palabra según el dibujo, los niños escribían las palabras en donde estaba su ficha, ellos escribían rápidamente ya que se acercaba su turno además observaban muy bien la imagen para escribir la palabra a la cual hace referencia la imagen, cuando hubo un ganador en cada equipo se indicó que así como estaban en grupos iban a hacer un relato de chiste, miedo, terror, romántica con las imágenes que estaban en

el juego para ello se entregó una hoja en blanco y las imágenes del juego. Ellos comenzaron a hacer relatos de piratas, robos, compras, entre otros. Luego lo introdujeron en sobres y 2 grupos haciendo intercambio, otros niños no querían ya que les gustaba su historia.

Este juego permite al niño jugar en equipo, escribir al mismo tiempo y más porque quería ganar, con las escaleras le permitía subir y se emocionaba pero al salir serpientes los demás se burlaban pero seguían jugando, además el material que se usó tenía el tamaño adecuado permitiendo la integración de varios niños al mismo grupo. Al haber tenido un ganador los niños respondieron las preguntas con entusiasmo y felicitaron al ganador, como producto del juego realizaron relatos acerca de piratas, robos, propiciando la imaginación, la creatividad y la interpretación de imagen-texto, leyeron los relatos de los demás equipos en donde mostraban interés por lo que sus compañeros habían escrito, algunos no participaron del juego pero si se la creación del relato.

Cuando terminaron se mostró un dado el cual tenía 6 números y que según el número que caiga será la cantidad de sílabas que tendrá su palabra, cabe resaltar que los números 3 y 4 se iban a repetir, es por ello que se hicieron ejemplos tales como rey (una sílaba), luna (dos sílabas), paloma (tres sílabas), miércoles (cuatro sílabas), luego ellos querían ganar algo pero no había premio, así que se dijo que solo habían disponibles los tableros del juego, ellos accedieron ya que les había gustado el juego, con emoción y rapidez escribían las palabras que se indican según la cantidad de cifras.

Por último se entregó unos post it y se les dijo para que escribieran lo que les pareció la actividad, que le hubiera gustado cambiar, etc. Algunas de sus respuestas fueron las siguientes: “Estuvo muy bacano y me encantó mucho” “la actividad fue genial, fantástica y divertida, quiero jugarla otra vez” “bien, pero como Angely nos quitó la hoja, mal”, se refiere a que una niña no

quiso darle el relato a su compañero “me gustó, pero me enojé con Milan porque me quitó el turno” “me gustó los juegos de la profe Luz”, entre otros comentarios que ellos escribieron.

Actividad 2 sesión 1 se implementaron los 3 momentos es decir, el inicial, el intermedio o desarrollo y el final.

En el momento inicial se presentó el juego “el teléfono roto pero escrito”, ellos se emocionaron porque ya era conocido, se armaron los grupos según la fila en la que estaban poniendo la última silla en la pared para el último niño, luego se llamaron los primeros niños de cada fila para que se ubicaran en la parte de afuera para que lean las 3 palabras, cuando ellos se ubicaron en su puesto se les dije: ya, inmediatamente comunicaron las palabras y el último niño las escribió, cuando uno de ellos dijo “ya” le pregunté al primer niño de la fila y de dijo las palabras, las cuales concordaron lo que estaba escrito, para la segunda ronda los niños cambiaron de puesto, luego de que comunicaron las palabras un niño dijo YA, al leer lo que estaba escrito había una frase en vez de tres palabras, las palabras eran: Yate, mimo, soda y el niño escribió: ya pedimos sopa, los niños se rieron de lo que escribió el.

Al ser conocido participaron todos los niños mucho más fácil la realización de estos, cabe resaltar que antes de empezar se explicó cómo debían de hacerlo ya que algunos no sabían cómo era el juego, para ello debían de trabajar en equipo, tener una buena comunicación y escribir lo que se le comunicó.

En el momento de desarrollo jugaron stop, al comentarles acerca del juego, ellos se emocionaron diciendo: siiiii, luego se entregó la plantilla, se explicó con un ejemplo en el tablero, al decir la letra los niños inmediatamente comenzaron a pensar en palabras que inicien con la letra y a escribir lo rapidez para ganarse los puntos, para el conteo de puntos se tuvo en cuenta los 2 primeros niños en decir stop, se les revisó y se colocó el puntaje según como lo

escribió, mientras ellos escribían se iba pasando puesto por puesto para ir escribiendo los objetos que ellos habían escrito, al terminar se dijo que contaran sus puntajes y los 2 primeros con mayor puntos se ganaron una galleta.

Después de haber terminado se realizaron las preguntas y uno de ellos dijo que era bruto ya que la pregunta era: ¿Porque crees que no ganaste ningún punto?, otra niña respondió a la siguiente pregunta: ¿Por qué crees que ganaste puntos? “Gané puntos porque veo videos en donde dicen algunos lugares del mundo”. Al terminar la ronda de pregunta se invitó para que ubicaran las sillas en la pared para jugar mímicas, así como estaban sentados se dividieron los grupos y se indicó a que seleccionaron un representante y él iba hacer la mímica para ello debía de sacar un papelito, leerlo y hacer la representación para que su grupo logre adivinar y gane puntos.

Al ser conocido lo realizaron con entusiasmo pero querían que hubieran ganadores por ende se dieron premios. Con este juego los niños analizaron, pensaron, buscaron en su “diccionario mental” las palabras que empiezan por la letra asignada, con las palabras producidas por ellos mismos para jugar mímica la cual también permitió al niño descifrar el objeto, saber qué es lo que su compañero le quería comunicar a su vez querían ganar puntos.

En el momento final se indicó para que formaran 3 grupos, ellos demoraron en armarlo porque estaban haciendo desorden, cuando formaron los 3 grupos se dió inicio a la actividad en donde se explicó que en el tablero van a completar las sílabas y luego la palabra, como habían más de 5 niños se aclaró de que cada uno escribiría la sílaba y cuando terminaran las sílabas el siguiente escribiría niño la palabra uniendo las 2 sílabas. Al terminar se hizo el conteo de cuenta regresiva, al llegar a uno, ellos empezaron a escribir, cada vez se iban acercando al tablero mientras alejaba a unos los demás se acercaban, luego de haber terminado un grupo se asignó

como ganador el primero, en este momento participaron activamente, además le querían compartirle la respuesta a su compañero.

Estas actividades en sus tres momentos permitieron a los niños la producción, la escritura y la comunicación de palabras reconociendo a la escritura como una necesidad que todos tenemos para comunicarnos con los que nos rodean, los resultados fueron los esperados ya que los niños aprendieron mientras jugaban, escribieron de manera divertida, además trabajaron en equipo dando lugar a la comunicación y a aprendizajes transversales.

Con la autoevaluación de los niños hacia las actividades en las que ellos participaron se evidencia que: les gustó mucho, participaron de manera activa (solo 2 marcaron que no), las actividades fueron divertidas y entendibles, las actividades que les gustaría realizar son: bingo, escaleras, teléfono roto y mímicas.

Con la implementación de la heteroevaluación de la docente hacia las actividades presentadas resalta que la practicante diseñó e implementó actividades las cuales cumplían con mejorar la escritura desarrollando juegos que motivan al niño a participar de las actividades, escribir mientras jugaban por lo que se evidenció que eran pertinentes, entendibles, didácticas, de fácil comprensión y aptas para edad y necesidad, además se resalta la actitud de los niños hacia las actividades ya que mostraban interés y las hacían con alegría.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

Cuando un docente investiga en y sobre su práctica, se transforma en un investigador en el salón, en la Institución y en el entorno, afirma Catalán, J (2020). No se basa en métodos, horarios, instrucciones, reglas ni indicaciones curriculares impuestas por “expertos”, programas y libros. Depende principalmente de sus propias investigaciones y de la teoría que está desarrollando en su labor pedagógica reflexionando constantemente.

El educador crea su propia teoría, la lleva a cabo y evalúa los resultados (ya sean favorables o desfavorables) reflexiona, hace ajustes y comienza de nuevo.

Una investigación exhaustiva en sobre la enseñanza y el aprendizaje agudiza la reflexión, centra la atención hacia los elementos claves, aclarar los problemas, fomenta el debate y el intercambio de ideas, profundizando así el entendimiento la flexibilidad y la adaptación, aspirando incrementar las habilidades en resolución de problemas. (Catalán Cueto, J.P. 2020)

Sin embargo la planeación didáctica por competencias tiene que valerse de métodos pedagógicos como lo son el aprendizaje a través de estudio de casos o enfocado a proyectos, retomados del movimiento escuela activa. Sin embargo, también es fundamental partir de premisas de primer orden de una secuencia didáctica, planteada inicialmente por Taba (1962).

Perrenoud (2001), describe la planificación como la planificación como una competencia que implica crear y dinamizar situaciones de aprendizaje. Según el experto, las competencias profesionales de un docente deben ir más allá del conocimiento disciplinar de una materia para incluir cosas como manifestar una organización del trabajo que se pondrá en marcha de inmediato (Flores y González, 2014; Prawda, 1984). Asimismo, debe considerar una gama de elementos que garanticen una enseñanza de alta calidad educativa, como evaluaciones formativas que brinden a los estudiantes una retroalimentación útil y significativa.

Además se debe considerar unos aspectos importantes para la planeación y la implementación de actividades que son: el qué, el cómo y porqué se va a enseñar, a partir de esto es importante conocer cuáles son las características de la población, en donde se considera al niño de ser capaz de razonar no ya sobre los objetos y sus relaciones, sino sobre las propias relaciones entre sí. Es la aparición de la lógica formal o abstracta. Conforme avanza el tiempo, el niño y la niña van siendo capaces de controlar su impulsividad, pueden detener la acción y esto hace que aumente la capacidad de pensar y de descubrirse a sí mismos.

Dado que la escritura es una de las mejores formas de organizar nuestros pensamientos, los niños son capaces de escribir en función a sus características. Se necesita un esfuerzo adicional para expresar las ideas de manera coherente al escribir, porque a diferencia de la comunicación cara a cara se necesita un esfuerzo especial para expresar los pensamientos coherentemente.

Sin embargo, la escritura obliga a la reflexión sobre el tema, lo que conduce a la modificación, precisión y clarificación de las ideas y los conocimientos previos. A través de la resolución de problemas, el cuestionamiento, la identificación de elementos conflictivos y la reconsideración de problemas que antes se creían resueltos, además los estudiantes reelaboran cuando escriben (Ministerio de Educación, 2012).

También se debe considerar el uso de actividades rectoras ya que son inherentes e innatas tanto para los niños como para las niñas ya que da paso al aprendizaje autónomo, por eso, los juegos son visto como un medio de elaboración al mundo adulto y fomentar la enseñanza cultural, que inicia a los pequeños en la vida de la sociedad en la cual están viviendo. Ser capaz de controlar cómo redefinir o alterar la realidad vivida según las preferencias del jugador mientras se representa en el juego el placer que esta produce. En su juego el niño y la niña representan en su juego la cultura en la que crecen y se desarrollan. Desde esta perspectiva nos da la oportunidad de acercarnos a la realidad del niño y la niña a través del juego.

(MinEducación, s. f.)

Los juegos no solo liberan energía, sino que también sirven para enseñar el trabajo en equipo, con los desafíos que conlleva, aprender a soportar la competencia, aprender el dominio, la integración física y la tolerancia hacia los demás. Es importante que los niños disfruten de su infancia a través del juego, siguiendo el proverbio que dice “lo que se aprende jugando...nunca se olvida” De lo contrario, corren el riesgo de que se conviertan en “adultos prematuros”.

(Educación Navarra, s. f.). Es por eso que el juego es una herramienta muy fundamental y útil para la enseñanza tanto de la escritura como de cualquier otro tema.

Conclusiones

La secuencia didáctica favoreció el aprendizaje a través del juego propiciando un ambiente alegre, participativo en donde los niños se sintieron inmersos en el aprendizaje realizando actividades divertidas, además participaron con gran entusiasmo, al principio solo 2 no quisieron pero demostraron interés por las actividades que se desarrollaban y se animaron a hacerlas. Al implementar las actividades se evidenció que ellos aprendían mientras jugaban, obtuvieron aprendizajes transversales como trabajar en equipo, respetar el turno del otro, aprendieron con entusiasmo.

Con el diplomado se pudo profundizar la investigación y la creación de actividades que permitieran al niño afianzar y mejorar en las dificultades o en la problemática detectada.

La planeación diseñada fue la adecuada para la edad del niño y lo que se quería hacer con ella la cual aparte de mejorar su escritura permitió que el niño se comunica escribiendo en donde relataba historia y producía palabras, cabe resaltar que las actividades fueron dinamizadoras, lúdicas, entendibles y ayudaron un poco en el proceso del niño.

Para concluir se resalta la importancia del juego en la infancia ya que permite que el niño desarrolle capacidades, se involucre en otros niños, generar un aprendizaje significativo y autónomo para su proceso de escritura y combinado con un método de escritura el cual es el método silábico se pudieron diseñar e implementar actividades que de una u otra forma le dan un giro a la enseñanza tradicional permitiendo el involucramiento activo del niño en las actividades propuestas y así cumplir con los objetivos propuestos aprender mientras se juega, mejorar la escritura, entre otros.

Referencias

- Arriaga Hernández, M., (2015). El Diagnóstico Educativo, Una Importante Herramienta Para Elevar La Calidad De La Educación En Manos De Los Docentes. *Atenas*, 3(31), 63-74.
<https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047207007.pdf>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Educación Navarra. (s. f.). Bloque II Etapas Desarrollo Evolutivo 7-10 Años. Educación Navarra.
<https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/BLOQUE+II+ETAPAS+DE+SARROLLO+EVOLUTIVO+%287-10+A%C3%91OS%29.pdf/6ac881ef-2dfd-4faa-bfa1-4bacc1816d23>
- MinEducación. (s. f.). Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial - Primera infancia. MinEducación.
<https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178032.html>
- Ministerio de Educación. (2012). Bases Curriculares - Educación Básica. MinEducación.
<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/632/MONO-44.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreno, S. (2022). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>
- Moreno, S. (2022). Planeación didáctica. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/49938>

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](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

Ruiz-Espinoza, F. H., & Pineda-Castillo, K. A. (2021). Planeación didáctica por competencias:

El último nivel de concreción curricular. *Revista Electrónica En Educación Y*

Pedagogía, 5(8), 158-179.

<https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.04050811>

Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación* (4ta. Ed.). Bogotá: ECOE.

https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/319310793_Formacion

[integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion/link](https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/319310793_Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion/link)

[s/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-](https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/319310793_Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion/link/s/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion.pdf)

[complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/319310793_Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion/link/s/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion.pdf)

Apéndices

Apéndice A

Evidencias de la implementación:

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ldrojasp_unadvirtual_edu_co/EkuGirhgeplDsfubkWQFNgBsov6brUleKzxQUx0EXwa8g?e=MalwTT

Apéndice B

Evidencias evaluación:

<https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ldrojasp_unadvirtual_edu_co/EqOb5mKQcBBNrVbqBfxAg2

[MBCYQwCuS4jdxcm7N9XvbKA?e=jde6iD](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ldrojasp_unadvirtual_edu_co/EqOb5mKQcBBNrVbqBfxAg2MBCYQwCuS4jdxcm7N9XvbKA?e=jde6iD)

Apéndice C

Video de sustentación:

[https://drive.google.com/drive/folders/1YhACpYhJ-aFOXgBFgxJODfIPDIXPZmf?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1YhACpYhJ-aFOXgBFgxJODfIPDIXPZmf?usp=share_link)