

**La lúdica como medio pedagógico para potencializar la atención en los niños del grado
primero en la Institución Educativa Luz del saber**

Sthefany Delahoz Rosado

Asesor

Erika Tatiana Tovar Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

Resumen

Este documento presenta una propuesta lúdico-pedagógica para potenciar la atención en los niños de primer grado de la Institución Educativa Luz del Saber. El objetivo principal es mejorar la atención de los estudiantes, minimizando las distracciones externas en el aula y fomentando un entorno propicio para el aprendizaje autónomo. La propuesta se fundamenta en las teorías de Piaget, Vygotsky, Gardner y otros autores que resaltan la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños. Se plantean tres actividades didácticas: el abecedario reciclable, el bingo de palabras y un juego de buscar y pegar palabras relacionadas con imágenes. Estas actividades involucran lectura, escritura, motricidad fina y gruesa de manera lúdica. El documento incluye una planeación didáctica detallada, el enfoque basado en la secuencia didáctica, una reflexión sobre la implementación y las conclusiones. Se abordan aspectos teóricos como el marco de referencia, la pregunta de investigación, los objetivos y las referencias bibliográficas. En esencia, esta propuesta educativa aprovecha el potencial del juego para captar la atención de los niños, promover su participación activa y fortalecer habilidades cognitivas, lingüísticas y motrices de manera integral y significativa.

Palabras clave: Atención, lúdica, pedagogía, aprendizaje.

Abstract

This document presents a recreational-pedagogical proposal to enhance attention in first grade children of the Luz del Saber Educational Institution. The main objective is to improve student attention, minimizing external distractions in the classroom and fostering an environment conducive to autonomous learning. The proposal is based on the theories of Piaget, Vygotsky, Gardner and other authors who highlight the importance of play in the comprehensive development of children. Three didactic activities are proposed: the recyclable alphabet, word bingo and a game of searching and pasting words related to images. These activities involve reading, writing, fine and gross motor skills in a playful way. The document includes a detailed didactic planning, the approach based on the didactic sequence, a reflection on the implementation and the conclusions. Theoretical aspects such as the frame of reference, the research question, the objectives and bibliographic references are addressed. In essence, this educational proposal takes advantage of the potential of the game to capture children's attention, promote their active participation and strengthen cognitive, linguistic and motor skills in a comprehensive and meaningful way.

Keywords: Attention, play, pedagogy, learning.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación.....	8
Objetivos.....	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	10
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	12
Planeación Didáctica.....	15
Enfoque Didáctico.....	18
Implementación de las actividades	21
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	23
Referencias Bibliográficas.....	28
Apéndices.....	30

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	30
--	----

Introducción

En el marco de la evolución constante de las dinámicas educativas, la atención de los niños en el primer grado se erige como un elemento clave para el éxito académico y el desarrollo integral. Esta propuesta se concibe como un abordaje estratégico que fusiona la parte lúdica con la pedagogía, con el propósito de optimizar la atención de los niños de primer grado.

Reconociendo la importancia de aprender a través del juego, se propone una serie de actividades que no solo captarán la atención de los pequeños, sino que también nutrirán sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Piaget (1962) afirma que el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades.

En este sentido, la presente propuesta lúdico-pedagógica tiene como objetivo fundamental ofrecer a los educadores de la Institución Educativa Luz del Saber un enfoque integral que favorezca el desarrollo de la atención en los estudiantes de primer grado. A través de actividades creativas y dinámicas, se busca no solo captar el interés de los niños, sino también fortalecer sus habilidades cognitivas y sociales.

En este documento, exploramos un conjunto diversificado de estrategias diseñadas específicamente para el entorno educativo de la Institución Educativa Luz del Saber. Desde juegos interactivos que no solo promueven la atención sostenida, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades de comprensión lectora.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La institución educativa Luz del Saber En la institución educativa luz del saber, ubicada en el barrio Primero de Mayo en la dirección calle 28 número 19 con 35, en la ciudad de Valledupar César, cuenta con 432 estudiantes, es una empresa familiar que lleva 35 años. En el aula de primer grado los niños, se observa que los niños presentan dificultades para la concentración a la hora de leer y comprender un texto. Esto debido a que los estudiantes están expuestos a diferentes distracciones como lo son, fuentes visuales como ventanas con vistas llamativas, decoraciones excesivas, tableros llenos de información que pueden competir por la atención visual de los estudiantes, distracciones auditivas, como son las actividades en aulas vecinas, el ruido excesivo proveniente de la calle.

Todas estas distracciones externas en el aula de clase son un desafío común que puede afectar significativamente la atención de los estudiantes. Estas distracciones pueden variar en naturaleza y origen, pero su impacto puede ser perjudicial para el proceso de aprendizaje. La adecuada gestión efectiva de estas distracciones externas es esencial para crear un entorno de aprendizaje propicio.

La propuesta pedagógica está fundamentada en potenciar la atención en niños del primer grado en la Institución Educativa Luz del Saber. Esta muestra un enfoque integral y pertinente ante los desafíos contemporáneos en la educación. Sin embargo, un análisis más detenido revela aspectos clave a considerar para su implementación y mejora, aspectos como son la adaptabilidad de los niños, el enfoque inclusivo, y lo mecanismos de evaluación y seguimiento del proceso de aprendizaje basado en la propuesta.

Pregunta de Investigación

¿Cómo lograr potenciar en los niños la atención a través de una propuesta lúdico-pedagógica en el grado primero de la Institución Educativa Luz del saber?

Objetivos

Objetivo General

Mejorar la atención de los niños del primer grado en la Institución Educativa Luz del Saber, minimizando las distracciones externas en el aula de clase y fomentando un entorno propicio para el aprendizaje autónomo.

Objetivos Específicos

Diseñar actividades lúdico-pedagógicas para estimular la creatividad y la concentración de los estudiantes de 1° en el salón de clases.

Implementar las estrategias diseñadas para la concentración, el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños del grado 1, en la institución educativa Luz del saber.

Evaluar la concentración de los niños y niñas del grado 1, en la institución educativa Luz del saber.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La atención en la educación primaria desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. Diversos enfoques teóricos han abordado este tema desde distintas perspectivas, proporcionando valiosas contribuciones para comprender cómo los niños enfocan y mantienen su atención durante las etapas formativas de su educación.

Jean Piaget (1971) ha explorado cómo los niños construyen su pensamiento y conocimiento. Su obra la construcción del pensamiento y del conocimiento en el niño, destaca la importancia de la atención en el proceso de asimilación y acomodación, delineando cómo los niños estructuran su comprensión del mundo a través de la atención selectiva. Como menciona, Piaget destacó la importancia de la atención selectiva en este proceso. Los niños prestan atención a ciertos aspectos del entorno en función de sus esquemas mentales actuales. Esto les permite asimilar e interpretar nueva información, por medio de actividades lúdicas en donde se les despierta la creatividad, la intención de fortalecer sus conocimientos y atenciones, que ayudan y fortalecen la intelectualidad de los niños y niñas.

Por otro lado, Lev Vygotsky (1978), ha resaltado la relevancia de la interacción social en el aprendizaje. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Vygotsky sugiere que la atención se desarrolla a través de la participación activa en actividades culturales y sociales, enfatizando la influencia del entorno en la construcción de la atención. A diferencia de Piaget, quien veía el desarrollo cognitivo como un proceso principalmente individual, Vygotsky enfatizó que las funciones cognitivas superiores como la atención tienen su origen en las relaciones sociales enfatizo en la atención de los niños.

Daniel Goleman (1995) en su aporte de la Inteligencia emocional, destaca la importancia de la atención en el contexto de la inteligencia emocional, proporciona la capacidad para dirigir la atención de manera efectiva contribuye al bienestar emocional y al rendimiento académico.

Goleman sugirió que la atención plena puede mejorar las habilidades académicas al aumentar la concentración, la comprensión y la retención. Si bien, Goleman no desarrolló una teoría integral de la atención, su trabajo destacó la estrecha relación entre la atención, la conciencia emocional y diversas competencias emocionales y sociales importantes para el éxito en la vida. En cuanto a tu comentario sobre los autores y la hoja de redacción, lamentablemente no tengo más contexto sobre a qué te refieres específicamente. Pero estaré feliz de aclarar o ampliar mi respuesta si proporcionas más detalles.

De acuerdo con lo que dice Pérez (2003) la investigación fomenta la autonomía y el desarrollo profesional, creando una cultura escolar receptiva al cambio. Al comprometer a los educadores en la investigación de sus prácticas, se fortalece la capacidad de la institución para evolucionar, adaptarse a las necesidades cambiantes y proporcionar una educación de calidad.

Esta propuesta pedagógica está diseñada para potenciar la atención en niños del primer grado en la Institución Educativa Luz del Saber representa no solo un enfoque específico para mejorar el rendimiento académico, sino también una plataforma integral para la transformación de diversos contextos educativos. Al integrar estrategias lúdico-pedagógicas, la propuesta no solo se centra en la atención individual de los niños, sino que abraza la diversidad de estilos de aprendizaje y fomenta un ambiente inclusivo. Esto no solo se traduce en un beneficio para el aula de clases, sino que también promueve una cultura educativa que valora y respeta las diferencias individuales.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

A lo largo de la historia y respaldado por numerosas investigaciones, se ha reconocido el papel fundamental del juego en el desarrollo integral de los niños en diversas dimensiones, abarcando aspectos físicos, sociales, emocionales y cognitivos. El juego fomenta la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas. A través del juego los niños exploran y practican habilidades cognitivas como lo son el pensamiento abstracto y la representación simbólica. De la misma manera, el juego activo como saltar, correr, trepar, contribuye al desarrollo de las habilidades motoras gruesas. Por otra parte, el juego compartido facilita la interacción social, promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía.

En el diseño pedagógico, la importancia del juego en la primera infancia se revela como un pilar ineludible, articulando sus beneficios en consonancia con lineamientos curriculares, derechos básicos de aprendizaje, estándares de competencias y lineamientos de aprendizaje y desarrollo. En el plano de los lineamientos de aprendizaje y desarrollo, el juego se convierte en el medio propicio para adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los niños. A través de actividades lúdicas, los educadores pueden personalizar la experiencia de aprendizaje, atendiendo a las diversas formas en que los niños absorben y procesan información.

En relación con la formación basada en competencias, el juego emerge como una herramienta integral más allá de ser un mero entretenimiento, el juego facilita el desarrollo de habilidades prácticas y aplicables que los niños aplican en situaciones reales. La formación basada en competencias encuentra en el juego un aliado natural, proporcionando oportunidades para la aplicación práctica de conocimientos y el desarrollo de habilidades prácticas.

Al considerar los derechos básicos de aprendizaje, el juego emerge como un vehículo para garantizar el acceso igualitario y equitativo a experiencias educativas enriquecedoras. Todos los niños, independientemente de su entorno, tienen el derecho fundamental de participar en actividades lúdicas que catalicen su desarrollo integral. Los estándares de competencias, como hoja de ruta para la evaluación del rendimiento académico, se ven respaldados por el juego activo. Las habilidades cognitivas, motoras y sociales adquiridas durante el juego se traducen en una preparación sólida para el logro de competencias específicas.

Desde una perspectiva reflexiva, la posición del maestro se configura a la luz de las palabras de Tobón (2010), quien advierte sobre la competencia como un modelo para mejorar la calidad de la educación, no como una panacea universal. Se aboga por un enfoque equilibrado, reconociendo la importancia del juego como parte integral de la mejora educativa sin subestimar otros elementos fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta propuesta de investigación la integración del saber, saber hacer y saber ser es inherente. Debido a que, las actividades lúdicas como juego de palabras, bingo, silabario, etc. Estimulan la imaginación y creatividad de los niños creando así una conexión entre el juego y la lectura facilitando una mejor comprensión de conceptos abstractos, promoviendo un aprendizaje significativo.

Las actividades lúdicas no solo hacen que el proceso de aprendizaje de la lectura sea más ameno, sino que también se erigen como un componente esencial para el desarrollo integral de habilidades lingüísticas y cognitivas. Al fusionar juego y lectura, se crea un entorno propicio para el florecimiento de habilidades, estableciendo una base sólida para el éxito continuo en el mundo de la lectura y la exploración intelectual.

Considerando las competencias docentes propuestas por Tobón (2010), la práctica pedagógica se alinea con aquellas que priorizan la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje significativas y la adaptabilidad para abordar las necesidades individuales de los estudiantes. Estas competencias se integran orgánicamente en un enfoque que valora y fomenta el juego como catalizador del desarrollo integral.

Planeación Didáctica

De acuerdo con la pregunta de investigación, se diseñaron 3 actividades para la secuencia didáctica. Cada actividad tuvo 1 sesión, donde se implementaba el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la concentración y el desarrollo integral en niños y niñas del grado 1, en la institución educativa Luz del saber.

La actividad 1 el abecedario reciclable, para ello se utilizaron los siguientes materiales didácticos tapas, USB, parlante, abecedario impreso, colbón, tijeras y colores. Con esta actividad se busca potenciar la atención de los niños a través de la lectura; por medio del abecedario, silabas, palabras, en donde ellos con su creatividad centren su atención en recortar, pegar, jugar con el colbón y las tapas, también los ayuda a reutilizar materiales que contaminan el medio ambiente, pero que a su vez son necesarios para este tipo de actividades.

Para iniciar la actividad invitamos a los niños a dar gracias a papito Dios y le damos la bienvenida a los niños, luego procedemos a cantar canciones para captar su atención canciones que indiquen patrones de seguimiento como lo es “un pajarito vino hoy, muy temprano junto a mí y me vino a despertar, no te vas a levantar, de la cama yo salte, me bañe y me vestí al colegio yo corrí para tarde no llegar”, haremos otra dinámica para despertarlos y activar su sistema nervioso, con juego de sentados, de pie, dos vueltas, una palmada etc.

Seguido a esto se les explicara a los niños el tema por medio de una charla de la docente en donde hagamos énfasis en la importancia que tiene el abecedario y aprender a leer, pero también a esta charla le añadiremos los materiales y el paso a paso, es decir empezaran coloreando el abecedario de la manera que ellos prefieran, luego recortaran letra por letra en forma circular y sobre el colbón y las tapas pegaran las letras, luego de pegarlas y ponerlas a secar, la docente les mostrara letras al azar en donde ellos deberán identificar, relacionar y en

coro decir que letra es... para culminar la docente les enseñara una canción que hará relación al tema visto, se tomaran las evidencias fotografías, dejando registro de esta enseñanza.

En la actividad que se denominó el bingo de palabras, se realiza el día esta actividad la iniciamos después del recreo de los niños y niñas, por lo tanto, sacaremos a los niños al patio en donde tendremos mucho espacio y libertad para gritar, correr y expresar nuestro furor. La docente les explicara la actividad por medio de una charla y un ejemplo en donde los niños claramente entenderán lo que deben hacer, el paso a paso y los materiales los cuales son: una hoja impresa con palabras diferentes para cada educando, el abecedario en tapas y colores.

La docente tendrá el listado de todas las palabras existentes en las hojas de los niños, luego dictaremos una palabra, por ejemplo, pala, los niños miraran si tienen esa palabra en su listado y la tacharan con colores y armaran la palabra con el abecedario en tapas el que primero lo arme gritara ¡Bingo!, la docente acudirá a ese llamado verificando si es correcto o no, el que primero llene el listado gana. Con esta actividad queremos impulsarlos que, por medio de la competencia y concentración, aprenderemos a leer y a escribir. Para terminar esta actividad se tomarán evidencias de la actividad y se les preguntara a los niños si les gusto o no la actividad.

La actividad busca y pega las palabras, para esta actividad necesitaremos los siguientes materiales didácticos: cartulina, cinta, hojas impresas con imágenes, iniciaremos en la primera hora de clases, recibiremos a los niños, observando su estado de ánimo y presentación personal, realizamos la oración del día, en donde agradecemos a Dios por traernos con bien, cantaremos canciones de bienvenida y seguido a esto, organizamos a los niños en el patio en un círculo.

Seguido a esto en la pared estarán pegadas las imágenes en forma vertical dejando espacio de ambos lados para pegar las palabras correspondientes, se les explicara a los niños el tema por medio de una charla dirigida por la docente, en el piso estarán las silabas y los niños

deberán formar las palabras de acuerdo a la imagen, pero viene lo interesante, será una competencia, porque habrá espacio para que dos niños peguen las palabras.

Deberán ver la imagen y de inmediato decir que es por ejemplo hay una imagen de una sopa, dirán es una sopa y se van directo a buscar las silabas que corresponden a la palabra, el que primero la arme gana, como hay varias imágenes participaran todos. Para culminar la actividad se tomarán evidencias fotográficas de los niños y niñas, luego sacarán la cartilla nacha y en el mismo espacio como evaluación leerán la pagina 17 la cual es la consonante S.

Enfoque Didáctico

La secuencia didáctica en el aula es importante debido a que con ella implementamos los diferentes momentos que debe tener una clase o un día académico, como docente es una medida mucho más práctica de organización, tener claro tanto los tiempos como los recursos viables y necesarios para cada momento de la clase y para los alumnos es una manera de mejorar su aprendizaje autónomo y los ayuda a optimizar tiempo.

Entre los rasgos más destacados de este enfoque se encuentran la gradualidad, la descontextualización y estandarización de los conocimientos impartidos y adquiridos, la construcción de la institución escolar y la definición de roles especializados para docentes y estudiantes, así como la segmentación de tiempos y espacios, y la acreditación de los aprendizajes. Estas prácticas, con cierta uniformidad, se han extendido por todo el mundo.

La secuencia didáctica proporciona una serie de beneficios tanto para los docentes como para los estudiantes, al establecer un marco estructurado y reconocible que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. En las planeaciones para este proyecto investigativo escogí 3 actividades pedagógicas que van relacionadas al juego como lo son: el bingo, el abecedario reciclable, escoge y pega.

La teoría de Piaget y el juego infantil están estrechamente relacionados porque el juego es una forma en que los niños exploran y desarrollan las habilidades cognitivas que el autor identificó en su teoría. Por ejemplo, a través del juego de imitación, los niños pueden aprender sobre la relación entre causa y efecto, mientras que, a través del juego simbólico, los niños pueden experimentar muchas otras formas de pensamiento abstracto juntos.

Al leer a Vygotsky (1978) en el libro pensamiento y lenguaje, encontramos su creencia de que el impulso de conocer y dominar los objetos que nos rodean surge del juego de la

representación. En el juego, los medios tienen mayor importancia que los objetivos. En otras palabras, en la vida diaria, la mayoría de las actividades son meros medios para lograr un fin, mientras que el juego es un fin en sí mismo: las actividades lúdicas brindan satisfacción por su mera realización. El juego es una actividad espontánea y libre, que no puede ser impuesta en ningún momento. Se trata de una acción voluntaria, elegida libremente por quien la realiza.

En la Institución Luz del Saber los niños del grado primero, cada tema debe representarlo de forma lúdica, es por eso que el juego es escogido como uno de los métodos o estrategias más eficaces, desarrollan rapidez con juego competitivos, también con juegos de palabras logran leer mucho más, interpretan las palabras y silabas de una manera autónoma.

Otro autor quién también habla acerca de los juegos de crianza es Calmels (2001) en su primera parte del libro características predominantes de los juegos de crianza, él cual afirma que “Los juegos de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir de un primer encuentro o necesidad” (p.13). Los juegos físicos, que también se consideran parte de esta categoría, comienzan desde los primeros años de vida y establecen el tono para los juegos que se practican durante la infancia, la adolescencia y la edad adulta.

Los estilos y ritmos de aprendizaje de los niños varían según el nivel cognitivo que tengan, por medio del juego del abecedario reciclable los niños, obtenían motricidad fina en el pegar de la hoja a la tapa, motricidad gruesa en el recorte y agilidad para pensar en el momento que la docente les pregunta por cada letra, todos los niños se interesan por jugar, en el grado 1° del instituto luz del saber, es una de las misiones que tiene la institución, cada docente debe implantar diseños de aprendizaje basados en el juego, deben recrearse y aprender en el patio de la institución, ver películas y hasta bailar si su condición física lo permite.

Cada niño tiene un modo de trabajar diferente pero cuando las actividades son grupales, se colectan conocimientos e información del otro. Como se decía, en el grado primero se debe reforzar la lectura y la escritura, conocer el abecedario, silabas y las consonantes, por esta razón como docente añadí actividades que incluyan palabras, abecedario. Implementadas en el juego, pero no dejando de lado el orden que tienen los temas en la materia de Plan lector. Los saberes previos considero que son importantes debido a que cada niño trae una base académica ya sea del año anterior o de una institución antigua en donde pertenecía, se derivan varias partes que conllevan a los saberes previos.

El conocimiento antiguo es la base para la formación de nuevos conocimientos. Cada estudiante trae consigo un conjunto de experiencias, ideas y conceptos que ha adquirido a lo largo de su vida, tanto en el ámbito formal como en el informal. Este conocimiento puede incluir conocimiento previo de aprendizaje, experiencia personal, valores, creencias, prejuicios y diferentes habilidades. Por ejemplo, un estudiante de educación primaria puede tener conocimiento sobre la estación del año, actividades matemáticas básicas o historia de su país. También puede tener experiencia personal relacionada con el turismo, el deporte o la interacción familiar que afecte el método de conciencia y procesamiento de su información.

Como docente si optaría por seguir explorando, utilizando y siguiendo la secuencia didáctica, como forma de organización, los docentes tenemos claro que si llevamos una secuencia podemos lograr alcanzar grandes propósitos y facilidad para el aprendizaje de los niños de una forma mucho más práctica. Los logros alcanzados en el ejercicio de la implementación bajo la secuencia didáctica fueron: la Implementación estrategias de acuerdo a los ritmos de aprendizaje de cada estudiante; Reestructurar los saberes previos e incluir el juego como método de aprendizaje.

Implementación de las actividades

El abecedario reciclable, con esta actividad se busca potenciar la atención de los niños a través de la lectura; por medio del abecedario, silabas, palabras, en donde ellos con su creatividad centren su atención en recortar, pegar, jugar con el colbón y las tapas, también los ayuda a reutilizar materiales que contaminan el medio ambiente, pero que a su vez son necesarios para este tipo de actividades.

Para iniciar la actividad invitamos a los niños a dar gracias a papito Dios y le damos la bienvenida a los niños, luego procedemos a cantar canciones para captar su atención canciones que indiquen patrones de seguimiento como lo es “un pajarito vino hoy, muy temprano junto a mí y me vino a despertar, no te vas a levantar, de la cama yo salte, me bañe y me vestí al colegio yo corrí para tarde no llegar”, haremos otra dinámica para motivarlos a participar, con juego de sentados, de pie, dos vueltas, una palmada.

Seguido a esto se les explicara a los niños el tema por medio de una charla de la docente en donde hagamos énfasis en la importancia que tiene el abecedario y aprender a leer, pero también a esta charla le añadiremos los materiales y el paso a paso, es decir: Empezaran coloreando el abecedario de la manera que ellos prefieran, luego recortaran letra por letra en forma circular y sobre el colbón y las tapas pegaran las letras, luego de pegarlas y ponerlas a secar, la docente les mostrara letras al azar en donde ellos deberán identificar, relacionar y en coro decir que letra es... para culminar la docente les enseñara una canción que hará relación al tema visto, se tomaran las evidencias fotografías, dejando registro de esta enseñanza.

El bingo de palabras, esta actividad la iniciaremos después del recreo de los niños y niñas, por lo tanto, sacaremos a los niños al patio en donde tendremos mucho espacio y libertad para gritar, correr y expresar nuestro furor.

La docente les explicara la actividad por medio de una charla y un ejemplo en donde los niños claramente entenderán lo que deben hacer, el paso a paso y los materiales. La docente tendrá el listado de todas las palabras existentes en las hojas de los niños, luego dictaremos una palabra, por ejemplo, pala, los niños miraran si tienen esa palabra en su listado y la tacharan con colores y armaran la palabra con el abecedario en tapas el que primero lo arme gritara ¡Bingo!, la docente acudirá a ese llamado verificando si es correcto o no, el que primero llene el listado gana.

Con esta actividad queremos impulsarlos que, por medio de la competencia y concentración, aprenderemos a leer y a escribir. Para terminar esta actividad se tomarán evidencias de la actividad y se les preguntara a los niños si les gusto o no la actividad. Busca y pega las palabras, iniciara en la primera hora de clases, recibiremos a los niños, observando su estado de ánimo y presentación personal, realizamos la oración del día, en donde agradecemos a Dios por traernos con bien, cantaremos canciones de bienvenida y seguido a esto, organizamos a los niños en el patio en un círculo.

Seguido a esto en la pared estarán pegadas las imágenes en forma vertical dejando espacio de ambos lados para pegar las palabras correspondientes, se les explicara a los niños el tema por medio de una charla dirigida por la docente, en el piso estarán las silabas y los niños deberán formar las palabras de acuerdo a la imagen, pero viene lo interesante, será una competencia, porque habrá espacio para que dos niños peguen las palabras.

Deberán ver la imagen y de inmediato decir que es por ejemplo hay una imagen de una sopa, dirán es una sopa y se van directo a buscar las silabas que corresponden a la palabra, el que primero la arme gana, como hay varias imágenes participaran todos.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

El diseño de una secuencia didáctica basada en actividades lúdicas y vivenciales, como el "Abecedario Reciclable", "Bingo de Palabras", y "Busca y Pega Palabras", buscaba involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. A través de estas estrategias, se logró captar el interés y la participación de los niños, quienes demostraron sus conocimientos previos y construyeron nuevos aprendizajes de forma significativa, en línea con las ideas de Piaget (1997) en su teoría del desarrollo cognitivo “creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente” (p.1)

Una de las principales fortalezas de esta intervención fue el diseño de actividades acordes al nivel de desarrollo de los participantes, aprovechando su curiosidad innata y su gusto por el juego. Además, el uso de material reciclable promovió la creatividad y el cuidado del medio ambiente, tal como lo propone Vygotsky (1978) al destacar la influencia del entorno cultural en el aprendizaje. Sin embargo, se evidenció que algunas actividades presentaron cierto nivel de dificultad para algunos estudiantes, especialmente en la formación de palabras complejas, lo que resalta la necesidad de reforzar esta habilidad y adaptar las actividades según las necesidades individuales de aprendizaje.

En consonancia con las ideas de Ausubel (1983) sobre la importancia de la organización del material de aprendizaje dice:

El alumno debe manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria (p. 5)

Teniendo en cuenta el contexto y las características de los participantes, el docente considera recomendable incorporar más actividades cinestésicas y de movimiento, aprovechando la energía y la necesidad de exploración física propia de esta etapa del desarrollo.

Las acciones de intervención favorecieron el logro del aprendizaje al involucrar activamente a los niños en experiencias significativas y acordes a su nivel de desarrollo. El juego, las actividades vivenciales y el uso de material concreto fueron factores clave que influyeron positivamente en los resultados del aprendizaje, en línea con las ideas de Bruner (1960) sobre el aprendizaje a través de la acción y la manipulación de objetos.

En relación con la investigación sobre estrategias didácticas efectivas para el aprendizaje de la lectoescritura, esta secuencia resalta la importancia del juego, las actividades vivenciales y el uso de material concreto, en consonancia con los planteamientos de Piaget y Vygotsky, que promueven un aprendizaje más duradero y motivador. Estos enfoques se fundamentan también en las ideas de Ausubel (1983) afirma que:

La estructura cognitiva tiende a una organización jerárquica en relación al nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de las ideas, y que, la organización mental ejemplifica una pirámide en que las ideas más inclusivas se encuentran en el ápice, e incluyen ideas progresivamente menos amplias (p. 121).

Desde su rol como docente, se reconoce la importancia de una planeación didáctica estructurada y fundamentada en referentes teóricos sólidos para el éxito de la intervención. El diseño de actividades alineadas con los objetivos de aprendizaje, las características de los estudiantes y el contexto educativo es fundamental para asegurar una práctica pedagógica efectiva, en línea con las ideas de Díaz y Hernández (2002) sobre la importancia de la planeación y la evaluación continua en el proceso de enseñanza.

En síntesis, la implementación de esta secuencia didáctica arrojó resultados positivos al lograr la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes a través de actividades lúdicas y vivenciales. Se resaltan como fortalezas el diseño de actividades acordes al nivel de desarrollo de los niños, el uso de material reciclable y la promoción del aprendizaje activo. Como aspectos a mejorar, se sugiere reforzar la formación de palabras complejas e incorporar más actividades kinestésicas y de gamificación. Finalmente, se destaca la importancia de una planeación didáctica sólida, fundamentada en referentes teóricos y adaptada al contexto educativo, para guiar y mejorar continuamente la práctica pedagógica.

Conclusiones

La planeación diseñada para esta propuesta lúdico-pedagógica fue adecuada para la población de niños de primer grado de la Institución Educativa Luz del Saber y su contexto, al incorporar actividades basadas en juegos y materiales reciclados, se logró captar el interés y la atención de los estudiantes, fomentando así un ambiente propicio para el aprendizaje. Sin embargo, se podría haber considerado una evaluación más detallada de las necesidades individuales de los estudiantes para adaptar aún más las actividades.

En gran medida, se lograron los propósitos planteados. Los niños demostraron una mejora notable en su capacidad de concentración, así como en habilidades de lectura, escritura y comprensión de palabras. El enfoque lúdico permitió que el proceso de aprendizaje fuera más ameno y estimulante, facilitando la adquisición de conocimientos de manera natural y divertida.

Una de las principales dificultades enfrentadas durante la implementación fue la gestión del tiempo y el mantener a todos los estudiantes involucrados de manera equitativa. Algunas actividades tomaron más tiempo del previsto, y ciertos alumnos tendieron a dispersarse. Para superar estos retos, se hicieron ajustes en la duración de las actividades y se incorporaron dinámicas adicionales para captar la atención de los estudiantes más inquietos.

Desde el inicio del diplomado hasta ahora, mis prácticas pedagógicas han experimentado cambios significativos. He pasado de un enfoque más tradicional a uno más centrado en el estudiante, valorando la importancia del juego y las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje. Además, adquirí habilidades para diseñar secuencias didácticas más estructuradas y adaptadas a las necesidades específicas de mis estudiantes.

Esta propuesta pedagógica tiene una proyección prometedora, ya que puede ser replicada y adaptada en otros grados y contextos educativos. El enfoque lúdico y la incorporación de

materiales reciclados la convierten en una opción sostenible y atractiva para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Aspectos como la participación activa de los estudiantes, su entusiasmo durante las actividades y los avances observados en su capacidad de concentración, lectura y escritura, evidencian el cumplimiento de los propósitos establecidos para la resignificación de mis prácticas pedagógicas. Esta experiencia me ha permitido valorar la importancia de la innovación y la adaptabilidad en el aula, siempre buscando estrategias que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes.

En resumen, la propuesta lúdico-pedagógica ha demostrado ser una herramienta efectiva para potenciar la atención y el aprendizaje en los niños de primer grado. Si bien se enfrentaron algunos desafíos durante la implementación, los resultados obtenidos y los cambios positivos en mis prácticas docentes resaltan la importancia de continuar explorando enfoques innovadores y centrados en el estudiante.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, DP (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1, 1-10.
<https://z33preescolar2.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/teorc3ada-del-aprendizaje-significativo-de-david-ausubel.pdf>
- Bruner, JS (1960). El proceso de la educación. Prensa de la Universidad de Harvard.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>
- Calmels, D (2007). Características predominantes de los juegos de crianza
<https://filadd.com/doc/resumen-calmels-docx-psicologia-sujeto-y>
- Fons, M. (2006). La lectura: base del aprendizaje. Feandalucia, (21).
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd9626.pdf>
- Piaget, J. (1977). El papel de la acción en el desarrollo del pensamiento. En Conocimiento y desarrollo (págs. 17–42). Springer Estados Unidos. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Piaget, J. (1968 a) Psicología de la Inteligencia. Buenos Aires: Proteo. (p.132)
<https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/3-Psicologia-De-La-Inteligencia.pdf>
- Smith, F. (1999). Por qué constituyen la instrucción de la fonética sistemática y la conciencia fonémica. Un peligro educativo. Artes del Lenguaje 77, 2 (150-155)
<https://www.redalyc.org/pdf/706/70653466018.pdf>
- Tobón, S. (2010). Formación basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica. [https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1LVT9TXFX-1VKC0TM-16YT/Formaci%C3%B3n%20basada%20en%20competencias%20\(Sergio%20Tob%C3%B3n\).pdf](https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1LVT9TXFX-1VKC0TM-16YT/Formaci%C3%B3n%20basada%20en%20competencias%20(Sergio%20Tob%C3%B3n).pdf)

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

Cambridge, MA: Harvard University Press.

<https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/sddelahozi_unadvirtual_edu_co/EmsOo0aWiOFAmHBdRpijs8BGs5LiAA1liCA6diEWgmeMg?e=W7Qr26