

**Potenciando la escritura alfabética a través del juego como estrategia didáctica en
estudiantes del grado primero del colegio Pequeños Innovadores de la ciudad de Neiva**

Ingri Malena Ordoñez González

Asesor

Erika Harbleidy Cubides

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado de Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este estudio se centra en mejorar la escritura alfabética de estudiantes de primer grado del colegio Pequeños Innovadores de Neiva, aplicando el juego como estrategia didáctica entre septiembre y noviembre de 2024. El objetivo principal es fortalecer habilidades básicas en la escritura mediante actividades lúdicas adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, que presentan dificultades en segmentación de palabras, reconocimiento de letras y sonidos, y formación de palabras completas, el enfoque metodológico incluyó la implementación de una secuencia de actividades multisensoriales y juegos interactivos como la búsqueda del tesoro y el diario de palabras, diseñados para facilitar el aprendizaje a través de la participación activa y el trabajo en equipo. Se observó que los juegos motivaron a los estudiantes, ayudándolos a mejorar la motricidad fina y a desarrollar una percepción espacial necesaria para una escritura coherente, los resultados evidenciaron avances significativos en el reconocimiento de letras y en la capacidad de escribir palabras y frases sencillas, además de un aumento en la motivación y la confianza en el proceso de escritura. En conclusión, el uso del juego como estrategia no solo potenció la escritura alfabética, sino que también contribuyó al desarrollo socioemocional y cognitivo de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo y dinámico que puede beneficiar a largo plazo su formación integral.

Palabras clave: Escritura, juego, educación, estrategias.

Abstract

This study focuses on improving the alphabetic writing of first grade students of the Pequeños Innovadores school in Neiva, applying the game as a didactic strategy between September and November 2024. The main objective is to strengthen basic writing skills through play activities adapted to the individual needs of students, who present difficulties in word segmentation, letter recognition, sounds and whole word formation. The methodological approach included the implementation of a sequence of multisensory activities and interactive games such as the treasure hunt and the word diary, designed to facilitate learning through active participation and teamwork. It was observed that the games motivated the students, helping them to improve fine motor skills and develop spatial perception necessary for coherent writing; the results evidenced significant advances in letter recognition and the ability to write words and simple sentences, as well as an increase in motivation and confidence in the writing process. In conclusion, the use of the game as a strategy not only enhanced alphabetic writing, but also contributed to the socioemotional and cognitive development of the students, creating an inclusive and dynamic learning environment that can benefit their integral formation in the long term.

Key words: Writing, games, education, strategies.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	19
Planeación Didáctica.....	23
Enfoque Didáctico	26
Implementación.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	34
Conclusiones	38
Referencias Bibliográficas	40
Apéndices.....	43

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Practica Pedagógica</i>	43
--	----

Introducción

En el colegio Pequeños Innovadores de Neiva, se ha observado un avance limitado en el desarrollo de la escritura alfabética entre los estudiantes de primer grado, de entre 6 y 7 años, quienes presentan diversas necesidades educativas especiales (NEE). Estos niños enfrentan dificultades como la segmentación incorrecta de palabras, problemas para reconocer letras y sonidos, y la dificultad para formar palabras completas. A pesar de los esfuerzos pedagógicos implementados, como actividades lúdicas y apoyo personalizado, los resultados no muestran mejoras significativas, lo que indica que las estrategias actuales no están atendiendo adecuadamente las necesidades individuales de los estudiantes.

Para abordar esta problemática, se propone un programa de intervención basado en actividades multisensoriales y tecnologías interactivas, con el objetivo de mejorar la fluidez en la escritura alfabética. El enfoque busca potenciar el proceso de escritura de los niños y niñas de primer grado del colegio Pequeños Innovadores de Neiva entre septiembre y noviembre de 2024, utilizando el juego como estrategia didáctica. La escritura alfabética es clave en el desarrollo educativo, ya que facilita la conversión de sonidos en letras y palabras, promoviendo una comunicación escrita clara. Este proceso involucra competencias motrices, cognitivas y socioemocionales esenciales para el éxito académico y personal.

La investigación de Ferreiro y Teberosky (1979), citada por Cooperativa (2019), destaca que “los niños de aproximadamente 6 años inician la etapa alfabética, en la cual pueden escribir palabras completas basadas en sonidos, aunque con carencias ortográficas” (párr.2). La identificación de deficiencias en la segmentación de palabras, el reconocimiento de letras y sonidos, y la formación de palabras completas resalta la necesidad de estrategias específicas. El enfoque propuesto, basado en actividades multisensoriales y tecnologías interactivas, se apoya en

investigaciones que demuestran que el aprendizaje multisensorial mejora la retención y el dominio de habilidades complejas. Este enfoque busca mejorar la fluidez en la escritura alfabética, abordar las dificultades actuales y promover una comunicación escrita más efectiva, apoyando también el progreso cognitivo y socioemocional integral de los estudiantes.

La propuesta busca mejorar el proceso de escritura alfabética en los estudiantes de primer grado del colegio Pequeños Innovadores de Neiva, utilizando el juego como estrategia didáctica innovadora. Entre septiembre y noviembre de 2024, se implementarán actividades lúdicas para fortalecer el reconocimiento de letras, la segmentación de palabras y la formación de palabras completas. Estas actividades incluirán juegos de letras y palabras, motricidad fina y ejercicios de percepción espacial, adaptados a las necesidades de los estudiantes. Se evaluará el impacto de estas estrategias en la calidad y coherencia de la escritura alfabética, con el objetivo de lograr avances significativos en el desarrollo de habilidades de escritura.

En conclusión, la propuesta es relevante para el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes de primer grado del colegio Pequeños Innovadores, ya que aborda las dificultades en la escritura alfabética que afectan a muchos en esta etapa. Al integrar el juego como método de enseñanza, se pretende mejorar las destrezas de escritura y hacer que el aprendizaje sea más interesante y eficiente. Este enfoque innovador promoverá la adquisición de competencias clave y creará un ambiente educativo dinámico y motivador. Además, ofrecerá a los docentes herramientas prácticas adaptadas a las necesidades específicas de cada estudiante, mejorando la práctica pedagógica y los efectos educativos. La propuesta tiene el potencial de transformar la enseñanza de la escritura alfabética, beneficiando a los estudiantes y a la comunidad.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En el colegio Pequeños innovadores, de la ciudad de Neiva, la población seleccionada está conformada por 10 estudiantes, entre ellos ocho niñas y dos niños con un grupo de edad que abarca desde los 6 y 7 años, de los cuales ninguno es de procedencias étnicas; son provenientes de algunos municipios y barrios de la ciudad. En promedio, el estrato socio económico de las familias es entre 3 y 4, son comerciantes o funcionarios públicos. El contexto familiar de los estudiantes en gran mayoría posee inconvenientes intrafamiliares, ya que algunos de ellos no comparten con sus padres por cuestiones laborales o por separación y es necesario que los padres de familia sean más activos frente al apoyo del colegio como del hogar. El colegio se enfoca en formar estudiantes íntegros, honestos y capaces de desarrollar su proyecto de vida basado en sólidos valores educativos. Destacado por su enseñanza en inglés y su formación integral, busca mantener su reconocimiento regional y nacional. Su enfoque promueve un aprendizaje significativo en diversas áreas. Desarrolló el pensamiento analítico y las competencias para abordar y resolver situaciones difíciles a través de metodologías que van más allá de la transmisión de conocimientos.

El grupo con el que se realizó la secuencia didáctica está compuesto por estudiantes de primer grado, quienes mostraron una buena comunicación durante las actividades implementadas en algunos cursos universitarios. A lo largo del proceso, se observó que estos estudiantes presentan una diversidad de necesidades educativas, influenciadas por su contexto familiar y socioeconómico, y tienen un interés particular por el inglés y las artes. En términos socioemocionales, las niñas demuestran una disposición para colaborar y apoyarse mutuamente, aunque algunas requieren atención específica para superar ciertos desafíos. Este grupo ofrece un

entorno ideal para aplicar estrategias didácticas que fortalezcan tanto sus capacidades individuales como colectivas.

Desde una perspectiva apreciativa, el colegio Pequeños Innovadores se centra en identificar y fortalecer los talentos innatos de sus estudiantes, reconociendo sus logros y potenciando sus habilidades académicas y socioemocionales. Este enfoque positivo promueve un aprendizaje significativo, motiva su desarrollo integral y los prepara para ser ciudadanos responsables y comprometidos, en línea con los principios educativos de la institución.

A través del diagnóstico se identifican posibles problemas o deficiencias en los conocimientos que servirán como base para desarrollar la propuesta de investigación, cuyo objetivo es fortalecer la escritura alfabética. Esta es entendida como la capacidad de representar gráficamente los sonidos de una lengua mediante letras y palabras; es una de las habilidades fundamentales que los estudiantes desarrollan durante los primeros años de la educación primaria. Este proceso no solo implica la adquisición de conocimientos sobre las letras y sus correspondientes sonidos, sino también el desarrollo de competencias motrices, cognitivas y socioemocionales que permiten a los estudiantes expresarse de manera escrita con claridad y coherencia.

Con base en lo anterior, Ferreiro y Teberosky (1979), citado por Cooperativa (2019) afirma que:

Se habla de Etapa alfabética: en esta etapa ya son capaces de escribir palabras enteras según su sonido, pero carecen de conocimientos ortográficos.

Por lo general, los niños llegan a la etapa alfabética sobre los 6 años. A partir de entonces se inicia el proceso de perfeccionamiento, tanto caligráfico como ortográfico.

Por eso podemos hablar de otras etapas: Precaligráfica: los niños escriben muy despacio, letra a letra. Caligráfica infantil: los niños muestran más soltura a la hora de escribir y dominan el grafismo. (párr.6,7,8,9)

A pesar de los esfuerzos pedagógicos, muchos estudiantes siguen presentando problemas para expresar ideas de manera escrita. Estas dificultades incluyen la segmentación incorrecta de palabras, el reconocimiento incompleto de letras y sonidos, y la incapacidad de escribir palabras completas. Las estrategias tradicionales han mostrado cierta efectividad cuando las actividades son lúdicas y visualmente atractivas y el apoyo personalizado ha ayudado a mejorar algunos aspectos de la escritura. Sin embargo, los avances han sido limitados, lo que sugiere que las estrategias actuales no están abordando adecuadamente las particularidades de cada estudiante.

Se propone implementar un programa de intervención basado en actividades multisensoriales y tecnologías interactivas, lo que permitirá a los estudiantes desarrollar mayor fluidez y automatización en la escritura. El uso de aplicaciones y juegos digitales podría aumentar la motivación y mejorar la práctica regular. Abordar estas dificultades es crucial para garantizar que los estudiantes desarrollen las habilidades de escritura necesarias, apoyando su desarrollo cognitivo y socioemocional de manera integral.

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar el proceso de escritura alfabética de los niños y niñas de primero del colegio Pequeños Innovadores de la ciudad de Neiva, mediante el juego como estrategia didáctica entre los meses de septiembre a noviembre del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Potenciar el proceso de escritura alfabética de los niños y niñas de primero del colegio Pequeños Innovadores de la ciudad de Neiva, mediante el juego como estrategia didáctica entre los meses de septiembre a noviembre del 2024.

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes de grado primero se acercan a los juegos como estrategias didácticas.

Movilizar la escritura alfabética en los estudiantes del grado primero a través del juego como estrategia didáctica.

Reconocer los cambios en la escritura alfabética de los estudiantes de primero después de la implementación de los juegos como estrategia didáctica.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Para respaldar esta propuesta de investigación, se ofrece un conjunto de referencias, en las que se incluyen autores que aportan valor y respaldo a la investigación.

Zamudio (2008) Se llevó a cabo una investigación con 20 niños de segundo semestre de primer grado en una escuela pública de la Ciudad de México, seleccionados entre 62 estudiantes. El estudio se centró en el desarrollo de la conciencia fonológica de los niños que inician la escritura alfabética, mediante entrevistas individuales y dictados de palabras compuestas por sílabas. Se abordó la dificultad de segmentar sonidos complejos en sílabas que combinan consonantes y vocales. Gracias a intervenciones didácticas como el uso de letras móviles y ejercicios de segmentación, los niños mejoraron su habilidad para identificar y escribir correctamente las partes de palabras complejas.

Meroño y Ventura (2022) analizan cómo los niños de primer grado despliegan estrategias de regulación emocional durante el aprendizaje de la escritura. Los resultados subrayan la importancia de combinar observaciones y diálogos reflexivos para captar la diversidad de estrategias que los niños utilizan al enfrentar dificultades en la escritura. Integrar el juego en este proceso puede reducir las tensiones emocionales, creando un entorno más cómodo para los estudiantes.

Sin embargo, Tribo (2023) aborda los desafíos de enseñar la escritura en la educación inicial desde el enfoque estructuralista saussureano, destacando que la escritura debe entenderse como un sistema. Señala las dificultades en la enseñanza de la ortografía y la relación fonema-grafema, que a menudo no se tratan de manera explícita. A través de un ejemplo práctico de dictado con niños de 5 años, explora la tensión entre la intervención docente y la autonomía infantil en la construcción de significados escritos. Sugiere que la escritura alfabética implica

encontrar un balance entre la independencia del estudiante y la intervención pedagógica, abogando por un enfoque más claro y detallado en la enseñanza de aspectos lingüísticos como la relación fonema-grafema y las reglas ortográficas para una alfabetización más reflexiva y sistemática.

Para respaldar las fuentes mencionadas, se expone otro aspecto relevante y distinto a los anteriores, en el que Mogollón (2023) analiza el desarrollo de la lectoescritura en las fases logográfica y alfabética, enfocándose en el uso de software educativo como estrategia didáctica. El estudio destaca la importancia del reconocimiento visual y la relación de letras con sonidos, y cómo las herramientas interactivas mejoran la adquisición de estas habilidades en los niños. Se concluye que el software educativo es una herramienta efectiva para abordar dificultades en la lectoescritura y facilitar un aprendizaje integral. Aunque se mencionan actividades interactivas, el artículo podría profundizar más en el uso explícito del juego para motivar a los estudiantes.

Leyva (2011) explora el uso del juego como estrategia didáctica en la educación infantil, destacando su importancia para el aprendizaje profundo y el crecimiento integral de los niños. El artículo analiza las prácticas pedagógicas de los docentes, subrayando que el juego debe ser central en la enseñanza para promover aprendizajes que favorezcan el desarrollo humano. Se enfatiza la necesidad de diseñar actividades que integren el placer del juego con el aprendizaje de la escritura, lo que no solo motiva a los niños, sino que también facilita una adquisición más significativa de habilidades alfabéticas, creando un entorno inclusivo y participativo. La investigación resalta la relevancia del juego en el aula, especialmente en un contexto donde a menudo se subestima su impacto.

Los autores Arias et al., (2014) la investigación se llevó a cabo con 10 niños en edad de primera infancia del ICBF en la localidad de Fontibón, de los cuales seis eran niñas y cuatro

niños, elegidos aleatoriamente. Se utilizó un enfoque cuantitativo, aplicando pre-tests y post-tests para evaluar el impacto de juegos de mesa, como loterías, parqués y escaleras, en el desarrollo del lenguaje. Los resultados mostraron un notable progreso en las habilidades comunicativas de los niños, tanto orales como escritas, con mejoras en vocabulario, creatividad y capacidad de narración.

Por otro lado, Teso (2024) habla sobre cómo los docentes diseñan ambientes alfabetizadores en las clases de primer y segundo grado de una escuela en Argentina. El texto destaca diversas teorías de alfabetización, como el enfoque del Lenguaje Integral, la psicogénesis y la conciencia fonológica, concluyendo que un enfoque equilibrado, que incluya el uso de recursos como el juego y la intervención docente, es clave para un aprendizaje efectivo. Además, subraya la importancia del juego como estrategia, ya que permite a los estudiantes interactuar activamente con letras y sonidos, facilitando el desarrollo de la escritura alfabética en un contexto lúdico.

Para mostrar otra opinión Jaramillo (2024) en su artículo analiza cómo las estrategias metodológicas en el aula pueden favorecer el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de primer grado, basándose en un enfoque cualitativo y utilizando observación participativa. Los resultados subrayan la relevancia de ajustar las metodologías a las necesidades de los estudiantes, promoviendo una enseñanza dinámica que facilite la apropiación de los saberes. Aunque el uso del juego se menciona como un método relevante, no es central en el estudio, dejando margen para explorar más a fondo su integración en la enseñanza de la escritura.

En la investigación de García y Blanco (2024) el estudio destaca la importancia de las actividades didácticas centradas en el juego para desarrollar habilidades de escritura en los estudiantes de primer grado. El uso del juego no solo mejora estas habilidades, sino que también

fomenta el interés por la escritura desde temprana edad. Basado en un enfoque mixto con entrevistas y observaciones, el estudio incluyó juegos interactivos, trazado de formas y asociación de palabras, promoviendo la creatividad y expresión de los niños, lo que puede generar resultados positivos a largo plazo y replantear las dinámicas educativas tradicionales.

El artículo de Bohórquez y González (2017) destaca el uso del juego como estrategia didáctica para enseñar el proceso de escritura alfabética en niños. Se enfoca en cómo las actividades lúdicas permiten el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas, facilitando la escritura. Los autores analizan diversas metodologías que integran el juego como parte esencial del proceso de enseñanza y aprendizaje, subrayando su importancia en la creación de un entorno atractivo y menos intimidante. La combinación de juego y enseñanza fomenta la participación activa de los estudiantes, mejorando su capacidad de aprendizaje y su actitud hacia la escritura.

Zapata (2020) complementa esta perspectiva al afirmar que el juego no solo crea un entorno de aprendizaje más agradable y participativo, sino que también permite a los estudiantes experimentar y desarrollar el conocimiento de forma activa. En los primeros años de formación, la interacción lúdica facilita la adquisición de habilidades lecto-escritoras y subraya la necesidad de ajustar las estrategias educativas a las necesidades e intereses de los estudiantes. Ambas investigaciones confirman que el juego es un recurso muy efectivo para superar las barreras del aprendizaje tradicional.

El juego como estrategia didáctica beneficia el desarrollo cognitivo y potencia la identidad y creatividad de los niños, haciendo la escritura más significativa y relacionada con su vida. Según Dyson (2021) el aprendizaje de la escritura infantil va más allá del dominio de letras y sonidos, conectándose profundamente con el juego, el dibujo, la comunicación verbal y la interacción social. El juego se identifica como un elemento clave en el desarrollo de la

lectoescritura, ya que permite a los niños crear narrativas, explorar su identidad y utilizar símbolos, facilitando así su transición hacia la escritura formal. Esto es especialmente relevante en entornos educativos que buscan respetar la diversidad y promover un aprendizaje integral.

Así mismo, Sánchez (2021) demuestra que el enfoque lúdico en la enseñanza de la escritura demuestra ser efectivo al reducir la ansiedad de los estudiantes y estimular su imaginación y creatividad, aspectos esenciales para desarrollar narraciones coherentes y bien estructuradas. Al incorporar actividades relacionadas con el entorno cultural de los estudiantes, el juego se convierte en una herramienta eficaz que conecta la realidad cotidiana con el proceso de escritura, mejorando tanto las habilidades técnicas como la capacidad expresiva. Este uso del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la escritura alfabética y la producción de cuentos enfatiza la relevancia de la motivación y del aprendizaje significativo en el proceso educativo.

Siguiendo con este razonamiento, Palma y Molina (2022) examinan cómo el uso del juego puede ser una estrategia efectiva para desarrollar la escritura alfabética en la educación infantil. A través de actividades lúdicas, los niños experimentan con el lenguaje de manera divertida, lo que les ayuda a internalizar mejor los conceptos de escritura y a motivarse en el aprendizaje. El juego permite a los niños interactuar con letras y palabras de forma creativa, lo que no solo enriquece el proceso, sino que también refuerza su comprensión y retención.

De acuerdo a lo anterior, García (2022) también incluye un estudio que establece la conexión entre el valor del juego como herramienta educativa en la educación infantil, destacando su influencia en el desarrollo integral de los niños. Muestra cómo actividades lúdicas, como la manipulación de letras y números, facilitan un aprendizaje más significativo, motivando a los estudiantes y convirtiéndolos en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. La

metodología empleada es apropiada, ya que se adapta a las características evolutivas de los niños y las actividades se diseñan teniendo en cuenta su desarrollo cognitivo, motriz y social.

En su investigación, Pelliza (2024) sostiene que el uso del juego en el aprendizaje, tanto en contextos presenciales como digitales, facilita el acceso al conocimiento y promueve la motivación y emociones positivas. Se explora cómo la incorporación de herramientas lúdicas puede crear experiencias significativas y mejorar la relación entre emoción y cognición, resultando en un aprendizaje más efectivo y colaborativo. Este artículo es relevante para el proyecto de investigación, ya que destaca que el juego fomenta la curiosidad y la aceptación del error como parte natural del proceso educativo, lo cual es esencial en la enseñanza de la escritura alfabética en niños.

Finalmente, es crucial destacar el papel de la familia en el aprendizaje de la escritura. Es aquí donde Ardila y Fernández (2022) el estudio cualitativo analiza cómo las prácticas lúdicas familiares influyen en los procesos de lectura y escritura de estudiantes de primer grado en Colombia. Aunque los padres emplean métodos tradicionales como el silábico y la cartilla Nacho, se destaca la necesidad de orientación pedagógica para aplicar estrategias lúdicas efectivas en el hogar. La investigación propone una guía lúdica para las familias, con el fin de hacer el aprendizaje más motivador y dinámico. Además, destaca la relevancia de la participación de las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que las estrategias basadas en el juego fortalecen la motivación, la relación familiar y enriquecen la experiencia de aprendizaje.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Los estándares básicos de competencias suelen caracterizar al estudiante como un individuo en crecimiento, capaz de generar su propio conocimiento mediante la interacción con su entorno y las experiencias que vive. Estos estándares resaltan la importancia de valorar la variedad de estilos de aprendizaje, ritmos de desarrollo y contextos culturales de los estudiantes. Además, se centra en fomentar habilidades críticas que permitirán a los estudiantes no solo adquirir información, sino también desarrollar un pensamiento crítico y habilidades para la vida. Específicamente en el área de lenguaje, se espera que el estudiante desarrolle habilidades comunicativas fundamentales, como leer, escribir, hablar y escuchar, siendo la escritura una herramienta clave para organizar y expresar el pensamiento de forma coherente y significativa. ([MEN], 2020).

En el contexto de la escritura alfabética, es importante reconocer que cada estudiante se aproxima a esta habilidad de manera diferente. Mientras algunos pueden tener facilidad innata para el lenguaje y la escritura, otros pueden requerir más tiempo y apoyo. Por ello, este proyecto propone un enfoque diferenciador que atienda a estas variaciones individuales.

Los Estándares Básicos de Competencias del MEN (2006) enfatizan la formación integral del estudiante, promoviendo no solo el conocimiento, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Establecen que los estudiantes deben desarrollar competencias que les permitan resolver problemas, pensar críticamente y comunicarse efectivamente. El uso de juegos facilita la adquisición gradual de competencias en escritura, adaptadas al nivel de desarrollo de los estudiantes, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia lúdica. Las actividades lúdicas no solo mejoran la mecánica de la escritura, sino

también la capacidad de comunicar ideas de forma coherente y argumentativa, alineándose con los objetivos de los estándares.

Los EBC en el área de lenguaje para el nivel de educación básica, específicamente en primer grado, incluyen objetivos relacionados con el desarrollo de habilidades comunicativas, particularmente en la escritura alfabética. Los estándares que se consideran en esta investigación abarcan los siguientes aspectos: reconocimiento de letras y sonidos, segmentación de palabras y escritura de palabras u oraciones sencillas. EBC (2020) afirma que

Se debe estimular la capacidad productiva de los estudiantes, es decir, estimular y propiciar la escritura con intención literaria: cuentos, socio-dramas, poemas, ensayos, etc.

De tal forma que puedan expresar sus formas particulares de sentir, ver y recrear el mundo, a la vez que desarrollen su producción escrita, teniendo en cuenta que el texto literario aporta al mejoramiento de las capacidades expresivas, imaginativas y cognitivas de los estudiantes. (p.27)

Potenciar la escritura alfabética mediante el juego impacta profundamente a los estudiantes de primer grado del colegio Pequeños Innovadores, ya que esta estrategia se adapta a las características y necesidades de los estudiantes de 6 a 7 años, quienes aprenden mejor con actividades recreativas. El uso del juego para desarrollar la segmentación de palabras y la escritura de oraciones sencillas permite que los niños exploren la escritura sin temor a equivocarse.

Tobón (2010) plantea que las competencias van más allá del ámbito meramente laboral o económico, proponiendo tres dimensiones clave: la laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización. Cada persona debe formarse no solo para ser eficaz en el trabajo, sino también para vivir en protección con los demás y gestionar su proyecto de vida ético. Además, estructura las competencias en cuatro componentes fundamentales el saber ser, el

saber conocer, el saber hacer y el saber convivir. Estas dimensiones buscan movilizar todos los saberes hacia una educación integral.

La escritura alfabética, como habilidad fundamental en los primeros años de escolaridad, puede ser interpretada desde este marco de desarrollo competencial. En este sentido, el desarrollo de la escritura alfabética no se limita a una destreza mecánica, sino que promueve un aprendizaje integral que refleja el modelo de Tobón.

Actualmente, el aprendizaje de la escritura alfabética en los estudiantes de primer grado del colegio Pequeños Innovadores se basa en ejercicios de refuerzo y actividades específicas, como la repetición de letras, la copia de palabras y la práctica de la caligrafía. Aunque estas estrategias buscan mejorar el reconocimiento de letras, sonidos y la formación de palabras, el diagnóstico muestra que no han sido del todo efectivas. Esto se debe a que algunos estudiantes con dificultades específicas necesitan intervenciones adaptadas a su ritmo y estilo de aprendizaje. Además, dado que esta población disfruta del arte y el juego, los métodos tradicionales de enseñanza pueden no ser lo suficientemente interactivos o atractivos para mantener su interés y compromiso, lo que hace necesario implementar enfoques más relevantes y comprensibles.

Por tal motivo, para mejorar el proceso de aprendizaje de la escritura alfabética, es fundamental incorporar estrategias lúdicas y juegos didácticos que promuevan la interacción, la motivación y la personalización del aprendizaje. Estas variaciones permitirán que los estudiantes se involucren de manera más activa, desarrollen la motricidad fina y mejoren su percepción espacial, aspectos clave para la escritura coherente y clara.

Las tendencias educativas se refieren a ideas y prácticas emergentes que buscan transformar la educación para enfrentar los retos futuros. Estas tendencias incluyen microaprendizaje, neurociencia, gamificación y tecnologías avanzadas. El juego como estrategia

didáctica se asocia con la tendencia de gamificación, que usa elementos lúdicos para motivar a los estudiantes, mejorar la adquisición de conocimientos y desarrollar competencias, creando un ambiente de aprendizaje más atractivo y efectivo. Castro (1994) el propósito es aprovechar el interés de los estudiantes por las actividades recreativas para fomentar su impulso hacia el aprendizaje, la obtención de conocimientos y el fortalecimiento de habilidades.

El juego como estrategia didáctica ofrece un enfoque dinámico y atractivo que puede cerrar la brecha en el desarrollo de la escritura alfabética al convertir el aprendizaje en una experiencia activa y motivante. Mediante juegos que implican la manipulación de letras, sonidos y palabras, los estudiantes de primer grado no solo mejoran su motricidad fina, sino que también desarrollan habilidades clave como la segmentación de palabras y el reconocimiento de patrones fonéticos de manera lúdica y contextualizada. Esto promueve un aprendizaje más significativo, permitiendo que los niños asimilen conceptos sin la presión de métodos tradicionales y potenciando su capacidad para escribir de forma coherente y clara.

Los juegos permiten personalizar actividades que se adaptan a las necesidades de cada estudiante, promoviendo un avance progresivo en la formación de palabras y la estructuración de oraciones, lo que fortalece una escritura alfabética más sólida y fluida.

A continuación, se encuentran los detalles de la planeación didáctica, donde se presentarán las actividades lúdicas diseñadas específicamente para abordar estas necesidades y potenciar el desarrollo de la escritura alfabética.

Planeación Didáctica

Desde un enfoque metodológico, esta investigación se efectuó mediante actividades organizadas en una secuencia didáctica llamada “Explorando el mundo de la escritura didáctica a través del juego” para cumplir con el objetivo de Potenciar el proceso de escritura alfabética de los niños y niñas de primero del colegio Pequeños Innovadores de la ciudad de Neiva, mediante el juego como estrategia didáctica entre los meses de septiembre a noviembre del 2024. Las actividades propuestas están alineadas de manera precisa con la serie de objetivos específicos establecidos para el estudio.

En relación al primer objetivo específico que consiste en explorar cómo los estudiantes de grado primero se acercan a los juegos como estrategias didácticas, se estableció la actividad hablemos sobre el juego, la cual intenta vincularse con los conocimientos anteriores de los estudiantes sobre el concepto de juego. Se emplea un enfoque lúdico donde los estudiantes responden a preguntas relacionadas con el juego al lanzar una pelota y sacar una tarjeta con una pregunta. Las preguntas invitan a reflexionar sobre sus experiencias y percepciones del juego en el aula. Las respuestas se graban para evaluar el conocimiento y la práctica del juego como estrategia didáctica. Al finalizar, se comenta colectivamente, destacando la importancia del juego para el aprendizaje en áreas como escritura, lectura; como elemento apto para el análisis se encuentra la grabación de voz de la conversación de los estudiantes.

A continuación, en relación con el segundo objetivo específico que consiste en movilizar la escritura alfabética en los estudiantes del grado primero a través del juego como estrategia didáctica, se estableció el tesoro de las palabras mágicas. Es una actividad lúdica diseñada para fomentar el aprendizaje de la escritura alfabética en los estudiantes. Comienza con la introducción de la docente, quien motiva a los niños al contarles sobre la búsqueda de un tesoro

que contiene palabras mágicas. Los estudiantes deben seguir pistas escondidas en el aula, las cuales contienen letras o sílabas que deben juntar para formar una palabra secreta.

Divididos en grupos, los estudiantes colaboran para buscar sobres con tarjetas y, al encontrarlas, deben formar una palabra y escribirla. Luego, se les pide que utilicen esta palabra para crear una frase. Al final, cada grupo comparte sus palabras en voz alta para abrir el tesoro, que contiene pequeñas recompensas. La docente observa la interacción, la colaboración y el progreso en el reconocimiento de letras y palabras. Finalmente, los estudiantes expresan sus sentimientos sobre la actividad y reflexionan sobre lo aprendido. Como elemento adecuado para el análisis se considera un video, además las palabras y frases escritas en hojas.

En relación con el tercer objetivo específico que se enfoca en reconocer los cambios en la escritura alfabética de los estudiantes de primero después de la implementación de los juegos como estrategia didáctica, se estableció el diario de palabras, el cual se desarrolla en tres momentos. En el inicio, la docente pregunta a los estudiantes sobre su experiencia con diarios. Luego, en el desarrollo, se realizan tres juegos: "Juego de palabras" para formar palabras con tarjetas, "Caza del tesoro" para encontrar palabras ocultas en el aula y escribirlas, y un "Juego de roles" para dramatizar historias con las palabras encontradas. Los estudiantes escriben en su diario lo aprendido y dibujan sus experiencias. Finalmente, en el cierre, comparten sus escritos y dificultades, y se evalúan aspectos de la escritura como segmentación de palabras, reconocimiento de letras y formación de frases; como producto apto para el análisis son imágenes de los diarios y evaluación.

Es esencial señalar que, dado que este estudio pertenece al ámbito educativo, el diseño y la recopilación de la información se llevaron a cabo con una intervención educativa que tenía como objetivo ayudar a los estudiantes a profundizar en su aprendizaje al lograr los siguientes

resultados. los estudiantes compartirán su visión sobre lo que es el juego y si lo han identificado como parte de su aprendizaje; reflexionarán sobre las actividades lúdicas realizadas en el aula y su impacto en su aprendizaje; se espera que la mayoría participe de manera activa, ya que el formato es interactivo y promueve la participación voluntaria; serán capaces de identificar las letras y utilizarlas para formar palabras correctas al resolver las pistas del juego; segmentarán las palabras en sílabas y las agruparán en familias de palabras; escribirán palabras sencillas y oraciones cortas de manera comprensible; utilizarán adecuadamente los materiales de escritura para escribir palabras y oraciones; participarán activamente en actividades grupales para el desarrollo de tareas comunes; deben ser capaces de escribir palabras utilizando las letras del alfabeto y reconocer la relación entre las letras y los sonidos que representan; aprenderán a segmentar palabras en sus sonidos y reconocerlas en diferentes contextos; podrán comunicar sus ideas de forma clara y coherente a través de la escritura; se espera que se expresen de manera creativa a través de diferentes formas de comunicación; participarán activamente en actividades de comunicación oral y escrita, tanto en el aula como en otros contextos; y desarrollarán habilidades de reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje y los progresos realizados.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico que enmarca esta investigación se enfoca en el fortalecimiento de habilidades en particular de la escritura alfabética hacia la construcción de ciudadanía ([MEN], 2013). Por esta razón, se sostiene que la secuencia didáctica “explorando el mundo de la escritura didáctica a través del juego” facilitará conquistas relacionadas con las emociones porque al integrar el juego en el aprendizaje de la escritura, los estudiantes se sentirán más motivados y seguros, desarrollarán autoconfianza y una mayor disposición hacia la expresión escrita de sus ideas y sentimientos.

Es fundamental destacar que este estudio se fundamenta en los referentes técnicos de los EBC para su diseño en el área de lenguaje del grado primero. Estos estándares proporcionan un marco técnico que guía la metodología de enseñanza y aprendizaje de la escritura y otras habilidades comunicativas, alineado con el progreso integral de los estudiantes. MEN (2006) y el Ministerio de Educación Nacional (2013) comparten el objetivo común de promover habilidades en niños, niñas y jóvenes para que se formen en seres demócratas y con habilidad para participar en la innovación social.

En línea con lo mencionado, el diseño de la secuencia “explorando el mundo de la escritura didáctica a través del juego” tuvo en cuenta los desarrollos teóricos de Zamudio (2008), Meroño y Ventura (2022), Tribo, R (2023), Mogollón (2023), Leyva, A. (2011), Arias, et al. (2014), Teso (2024), Jaramillo (2024), García y Blanco (2024) , Bohórquez y González (2017), Zapata (2020), Dyson, A (2021), Sánchez (2021), Palma y Molina (2022), García (2022), Pelliza (2024), Ardila y Fernández (2022) expresar la investigación mediante los siguientes principios esenciales que facilitan su comprensión el juego es un medio poderoso para facilitar el aprendizaje, ya que promueve la motivación y la implicación activa de los estudiantes, haciendo

que la adquisición de competencias sea un proceso significativo y atractivo. La escritura debe entenderse como un proceso construido a partir de las experiencias previas del estudiante, destacando la importancia de un enfoque contextualizado y dinámico en su enseñanza. Además, es esencial considerar la diversidad de necesidades educativas en el aula, diseñando actividades accesibles y relevantes para todos, lo que fomenta un entorno de aprendizaje inclusivo. Por último, la escritura trasciende la habilidad técnica y se convierte en una forma de interacción social; así, promover el diálogo y la colaboración entre los estudiantes es crucial para su desarrollo comunicativo y social.

En este contexto, la secuencia didáctica se centralizó en actividades que priorizan el juego, visto desde una perspectiva innovadora como una estrategia para reducir las desigualdades educativas, porque el uso del juego como estrategia didáctica se alinea con varias tendencias que buscan promover un aprendizaje significativo y centrado en el estudiante. La incorporación de actividades lúdicas no solo facilita el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje inclusivo y colaborativo. Este enfoque es fundamental para cerrar brechas educativas, ya que permite a los estudiantes explorar, experimentar y aprender a su propio ritmo, considerando sus intereses y necesidades individuales. Al integrar el juego en el aula, se favorece la motivación y el compromiso, lo que resulta en un aprendizaje más efectivo y sostenible en el tiempo. Así, esta metodología se convierte en un catalizador para la transformación educativa, promoviendo que no se trata únicamente de adquirir conocimientos, sino también de fomentar el desarrollo integral de los estudiantes. Además, en el caso, se formuló una hipótesis que podría resultar beneficiosa para la escritura alfabética.

Lo mencionado anteriormente, considerando que el grupo de referencia del estudio, en términos de diagnóstico, alcanzaba evidenciar que los estudiantes reconocían varias letras del abecedario, hacían trazos básicos con cierta soltura, segmentaban palabras cortas, además, y ya identifican sonidos iniciales de palabras, siendo este un paso importante hacia el manejo de la escritura alfabética, por otra parte y de acuerdo con la observación directa en clase, las evaluaciones informales realizadas por la docente encargada del aula (como dictados y ejercicios de segmentación), algunas pruebas estandarizadas del colegio y la observación de los cuadernos; se logra identificar que se necesita trabajar en el desarrollando su identidad y confianza, siendo este el reto puesto que afecta su disposición hacia el aprendizaje, pues algunos de frustran rápido si algo no sale perfecto, y es clave trabajar en que entiendan que el error es parte del proceso. Además, necesitan mejorar la capacidad de concentración, que a esta edad va de la mano con el desarrollo emocional y la autonomía.

Por lo tanto, para comenzar con la secuencia y considerando el primer objetivo específico como punto de partida para identificar los intereses de los estudiantes, se intentó comprender su enfoque hacia el esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de un juego en el que los estudiantes lanzan una pelota, respondiendo a preguntas sobre sus experiencias con el juego en el aula, lo que les permite reflexionar sobre su importancia como estrategia didáctica, se puedan identificar los ritmos específicos e intereses personales de los estudiantes en relación con las necesidades, mediante la implementación de una actividad lúdica que fomenta la participación activa y la reflexión sobre el juego, adaptando las preguntas para conectar con sus experiencias y preferencias personales, lo que les permite expresar sus opiniones sobre el aprendizaje a través del juego y su relevancia en el aula. Además, se considerarán sus

motivaciones, como el deseo de aprender de manera divertida, integrando el juego en diferentes áreas curriculares.

En este contexto, la secuencia didáctica, a través de las actividades que implican la activación y evaluación de los cambios en el aspecto ontológico vinculado con la escritura alfabética, tendrá un mayor impacto en la vida de los estudiantes, ya que se ajusta a sus intereses y motivaciones auténticas para el aprendizaje.

Finalmente, el diseño de la secuencia didáctica presentada en este estudio ha permitido al investigador reflexionar sobre su práctica pedagógica, promoviendo un enfoque centrado en el estudiante. Este enfoque respeta la individualidad, fomenta la inclusión y utiliza el juego para crear un ambiente motivador y dinámico. Al convertir la escritura en una experiencia lúdica, se estimula la curiosidad y se facilita un aprendizaje más significativo. Asimismo, se ha logrado una mayor comprensión del valor del juego como herramienta pedagógica y se han adaptado los contenidos a las experiencias de los estudiantes, generando una escritura contextualizada y relevante. Este proceso ha fortalecido la capacidad de crear un ambiente inclusivo, promoviendo el diálogo y la colaboración, y ha impulsado la innovación en la práctica docente, construyendo así una comunidad de aprendizaje activa y participativa.

Implementación

La actividad hablémos sobre el juego se llevó a cabo el 17 de octubre de 2024 a las 8:00 a.m. en el grado primero del colegio Pequeños Innovadores. Su objetivo era conectar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el juego, como estrategia didáctica. La docente invitó a los estudiantes a comunicar sus ideas y experiencias de manera activa y respetuosa, utilizando una dinámica en la que sacaban tarjetas con preguntas sobre el impacto del juego en su aprendizaje y preferencia, respondiendo al lanzar una pelota. Aunque las respuestas variaron en claridad, todos respetaron los turnos y se fomentó la participación.

Al finalizar la actividad, las respuestas recopiladas brindaron una visión sobre la escasa realización de actividades lúdicas debido al espacio reducido de la escuela. La propuesta estuvo diseñada para considerar las necesidades educativas de los estudiantes, promoviendo la participación activa y adaptándose a sus ritmos de respuesta. El ambiente en círculo facilitó la interacción y el flujo de la actividad.

Los recursos didácticos utilizados, como las tarjetas y la grabadora de voz, hicieron la sesión dinámica y atractiva, permitiendo capturar las opiniones genuinas de los estudiantes sobre el juego en el aprendizaje. La evaluación, basada en la observación directa, permitió identificar los avances y desafíos de cada niño, así como sus habilidades comunicativas, socioemocionales y cognitivas. En general, la actividad promovió un ambiente participativo y respetuoso, propiciando una reflexión profunda sobre el papel del juego como herramienta educativa.

El 22 de octubre de 2024, se llevó a cabo en el Colegio Pequeños Innovadores la actividad el tesoro de las palabras mágicas para el grado primero, con el objetivo de promover la escritura alfabética a través del juego. La docente explicó que los estudiantes participarían en una

búsqueda del tesoro para encontrar letras y sílabas escondidas en el aula, lo que les permitiría formar palabras secretas.

Durante la actividad, los niños mostraron entusiasmo, logrando encontrar letras sin necesidad de pistas en algunos casos. Una vez recogidas las fichas, se les pidió que formaran palabras y escribieran frases. Algunos enfrentaron dificultades en la escritura, como el uso del espacio y la confusión entre letras.

Al finalizar, se reflexionó sobre la experiencia, con la mayoría destacando lo divertido de la actividad y las dificultades de escribir correctamente. La sesión se centró en desarrollar habilidades de escritura y comunicación, adaptándose a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes e integrando competencias comunicativas, cognitivas y socioemocionales.

La planificación incluyó materiales y una disposición del espacio que favorecieron la actividad, creando un ambiente lúdico que captó la atención de los estudiantes. La evaluación se basó en la observación directa y la reflexión, permitiendo identificar dificultades y ajustar la enseñanza a las necesidades de los alumnos.

La estrategia de evaluación, alineada con los objetivos de la actividad, incluyó grabaciones en video y preguntas reflexivas para medir tanto el aprendizaje como la interacción y cooperación en equipo. La implementación del juego facilitó el reconocimiento de letras y la construcción de palabras, fomentando un aprendizaje práctico y significativo.

Los recursos didácticos utilizados, como tarjetas y sobres, hicieron tangible el proceso de aprendizaje y promovieron la participación activa. La dinámica de búsqueda despertó curiosidad e interés, contribuyendo a un aprendizaje vivencial y contextualizado, especialmente efectivo en estudiantes en edad temprana.

El 24 de octubre de 2024, el Colegio Pequeños Innovadores llevó a cabo la actividad, diario de palabras, para primer grado, con el objetivo de evaluar el progreso en la escritura alfabética mediante juegos didácticos. La docente inició preguntando a los estudiantes sobre los diarios, quienes compartieron con entusiasmo sus experiencias.

La actividad se estructuró en tres partes: primero, en la "caza del tesoro", los alumnos buscaron palabras y letras en el aula, que luego utilizaron para completar y leer palabras en voz alta. En la segunda parte, "arma tu frase", formaron frases simples, superando dificultades iniciales con ejemplos del tablero. En la etapa final, dramatizaron pequeñas frases, lo que generó un ambiente divertido, a pesar de la timidez de algunos.

Cada estudiante terminó escribiendo y dibujando lo aprendido, expresando que disfrutaron el proceso de aprendizaje a través del juego. La planificación y los materiales se diseñaron para abordar las necesidades educativas de los estudiantes y desarrollar competencias específicas como la escritura y segmentación de palabras. Las actividades lúdicas, que incluían la búsqueda de palabras y el juego de roles, promovían un aprendizaje activo y colaborativo.

El ambiente del aula estuvo organizado para facilitar la interacción y el movimiento durante la actividad. La sesión de una hora y cuarenta y cinco minutos se adaptó a las características del grupo, manteniendo su interés con una estructura clara de inicio, desarrollo y cierre. La evaluación se centró en la observación de la escritura y la reflexión sobre el aprendizaje, permitiendo a la docente identificar áreas de mejora.

Las acciones realizadas durante la intervención fomentaron un entorno dinámico y colaborativo. Los recursos didácticos, como tarjetas de palabras y materiales de escritura, fueron fundamentales para alcanzar los objetivos de aprendizaje, consolidando así habilidades comunicativas y cognitivas esenciales. Este enfoque integral garantizó que los estudiantes

trabajaran efectivamente en el reconocimiento y uso de letras, formación de palabras y segmentación de sonidos.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de la secuencia didáctica mostró resultados positivos en el desarrollo de competencias de escritura alfabética en los estudiantes de primer grado del colegio Pequeños Innovadores. Este enfoque inicial estableció una base para explorar el juego como herramienta didáctica y la grabación de las respuestas permitió captar reflexiones espontáneas. La implementación de esta secuencia didáctica basada en el juego demostró ser efectiva en la movilización de habilidades fundamentales en escritura alfabética. Las actividades motivaron la participación activa, promovieron el respeto y la colaboración, y permitieron a los estudiantes interactuar con el aprendizaje de forma lúdica. A pesar de algunas dificultades en segmentación y ortografía, los recursos y estrategias lograron que los estudiantes se acercaran de manera significativa a los aprendizajes esperados.

Estas causas están interrelacionadas, por tanto, afectan directamente las consecuencias, como el rendimiento académico y la autoestima del estudiante, haciendo que los niños progresen a diferentes ritmos en su desarrollo de lectoescritura. Algunos pueden enfrentar falencias persistentes, mientras que otros superan obstáculos más rápidamente. (Mogollón, 2023, p.7).

Las fortalezas en cuanto a la intervención lograron crear un ambiente lúdico y colaborativo, promoviendo la participación activa y el respeto entre los estudiantes. Asimismo, las actividades prácticas facilitaron la comprensión de conceptos y la expresión espontánea, mientras que el uso de recursos como la grabadora y el diario permitió captar y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. En cuanto a los aspectos a mejorar es necesario fortalecer las estrategias para apoyar a los estudiantes con dificultades en segmentación de palabras y escritura de frases completas, así como optimizar la organización del espacio para facilitar una mejor movilidad y concentración durante las actividades.

Las acciones concretas para mejorar podrían ser la implementación de actividades de segmentación y escritura más guiadas, ajustadas al ritmo de cada estudiante, rediseñar el espacio del aula para facilitar la movilidad y concentración, como también incorporar juegos específicos para fortalecer la conciencia fonológica, la formación de palabras, por último, fomentar la autoevaluación con herramientas visuales, como tableros de logros, para que los estudiantes identifiquen sus avances.

Las acciones de la intervención favorecieron el aprendizaje al crear un ambiente motivador y lúdico, donde los estudiantes participaron activamente y colaboraron entre sí. El uso de juegos específicos facilitó la comprensión y práctica de la segmentación de palabras y el reconocimiento de letras, habilidades clave para la escritura. Además, el registro de sus respuestas y reflexiones en diarios permitió a los estudiantes reconocer sus propios avances, fortaleciendo su autonomía y confianza en el proceso de aprendizaje. “El entorno educativo donde se desarrollan juegos se torna más divertido, dinámico y activo. El juego despierta el interés de los estudiantes por aprender e interactuar de manera libre” (Palma y Molina, 2022, p. 6).

Un aspecto clave de la intervención que influyó en los resultados de aprendizaje fue el uso del juego como estrategia central, lo cual hizo que el aprendizaje fuera más atractivo y accesible para los estudiantes. La organización en actividades colaborativas fomentó la comunicación y el respeto, mientras que la estructura en círculos y el uso de materiales interactivos, como tarjetas y diarios, facilitaron la participación y la retención del conocimiento. Sin embargo, el espacio reducido del aula y las dificultades en la segmentación de palabras pudieron limitar el progreso de algunos estudiantes, indicando áreas para ajustes futuros.

La intervención se centra en crear un ambiente lúdico y colaborativo que facilite la intervención activa de los estudiantes, utilizando actividades basadas en juegos y materiales interactivos, como tarjetas y diarios. Esta estrategia resultó efectiva para fortalecer las habilidades de escritura y comunicación, gracias a su enfoque motivador y la adaptación de las actividades al contexto e intereses de los estudiantes.

Las principales dificultades incluyeron la segmentación de palabras y la escritura de frases completas, áreas en las que algunos estudiantes presentaron limitaciones. Además, el espacio reducido del aula dificultaba la movilidad y la concentración en algunas actividades, lo cual afectaba el flujo de la dinámica grupal.

Se sugiere optimizar el uso del espacio del aula y dividir a los estudiantes en grupos más pequeños para asegurar una mejor movilidad y atención individualizada. También es clave introducir actividades más guiadas y enfocadas en segmentación de palabras y fonética, así como implementar herramientas de autoevaluación visual para que los estudiantes puedan identificar y celebrar sus avances.

Al considerar los aspectos importantes a resaltar en relación con la pregunta de investigación sobre el desarrollo de la escritura alfabética en estudiantes de grado primero, es esencial enfocarse en reconocer y detallar las principales dificultades en la escritura alfabética, como la segmentación de palabras, el reconocimiento de letras y sonidos, y la formación de palabras completas, analizar el contexto del Colegio Pequeños Innovadores, incluyendo el perfil socioeconómico de los estudiantes y sus intereses, lo cual puede influir en su aprendizaje, el enfoque didáctico ayudara a justificar el uso del juego como estrategia didáctica, destacando cómo esta metodología puede motivar a los estudiantes y facilitar la adquisición de habilidades de escritura, diseñar actividades lúdicas apropiadas a las necesidades propias de los estudiantes

para abordar las dificultades específicas que presentan y por último considerar la importancia de evaluar el impacto de las estrategias implementadas en la mejora de la calidad y coherencia de la escritura alfabética de los estudiantes.

Desde el rol como docente, la planeación didáctica promueve un aprendizaje significativo mediante estrategias lúdicas que se adaptan a las necesidades educativas de los estudiantes. Además, los recursos didácticos y la organización de espacios facilitan la interacción activa y colaborativa, mientras que la evaluación cualitativa, basada en la observación y el análisis de respuestas espontáneas, permite una comprensión profunda de los avances y desafíos individuales.

Es importante que los maestros proporcionen un entorno de aprendizaje estimulante y motivador, donde los estudiantes se sientan seguros para expresarse y experimentar con la escritura, esto implica crear oportunidades para la práctica guiada y la reflexión sobre el proceso de escritura. (García y Blanco, 2024, p.9).

La posición es positiva, ya que la planeación es adecuada y bien estructurada. Se enfoca en el aprendizaje activo, adapta actividades a las necesidades del grupo y usa estrategias lúdicas para fortalecer habilidades comunicativas y socioemocionales. Además, incorpora una evaluación formativa basada en observación, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y motivador.

La planeación es fundamental en la práctica pedagógica, ya que admite organizar y adaptar las actividades de enseñanza a las necesidades de los estudiantes, creando un ambiente inclusivo y motivador. Además, facilita la evaluación y ajustes oportunos, garantizando un aprendizaje continuo y efectivo. Sin una buena planeación, la enseñanza puede volverse desordenada y menos eficaz, dificultando la obtención de resultados educativos claros.

Conclusiones

La planeación de la propuesta parece adecuada en términos de población, contexto y necesidades educativas porque se enfoca específicamente en los estudiantes de primero del Colegio Pequeños Innovadores en Neiva, y utiliza el juego como una estrategia didáctica para mejorar su proceso de escritura alfabética. La elección del juego es acertada para este grupo de edad, ya que facilita el aprendizaje mediante actividades lúdicas, alineándose bien con las necesidades de desarrollo y motivación de los estudiantes. Sin embargo, podría haber sido útil considerar aspectos adicionales como los niveles de desarrollo individual de cada estudiante en escritura, así como el uso de recursos tecnológicos o materiales específicos adaptados a distintas habilidades. También sería beneficioso incluir estrategias para evaluar el progreso de manera continua y adaptativa, así como considerar el contexto socioeconómico que pudiera influir en el acceso a ciertos recursos o materiales de juego.

En general, los objetivos propuestos se alcanzaron en gran medida gracias a la meticulosa planificación de las actividades, el uso de estrategias didácticas adecuadas y la disposición de los estudiantes para participar. La combinación de juegos, interacción y reflexión fomentó un aprendizaje significativo y ayudó a desarrollar habilidades clave en los estudiantes. Sin embargo, es importante seguir monitoreando y ajustando las actividades para atender las necesidades particulares de cada estudiante y continuar promoviendo su desarrollo integral.

Se encontró que algunos de los estudiantes tenían problemas para segmentar palabras y formar frases coherentes. Para abordar esto, se realizaron ejercicios específicos de segmentación de palabras y se introdujeron juegos que incentivaron la formación de palabras de manera lúdica. También se dedicaron momentos a la retroalimentación individual sobre sus escritos, lo que les permitió ver su progreso y trabajar en áreas específicas de mejora. Las dificultades presentadas

durante la implementación de la propuesta fueron superadas mediante la flexibilidad en la planificación, la adaptación de actividades a las necesidades de los estudiantes y el fomento de un ambiente de apoyo y confianza.

Desde el comienzo del diplomado, las principales transformaciones en las prácticas pedagógicas incluyen una mayor integración del juego como estrategia didáctica, el diseño de actividades más personalizadas para atender las necesidades individuales de los estudiantes, y un enfoque renovado en la escritura alfabética a través de dinámicas lúdicas. También se desarrolló una comprensión más profunda del significado esencial de adaptar las estrategias a los distintos estilos de aprendizaje y he enfocado mis esfuerzos en fortalecer la motricidad fina, la percepción espacial y la coherencia en la escritura.

La proyección de esta propuesta pedagógica es consolidar el uso del juego como una estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades de escritura alfabética en estudiantes de primer grado. A largo plazo, se busca que los estudiantes no solo mejoren en sus competencias de escritura, sino también que desarrollen mayor confianza y motivación hacia el aprendizaje. Además, la implementación de esta metodología puede servir como un modelo replicable para otros niveles y contextos educativos, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y dinámico que fomenta el desarrollo integral de los estudiantes.

Los elementos que demuestran el logro de los objetivos incluyen un aumento en la motivación y la participación activa de los estudiantes, quienes mostraron avances en el reconocimiento de letras y en la escritura de palabras y frases sencillas. Además, el uso del juego como estrategia didáctica potenció su confianza y habilidades de escritura, logrando un aprendizaje más inclusivo y efectivo.

Referencias Bibliográficas

- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). *Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa*. Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología, 7(1), 39-48
file:///C:/Users/SISTEMAS/Documents/diplomado/articulos/1/admin,+Gestor_a+de+la+revista,+Articulo+4.pdf
- Ardila, D. y Fernández, T. (2022). *Las prácticas lúdicas familiares en el aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes del grado primero*. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/co5kn5ufmb>
- Bohórquez, C. A., & González-González, E. L. (2017). *Enseñanza de la escritura alfabética. Una reflexión teórica desde la publicidad gráfica*.
<http://revistas.ustatunja.edu.co/index.php/qdisputatae/article/view/1325>
- Castro, P. (1994, septiembre 14). *Tendencias educativas en el siglo XXI. Tecnológico de Monterrey*. <https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas>
- Cooperativa, A. (2019, 29 julio). *Las etapas de la escritura - Abacus Cooperativa*. Abacus Cooperativa. <https://cooperativa.abacus.coop/es/comunidades/comunidad-educativa/conocimiento-compartido-educativa/las-etapas-de-la-escritura/>
- Dyson, AH (2021). *"La escritura infantil está atrapada con el dibujo, el habla, el canto y el juego"*. Revista Enunciación, 26, 178-185. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/46of6kvdms?auth-callid=fbd701e5-3720-9cfa-b704-6311f8156563>

García Alonso, Á. (2022). *El juego como estrategia didáctica en 2.º curso de Educación Infantil*. Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57905/TFG-L3346.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, O. E. M., & Blanco, D. M. L. (2024). *Actividades didácticas para el desarrollo de habilidades en la escritura en niños de primero año de básica*. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9432241#?>

Leyva Garzón, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Tesis de grado, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

https://www.academia.edu/download/49374533/El_Juego_como_Estrategia_Didactica.pdf

Marín Sánchez, L. E. (2021). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la producción de cuentos escritos* [Trabajo de suficiencia profesional, Universidad Nacional de Trujillo].

<https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7a38224a-bc8b-4b06-acc4-f6e41f0990a1/content>

Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 3a ed., Centro de Investigación en Formación*.

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

Meroño, G., & Ventura, A. C. (2022). *Estrategias de regulación emocional de niños/as en el aprendizaje de la escritura en situación de clase y de entrevista*. *Interdisciplinaria*, 39(3), 205-223.

<https://researchebscocom.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/mrdseb3khj>

Mogollón, C. (2023). *Desarrollo de la lectoescritura en las etapas logográfica y alfabética, empleando como estrategia didáctica el software educativo*. *Revista electrónica de*

- Humanidades, Educación y Comunicación Social, Vol. 31, N°. 23.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9631932#?>
- Palma-Morán, MJ y Molina-García, PF (2022). *El juego como estrategia didáctica para la iniciación a la lectura en primer año básico*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9438951>
- pelliza, M. (2024). *El juego en la gestión del aprendizaje*. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 221, 135-153 <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/r7d267fzcn>
- Teso, Emilia. "Reconceptualizaciones del ambiente alfabetizador desde los saberes docentes." El Toldo de Astier, abril 2024, pp. 116-136. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/pdkqnofem5>
- Tribó, R. (2023). *Problemas de la enseñanza de la escritura en la educación inicial. Aportes del estructuralismo saussureano para pensar la lengua escrita y su didáctica en la sala de 5 años*. El Toldo de Astier, Nro. 27. Universidad Nacional de La Plata. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/gysxlu53xn?auth-callid=1ef61d52-7a2d-420b-9b27-9a4d82bd2d97>
- Zamudio Mesa, C. (2008). *Influencia de la escritura alfabética en la segmentación de sonidos vocálicos y consonánticos*. *Lectura y Vida*, 19(3), 15-22. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/winopfa3ab>
- Zapata Vásquez, T. I. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero*. Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/12136>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Practica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/iordonezgo_unadvirtual_edu_co/EiwWAisyDTZIJ6DitnRtOoBYAYP61fzR7uIMQupFtnQpQ?e=TbfW1H