

Jugando aprendo el mundo divertido de los fonemas

Diana Paola Cordero Orozco

Asesor

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

El proyecto Jugando aprendo el mundo divertido de los fonemas plantea como objetivo principal desarrollar una estrategia pedagógica que fortalezca la conciencia fonémica en la competencia de escritura a través del juego en el colegio Guillermo Quevedo del municipio de Zipaquirá, esta propuesta pedagógica se creó para dar respuesta a las dificultades encontradas y que está encaminada a fortalecer este proceso de aprendizaje en los niños y niñas. El método utilizado en la propuesta fue la observación directa que se realizó con los estudiantes de grado primero grupo 104, donde se reconoce que el método tradicional es utilizado en el proceso de enseñanza pues este se centra en actividades repetitivas o dirigidas que no promueven el interés, motivación y desarrollo de integral de los infantes, afectando de esta manera el rendimiento académico. Tomando como punto de partida lo anterior se implementó un plan de trabajo organizado que incluye el diseño de experiencias pedagógicas basadas en el juego, que promuevan el interés, trabajo en equipo, participación, creatividad y expresión en los procesos de enseñanza de la escritura conciencia fonémica, considerando este método asertivo que ayuda a mejorar la problemática encontrada. Los resultados obtenidos en esta investigación es vincular la estrategia pedagógica, el análisis y la reflexión, desde la recolección de datos donde se logró evidenciar el interés y motivación de los estudiantes por aprender la escritura conciencia fonémica, así mismo que los docentes puedan observar el avance obtenido de aprendizaje durante la ejecución de la estrategia, así mismo, se espera que el diseño e implementación de la propuesta tenga acogida por los maestros y sea vista como ejemplo para mejorar y direccionar el diseño de estrategias que fortalezca la calidad en la enseñanza de la escritura donde el juego sea utilizado como herramienta pedagógica.

Palabras clave: Enseñanza, juego, escritura, motivación, participación.

Abstract

The project *Playing, I Learn: The Fun World of Phonemes* aims to develop a pedagogical strategy to strengthen phonemic awareness within writing skills through play at the Guillermo Quevedo School in the municipality of Zipaquirá. This pedagogical proposal was created to address identified challenges and is designed to enhance this learning process for children. The method used in the proposal was the direct observation that was carried out with the students of first grade group 104, where it is recognized that the traditional method is used in the teaching process because it focuses on repetitive or directed activities that do not promote the interest, motivation and integral development of the infants, thus affecting academic performance. Taking the above as a starting point, an organized work plan was implemented that includes the design of pedagogical experiences based on play, which promote interest, teamwork, participation, creativity and expression in the processes of teaching phonemic awareness writing, considering this assertive method that helps to improve the problems encountered. The results obtained in this research are to link the pedagogical strategy, analysis and reflection, from the collection of data where it was possible to evidence the interest and motivation of students to learn writing phonemic awareness, as well as that teachers can observe the progress obtained in learning during the execution of the strategy, Likewise, it is expected that the design and implementation of the proposal will be welcomed by teachers and will be seen as an example to improve and direct the design of strategies that strengthen the quality in the teaching of writing where the game is used as a pedagogical tool.

Keywords: Teaching, game, writing, motivation, participation.

Tabla de contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos	14
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	15
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	18
Planeación Didáctica.....	22
Enfoque Didáctico	25
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	34
Conclusiones	37
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	41
--	----

Introducción

En la Institución Educativa Guillermo Quevedo de Zipaquirá Cundinamarca, específicamente en el grupo 104 de primer grado, se han identificado importantes dificultades en el desarrollo de competencias de escritura entre los estudiantes. Este grupo, compuesto por 36 estudiantes (16 niñas y 20 niños) con edades entre los 6 y 9 años, muestra una diversidad de necesidades y niveles de habilidades que no han sido abordados de manera efectiva con el enfoque pedagógico actual de la institución, basado en el modelo cognitivo-socioafectivo.

A pesar de que este modelo pedagógico contempla un enfoque integral que debería fomentar el desarrollo cognitivo y socioafectivo, en los procesos de enseñanza no se han alineado con estas expectativas. Con la observación, análisis y reflexión, se evidencia que los métodos utilizados hasta ahora se centran en actividades repetitivas y dirigidas, como cortar, colorear y realizar planos o trazos. Por lo tanto, se propone desarrollar un plan de trabajo basado en el juego que promuevan el desarrollo de la conciencia fonémica en la competencia de escritura. Este plan debe incluir estrategias flexibles, adaptables y variadas, así como un cronograma claro que permita a los docentes implementar nuevas actividades en sus sesiones. Además, el uso de diarios de campo puede servir como herramienta de seguimiento para evaluar la efectividad de las estrategias implementadas, ajustando la metodología según sea necesario para asegurar que se cumplan los objetivos de aprendizaje y se fortalezca el proceso de enseñanza de la competencia de escritura.

El objetivo principal del proyecto de investigación es lograr el desarrollo de la conciencia fonémica relacionada en la competencia escritural a través del juego en los estudiantes de primero, grupo 104 de la Institución Educativa Guillermo Quevedo del municipio de Zipaquirá en el año 2024, desde el enfoque pedagógico cognitivo, se contempla el diseño de un plan de

trabajo con actividades lúdicas para el aprendizaje de la escritura basado en conciencia fonémica, acompañado de un cronograma específico que asegure el cumplimiento de los objetivos planteados.

En conclusión, la propuesta de investigación enfocada en promover el aprendizaje y el desarrollo de la conciencia fonémica de la competencia de escritura tiene un impacto significativo en múltiples dimensiones del aprendizaje, donde es importante aprovechar la preferencia por el juego y direccionarla como herramienta pedagógica intencionada, entendiendo que el juego, en su naturaleza, despierta la curiosidad, exploración y promueve la interacción social. Es importante mencionar que las deficiencias que presentan los estudiantes en los procesos de escritura especialmente en la conciencia fonética no son desconocidas por el Gobierno Nacional.

Puesto que, esta línea tiene importancia en las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial, en el marco de la atención integral, desde la literatura en la educación inicial, se asumen orientaciones del trabajo pedagógico. Argumentando que, a través el juego como reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él los estudiantes representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto. Además, la literatura, es el arte de jugar con las palabras escritas y de la tradición oral, las cuales hacen parte del acervo cultural de la familia y del contexto de las niñas y los niños (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p. 12)

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La institución educativa Guillermo Quevedo es de carácter público, está ubicada en municipio de Zipaquirá Cundinamarca, Zona Urbana entre las carreras (14 y 15) con calles (18 y 19), el grado primero 104 lo encontramos en el segundo piso de la sede C, el cual está conformado por 34 estudiantes, 16 niñas y 18 niños, que oscilan entre los 7 a 9 años de edad, cuando interactúan con el docente titular, quien es profesional en ciencias sociales, se puede evidenciar que el contexto escolar influye de manera significativa en el desarrollo integral en relación a los ambientes de aprendizaje puesto que observamos un aula grande, con buena iluminación, mesas y sillas adecuadas para la estatura de los educandos, stand para organizar útiles escolares, el ambiente es positivo y seguro, aunque falta diferentes materiales que apoyen la estrategia pedagógica (rompecabezas, juegos, literatura), así mismo hacer un buen aprovechamiento de las paredes con materiales visuales que ayuden con el aprendizaje de los niños, en cuanto a las condiciones físicas del colegio, la disponibilidad de recursos didácticos, y la intensidad horaria que las clases influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien Zipaquirá tiene acceso a infraestructura urbana, las condiciones varían entre instituciones, Aunque la zona no es rural, el acceso a internet y dispositivos tecnológicos puede ser desigual. Esto afecta la posibilidad de utilizar herramientas digitales para el aprendizaje, lo que es cada vez más relevante en el contexto educativo moderno.

En el contexto familiar podemos evidenciar que el núcleo familiar red de apoyo, esto fortalece el aprendizaje de niñas y niños, se involucran en el proceso académico facilitando útiles escolares o materiales solicitados para el desarrollo de las clases, supervisan tareas escolares, hacen seguimiento del comportamiento o conducta de sus hijos con el propósito de mejorar, entienden que gestionar positivamente las emociones es crucial para el buen desarrollo

académico, de igual manera del proceso académico en las diferentes áreas de desempeño, muy pocas veces se presentan conflictos de convivencia, el docente maneja comunicación eficaz y asertiva donde se corrige la mala conducta con el apoyo del padre y llamada de atención verbal, la relación entre el maestro y padres de familia es respetuosa y armoniosa, también encontramos que el nivel de escolaridad afecta de manera positiva o negativa en la vida escolar de los educandos pues tienen un impacto significativo en el aprendizaje de los hijos.

En el aspecto socio cultural, se resalta que la población de estudio vive en los barrios aledaños como el Bolívar 83, primera de mayo, san Rafael, san Carlos y urbanizaciones que pertenecen a estratos socioeconómicos 1, 2, estar cerca de la institución facilita la asistencia diaria, siendo mínima la deserción escolar, se evidencia familias conservadoras, formando e inculcando valores morales en los niños y niñas, el docente “Organiza reuniones periódicas con los padres para discutir el progreso académico y algunas situaciones particulares, se puede evidenciar que las familias valoran la educación pero algunos tienen acceso limitado a recursos educativos debido a factores económicos, aunque Zipaquirá no es rural, existe una diversidad socioeconómica significativa entre los estudiantes, lo que puede impactar el acceso a recursos educativos, como libros, tecnología e incluso tiempo disponible para estudiar fuera del horario escolar, la cultura de Zipaquirá, con su rica historia y tradiciones, puede ser tanto un recurso como un desafío. El respeto por las costumbres locales puede fortalecer la identidad cultural de los estudiantes, pero también podría limitar la apertura a nuevas ideas o enfoques educativos diferentes, las políticas educativas implementadas por las autoridades locales pueden influir directamente en el currículo, en la asignación de recursos y en las oportunidades de desarrollo profesional para los docentes, lo que repercute en la calidad de la educación que reciben los estudiantes.

En la adquisición de competencias básicas vemos que, a esta edad, los estudiantes están desarrollando habilidades fundamentales de lectura, escritura y matemáticas. Es común que haya una amplia variedad de niveles de habilidad, por lo que es esencial proporcionar apoyo diferenciado, frente al desarrollo social, es fundamental el desarrollo de la identidad social, y a comprender las dinámicas de grupo. Aprenden a compartir, colaborar y resolver conflictos, siendo fundamental para su integración en el entorno escolar, puesto que en el primer grado es fundamental enseñar habilidades socioemocionales, como la empatía, la comunicación efectiva y la cooperación, ya que los estudiantes están empezando a comprender las emociones de los demás y a formar amistades más profundas.

El desarrollo físico motor fino y grueso: en efecto a los siete o nueve años, los estudiantes están mejorando tanto en habilidades motoras finas (escritura, dibujo) como en habilidades motoras gruesas (correr, saltar). Estas habilidades son esenciales para las actividades diarias en el aula y para su bienestar general, de igual manera las necesidades físicas básicas, encontrando que el sueño es adecuado, la nutrición y el tiempo para el juego y el movimiento son fundamentales para su desarrollo físico y cognitivo. Es importante tener en cuenta que algunos niños pueden venir a la escuela con necesidades físicas no satisfechas debido a situaciones familiares difíciles.

Las características de aprendizaje en cuanto a saberes previos: Los estudiantes pueden llegar al primer grado con una variedad de experiencias preescolares. Algunos habrán tenido una educación inicial formal, mientras que otros pueden no haber tenido ninguna exposición previa a un entorno estructurado de aprendizaje, es evidente la desigualdad en preparación Académica, ya que existe una gran variabilidad en cuanto a la preparación académica. Algunos niños pueden ya reconocer letras y números, mientras que otros aún están trabajando en habilidades básicas como

sostener un lápiz correctamente en cuanto a estilos y ritmos de aprendizaje se evidencia variedad de ritmos de aprendizaje, los estudiantes de primer grado aprenden a diferentes ritmos y de diferentes maneras. Algunos pueden necesitar más tiempo y repetición para dominar nuevas habilidades, mientras que otros avanzan rápidamente.

Preferencia por el aprendizaje activo: A esta edad, los niños aprenden mejor a través del juego, la exploración y la actividad física. Integrar movimiento y juego en las actividades de aprendizaje puede ser muy beneficioso, ahora las necesidades de aprendizaje e intereses, se puede ver intereses basados en la curiosidad natural, en este sentido los niños de primer grado son naturalmente curiosos y están ansiosos por explorar el mundo que los rodea. Aprovechar esta curiosidad a través de proyectos y actividades basadas en sus intereses puede mejorar el compromiso y la motivación.

En las necesidades frente al apoyo emocional, se observa que algunos estudiantes pueden estar en situaciones marginales, es crucial crear un ambiente de aprendizaje seguro y de apoyo. Esto puede implicar el uso de estrategias de enseñanza que fomenten la resiliencia y la autoestima.

Planteamiento del Problema

El problema identificado en el aula 104 de grado primero, se basa en las deficiencias en el desarrollo de habilidades de escritura especialmente en la conciencia fonémica, A pesar de que la institución sigue un enfoque pedagógico cognitivo - socio afectivo, las estrategias pedagógicas actuales, están centradas en actividades repetitivas alineadas a la educación tradicional que no desarrollan conciencia fonológica de la competencia comunicativa de la escritura.

El grupo, compuesto por 36 estudiantes de 6 a 9 años, los niños y las niñas muestra diferentes necesidades que no han sido abordadas adecuadamente. Un factor evidente es la falta de materiales pedagógicos adecuados y el diseño de actividades nuevas, exploratorias incluyen el juego para el aprendizaje, lo anterior ha generado desmotivación y bajo rendimiento en la escritura. Ante esta situación, se propone replantear las estrategias pedagógicas y adoptar el juego como herramienta principal en el aprendizaje.

Se propone diseñar un plan de trabajo organizado que incluya el diseño de actividades lúdicas y flexibles, además de un cronograma específico que facilite la implementación de nuevas actividades en el aula. Asimismo, se utilizarán diarios de campo para evaluar la efectividad de las estrategias y realizar ajustes que aseguren el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, fomentando el desarrollo de la conciencia fonémica en la competencia de escritura

Pregunta de Investigación

¿Cómo desarrollar la conciencia fonémica relacionada en la competencia escritural a través del juego en los estudiantes de primero, grupo 104 de la institución educativa Guillermo Quevedo municipio de Zipaquirá Cundinamarca durante el año 2024?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar la conciencia fonémica relacionada en la competencia escritural a través del juego en los estudiantes de primero, grupo 104 de la institución educativa Guillermo Quevedo municipio de Zipaquirá Cundinamarca durante el año 2024.

Objetivos Específicos

Realizar un diagnóstico inicial para identificar conciencia fonémica de la competencia de escritura que tienen los estudiantes de grado primero grupo 104 de la institución educativa Guillermo Quevedo, municipio de Zipaquirá Cundinamarca durante el año 2024

Implementar un plan de trabajo con actividades basadas en el juego donde en su implementación se desarrolle la conciencia fonémica de la competencia de escritura de los estudiantes de grado primero grupo 104, de la institución educativa Guillermo Quevedo Z.

Evaluar resultados obtenidos del plan de trabajo en los estudiantes grado 104 institución educativa Guillermo Quevedo, en el mejoramiento de la conciencia fonémica de la competencia de escritura

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Se define el juego como una actividad libre, espontánea y voluntaria que generalmente se realiza con fines recreativos o de entretenimiento, aunque también cumple funciones educativas, sociales y de desarrollo personal, al mismo tiempo permite identificar herramientas fundamentales en la educación, que promueve el desarrollo cognitivo expresando su forma particular de ser, identificarse, experimentar sus capacidades, necesidades y sus limitaciones, desde la perspectiva de Aucoturier (2004) como se cita en MEN (2014) se puede decir que “el juego en las diferentes experiencias pedagógicas asertivas donde los niños pueden movilizar sus pensamiento vinculados con el entorno”(p.14). Facilitando el cuestionamiento individual transformando la perspectiva y análisis de cada escenario con su capacidad de observar, investigar, asombrarse, resignificar cada ambiente y proponer nuevas estrategias.

Este enfoque se orienta con la idea de que el juego en sí es un lenguaje natural que permite en los niños expresar ideas, emociones sentimientos, deseos e intenciones con el otro, señala Bruner (1995) citado en MEN (2014) que "el juego, les proporciona la oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo" (p. 16). Además, el juego da protagonismos a los estudiantes ya que por medio de esta pueden mostrar sus capacidades y habilidades para ejercer la toma de decisiones, llegar acuerdos, resolver problemas en escenario que permite escuchar las voces de la niñez, observar sus necesidades, intereses colectivos o individuales, comprendiendo así el mundo que los rodea, además cumple un papel esencial en el desarrollo de la interacción social.

Abad (2008), argumenta que: “El juego espontaneo y libre es una expresión privilegiada del ser humano, un medio para liberar creatividad y permitir el desarrollo tanto del individuo como del colectivo” (p.169).

Se propone el reconocimiento del juego con un plan de trabajo organizado que incluye el diseño de actividades flexibles de concentración, identificación y vinculación desde el desarrollo cognitivo que disponga escenarios, donde los niños y niñas quieran descubrir crear e imaginar, pues son ellos partícipes activos en la construcción de aprendizajes y su desarrollo integral, que participen en experiencias concretas que permiten la experimentación, reflexión y conceptualización.

Por su parte se define la escritura como una herramienta muy poderosa que permite exteriorizar la imaginación, ese mundo paralelo que todos tenemos adentro, así como expresar y compartir ideas y emociones, en los procesos de interacción como argumenta Herrera, (2023), el proceso de escritura es el arte de la imaginación que permite la creatividad en el estudiante para construir la realidad libremente, siendo así un medio que ayuda a explorar el imaginario y desarrolla habilidades y competencias escriturales.

Siendo así una oportunidad que permite crear espacios de interacción, donde se explora desde diferentes experiencias pedagógicas en el aula incluyendo estrategias flexibles, adaptables y variadas, que contiene material manipulativo, para fomentar el desarrollo de competencias de escritura conciencia fonémica y que fluyan de manera natural el conocimiento con el propósito promover espacios que construya imaginación, creatividad y la exploración para el desarrollo de habilidades comunicativas que promuevan el aprendizaje de competencias de escritura, siendo indispensable el rol activo del niño y del docente en formación. Pues lo argumentado por Whitehurst y Lonigan (2003) indican que “al escribir en un sistema alfabético, la decodificación de un texto implica traducir unidades impresas (grafemas) en unidades de sonido (fonemas) y la escritura conlleva traducir unidades de sonido en unidades impresas” (p. 116).

Alienado a los anterior la propuesta pedagógica se centra en crear un rincón de aprendizaje partiendo desde análisis de los intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, y que a partir de estos direcciona la ruta de aprendizaje desde el plan de trabajos donde los estudiantes participen de manera concreta, permitiendo que desarrollen la imaginación, creatividad, la experimentación, reflexión y conceptualización.

Lo anterior enfatiza que en cada sesión se abordará especialmente las necesidades de aprendizaje encontradas en los estudiantes, fortaleciendo el proceso de enseñanza desde la participación activa, vivencia de experiencias, para ellos es fundamental motivar y promover el aprendizaje, que facilita desarrollar la conciencia fonémica de la competencia de la escritura de manera lúdica y significativa.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

En este apartado de la investigación es importante destacar el desarrollo de competencias básicas de lenguaje basadas en la conciencia fonémica de la escritura, el cual es un pilar fundamental de comprensión, producción textual, aspectos gramaticales y ortografía, siendo estas habilidades comunicativas que direccionan el aprendizaje integral de los niños y las niñas. Según los estándares básicos de competencia del área de lenguaje (MEN, 2020). La escritura en el grado primero no es solo el reconocimiento de letras y palabras, si no que implica la construcción de oraciones coherentes, reconociendo y manipulando sonidos, letras, palabras, lo anterior es una oportunidad que permite nuevos conocimientos, trabajo en equipo, la creatividad y la expresión escrita, con estrategia de enseñanza que fortalecen el aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior es fundamental el desarrollo y comprensión de las competencias del área de lenguaje, especialmente conciencia fonémica a través del juego, siendo importante el abordaje detallado no solo desde el conocimiento de cada una de las letras o formar palabras simples si no, la capacidad que se promueve en el infante para organizar ideas, comunicarlas de manera asertiva y organizadas. Así mismo es crucial que se complemente con el juego como estrategia pedagógica e interacción con el diseño de estrategias claves que motivan el reconocimiento de los sonidos asocie fonemas, sílabas y pueda combinarla para formar palabras, estas interacciones tienen como propósito fortalecer el desarrollo cognitivo, social y afectivo.

En el desarrollo del eje de la escritura conciencia fonémica se considera clave el desarrollo de competencias de lenguaje en los primeros años de la básica primaria (MEN, 2020). Es fundamental enseñarles a los estudiantes de grado primero a desarrollar la capacidad de producir textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas, en esta secuencia

es esencial con rol del maestro y el niño hacer revisión, socialización y corrección de sus textos, de igual manera identificar sonidos presentes en las palabras, oraciones y discursos que escucha para comprender el sentido de lo que oye. Lo anterior es un proceso claro que fortalece la calidad de la escritura de palabras, mejorando el pensamiento crítico, la creatividad y la expresión, proceso guiado por la maestra en formación que guía en la dinámica de la revisión, socialización y corregir los avances de escritura, igualmente guiados de los derechos básico de aprendizaje del área de lenguaje (MEN,2016), “Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes y reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras” (p. 11).

Así mismo se ha considerado que las competencias hacen parte de la formación integral de los seres humanos, que integran el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, una propuesta que parte del aprendizaje significativo, como un modelo para mejorar la calidad de la educación que requiere de la integración del saber ser con el saber conocer y el saber hacer, para llegar a una movilización de saberes explica Medina y Tobón (2010), que las competencias no son sólo habilidades sino capacidades integrales que vinculan valores y actitudes, que sean vistas como necesidad para formar múltiples dimensiones integrando aspectos sociales, emocionales y éticos, que pueden ser un desafío que se concibe la mediación de la enseñanza, gestión curricular y la evaluación, puesto que hay una serie de vacíos en la conceptualización de las competencias que dificultan de forma significativa, permitiendo que “todos los problemas educativos; y considerar que el ser humano no se reduce a competencias, sino que el ser humano es un todo integral y holístico” (Medina y Tobón, 2010, p 92).

Por lo tanto en la idea anterior, el proyecto Jugando aprendo el mundo divertido de la escritura busca desarrollar competencias básicas de la conciencia fonémica de la competencia de

escritura a través del juego, esta tiene un sentido profundo y holístico, que desarrolló la habilidad de reconocer letras, sonidos y palabras, fundamental para el aprendizaje de la escritura, pues emplear el juego como actividad lúdica, permite que los estudiantes exploren aprendiendo de manera natural, facilitando la contrición de palabras y avanzar en la enseñanza de la reglas fonológicas, como menciona Winnicott (1960), “el juego es una experiencia creativa y terapéutica que ocurre en un espacio-tiempo, una forma básica de vida.” (p. 48).

En virtud de esto, se fortalece el aprendizaje significativo mejorando la capacidad de comunicación escrita, además integrar el saber ser, saber hacer y saber convivir son herramientas esenciales que consolida la práctica de la conciencia fonémica para que los estudiantes aprendan a oír, reconocer, jugar con los sonidos de la palabras así pueden escribir correctamente y con cada actividad se motiva el trabajo en equipo, comunicación efectiva, la retroalimentación que es fundamental durante en proceso de enseñanza.

En contraste con el aprendizaje de la conciencia fonémica de la competencia de escritura actualmente se evidencia que en el aula de primero faltan materiales manipulativos que fortalezcan este proceso de enseñanza, donde es importante adaptar espacios del aula con diversos materiales visuales que facilite al educando el reconocimiento de letras, palabras y sonidos, en efecto la disponibilidad de recursos didácticos y la intensidad horario del área de español afecta directamente el proceso de enseñanza, por lo tanto es indispensable un plan trabajo organizado donde se vincule el juego para consolidar y resolver habilidades básicas de conciencia fonémica pues es esencial proporcionar apoyo diferenciado en las necesidades encontradas que resuelvan este problema de aprendizaje. Como argumenta Herrera (2023), concibe que la escritura es el arte de la imaginación que permite la creatividad en el estudiante para construir la realidad libremente, un medio que ayuda a explorar el imaginario.

Por otro lado, la tendencia educativa que se adapta a la investigación es la gamificación pues esta consiste en el uso intencionado del juego para incentivar ciertos comportamientos, predefinidos y cumplir así objetivos, su finalidad es aprovechar la predisposición de los estudiantes a actividades lúdicas para mejorar la motivación hacia el aprendizaje, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias, así mismo contribuye impulsar el uso de estrategias pedagógicas innovadoras identificando aquellas tendencias o estrategias que se desea potenciar.

Teniendo en cuenta esta idea, el enfoque se alinea a la gamificación puesto que se asocia con el juego como intención pedagógica donde se ejecutan actividades lúdicas propias que mejoran resultados de aprendizaje, en este sentido direcciona la investigación desde la implementación del plan de trabajo que tiene como propósito fortalecer el compromiso, la motivación y la enseñanza de la conciencia fonémica, promover el trabajo en equipo, la curiosidad y la exploración, siendo esenciales para desarrollar habilidades del lenguaje escrito. Siendo así desde la perspectiva de Aucoturier (2004) como se cita en MEN (2014) se concibe que “el juego en las diferentes experiencias pedagógicas asertivas donde los niños pueden movilizar sus pensamientos vinculados con el entorno” (p.14).

Gracias a esto se puede decir que las competencias y las tendencias educativas son herramientas fundamentales en la educación, pues se articulan con el diseño e implementación de estrategias basadas en el juego que incentivan y gestionan la participación de los estudiantes facilitando el aprendizaje, elementos que puede contribuir a mejorar la calidad educativa, al mismo tiempo permite a los docentes incluir la autoevaluación profesional, desde la reflexión de su propia práctica, siendo necesario hacer cambios específicos de la enseñanza (Tecnológico de Monterrey, 2022).

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada: “observo, juego y aprendo con la conciencia fonémica” para alcanzar el objetivo: desarrollar la conciencia fonémica relacionada en la competencia escritural a través del juego en los estudiantes de primero, grupo 104 de la institución educativa Guillermo Quevedo municipio de Zipaquirá Cundinamarca durante el año 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en: Realizar un diagnóstico inicial para identificar conciencia fonémica de la competencia de escritura que tienen los estudiantes de grado primero grupo 104 de la institución educativa Guillermo Quevedo, municipio de Zipaquirá Cundinamarca durante el año 2024, se estableció en el primer momento la dinámica la cajita de los sonidos donde se llamó la atención de los estudiantes con diferentes tonos de voz, explicando que la caja les enseñaría varios sonidos y palabras que van a conocer, se mostraron imágenes y señalaron sonidos escuchados de toda la palabra, el del inicio o final, en el segundo momento se realiza juego de grupos para encontrar letras y palabras haciendo uso del abecedario utilizando dos cubetas de huevos una verde y la otra amarilla, cada grupo ordena la letras según la imagen elegida.

Para el tercer momento se reconoce el esfuerzo de los estudiantes y se hace entrega de medallas con la letra inicial de su nombre, se solicita mencionar las letras que corresponde a su nombre y se recomienda seguir fortaleciendo el nombre de las letras con los sonidos que se les dificulta y como producto susceptible para el análisis de la actividad titulada: ¿Qué sonidos de las palabras reconozco?, es la grabación de un video para evidenciar los aprendizajes previos de la conciencia fonémica que tienen los estudiantes de grado primero.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en: Implementar un plan de trabajo con actividades basadas en el juego donde en su implementación se desarrolle la conciencia fonémica de la competencia de escritura de los estudiantes de grado primero grupo 104, de la institución educativa Guillermo Quevedo Z, se estableció un video que contiene los sonidos de las letras del abecedario, se organizaron grupos de cuatro estudiantes para ordenar las letras del abecedario que están en desorden, a medida que se va reproduciendo y pausando el video, van identificando las letras, sus sonidos y ordenado correctamente.

En el segundo momento se explican los conceptos de la conciencia fonémica, dando ejemplos claves donde se resalta la importancia de conocer los sonidos para aprender a leer y escribir, pasamos a formar grupos para desarrollar un juego donde deben asociar y organizar en el suelo las letras del abecedario con sus imágenes correspondientes, en el tercer momento cada grupo socializa el abecedario y menciona los sonidos de las letras de cuatro imágenes elegidas hasta formar la palabra y como producto susceptible para el análisis es la construcción de un módulo con cartón para organizar los materiales utilizados en el aprendizaje de la conciencia fonémica, este les permitirá seguir practicando los sonidos de las letras, combinar sonidos individuales para formar palabras, descomponer palabras e intercambiar sonidos diferentes al principio, medio y final de una palabra.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en: Evaluar resultados obtenidos del plan de trabajo en los estudiantes grado 104 institución educativa Guillermo Quevedo, en el mejoramiento de la conciencia fonémica de la competencia de escritura, se estableció una retroalimentación de los sonidos vistos de las letras del abecedario utilizando las cubetas e imágenes asociando cada letras con su imagen y sonido, en el segundo momento se realiza el juego del dado este contiene letras diferentes en cada una de sus caras, partiendo de

estas deben realizar dibujos con las letra que le corresponda a cada grupo, asegurando que ninguno debe tener el mismo dibujo, como producto susceptible para el análisis es la grabación de un video donde los estudiantes mencionaran los sonidos de las letras, con las palabras escritas y dibujos realizados.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados (Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen. Expresa sus ideas en torno a una sola temática a partir del vocabulario que conoce. Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, particularmente, se asocia a la conciencia fonémica destacando la escritura como derecho de ciudadanía. Según los Lineamientos Generales de Escuela de Escritura del Ministerio de Educación Nacional (2021), se afirma que en la secuencia didáctica denominada: “observo, juego y aprendo con la conciencia fonémica” facilitará aprendizaje relacionado con los fonemas, porque fortalece el pensamiento crítico, la creatividad y la expresión mejorando la habilidad de escuchar, reconocer y jugar con los sonidos de las letras.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los Derechos Básicos de Aprendizaje del área de Lenguaje (MEN, 2022) que tienen como horizonte común, el desarrollo de competencias lingüísticas que fomentan la comunicación efectiva y la expresión de ideas en diferentes entornos que contribuyen al desarrollo integral de los niños y las niñas.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Herrera (2023), MEN (2014), Abad (2008), Winnicott (1982), Aucoturier (2004), Whitehurst y Lonigan (2003). Enfoques que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales: el juego en diferentes experiencias pedagógicas es asertivo, da protagonismos a los estudiantes ya que por medio de este pueden mostrar sus capacidades, habilidades, y práctica la autonomía promoviendo el aprendizaje de la escritura como un arte de la imaginación y la creatividad, que permite construir la realidad libremente e interactuar con el mundo, siendo la escritura una actividad conscientemente dirigida que ayuda a organizar nuestro pensamiento y elaborar nuevos conocimientos.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el juego, considerado desde un enfoque de innovación como necesidad para poder cerrar brechas educativas porque la gamificación es una estrategia clave que se asocia con el juego como intención pedagógica donde se ejecutan actividades lúdicas propias que identifican tendencias a potenciar mejorando resultados de aprendizaje y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para desarrollar la conciencia fonémica de la competencia de escritura.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba reconocer los saberes previos de la conciencia fonémica mediante una actividad lúdica llamada “la cajita de los sonidos” y de acuerdo con el registro realizado de la actividad por medio de un video se encuentran trabajando en reconocer letras, sonidos y palabras a través de la combinación, descomposición e intercambiar sonidos diferentes al principio, en medio o al final de una palabra para formar una nueva.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de una actividad lúdica los estudiantes escuchan palabras, segmentan señalando sonidos, letras y palabras que permite el reconocimiento de los saberes previos, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la planeación pues esta fomenta la curiosidad, participación activa y motivación que promueve el aprendizaje significativo de la conciencia fonémica, involucrando los estudiantes en juegos de palabras, sonidos y letras del abecedario.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con la conciencia fonémica de la

competencia de escritura, tendrán mayor incidencia en la vida de niños y niñas, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena resaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el análisis y la observación de cómo los estudiantes se involucran en el aprendizaje de los sonidos de las palabras, su combinación, descomposición e intercambio de los mismos, pues las actividades lúdicas los invita a disfrutar el proceso manteniendo interés y motivación por aprender, favoreciendo el desarrollo de la conciencia fonémica de la competencia de escritura y como intelectual transformativo permitió desarrollar habilidades de observación e inferencia en los procesos pedagógicos y lograr intervenir significativamente para demostrar que las estrategias flexibles e innovadoras a través del juego fortalecen el aprendizaje de las competencias lingüísticas optimizando los resultados académicos.

Implementación

En siguiente apartado, se podrá observar una secuencia didáctica constituida por tres actividades en donde se desarrolló la conciencia fonémica de la competencia de escritura con estudiantes de 7 a 9 años de la institución educativa Guillermo Quevedo Z, del municipio de Zipaquirá Cundinamarca.

La primera actividad corresponde al objetivo uno, el cual se inicia con una actividad diagnóstica para validar saberes previos sobre la conciencia fonémica de la competencia de escritura a través del juego, lo estrategia fue planteada y ejecutada respondiendo a las necesidades de aprendizaje, la sesión estaba compuesta por tres momentos, inicio, desarrollo y cierre: para el momento inicial se realizó la dinámica de la cajita de los sonidos donde la docente en formación mostraba una imagen, leía la palabra y los estudiantes debían señalar con sus dedos los sonidos escuchados, para el segundo momento se realizaban grupos de cuatro o cinco personas identificados con un número de uno a cinco, pasamos a organizarnos en las mesas donde observaran una cubeta amarilla con letras en desorden y otra verde donde deben organizar en orden el abecedario, para el cierre se hace entrega de una medalla con la inicial de un nombre de todos los estudiante a medida que vaya mencionado cada nombre deberán pasar al frente a recibirla y mencionar como se llama y el sonido de la letra.

Lo anterior permitió durante el desarrollo de la sesión emplear dinámicas de interacción como tonos de voz suaves, altos y agudos captando la atención de los estudiantes, así mismo la caja de los sonidos que incluye asociación de imágenes con los sonidos cada letra y los que componen cada palabra, permitiendo que se desarrollara cada ejercicio de manera dinámica ajustadas al contexto, edades y capacidades individuales y colectivas, lo que facilitó identificar saberes previos.

Así mismo los materiales utilizados como la caja mágica, el abecedario en tapas, tarjeta con imágenes y las cubetas de huevos, permitieron a los estudiantes interacción con los sonidos y las letras, en cuanto a la distribución del espacio se organizó de manera adecuada ya que mediante un círculo en el centro del aula mostrando la cajita mágica, realizando preguntas, la conformación de equipos promovió el trabajo colaborativo y la participación de todo el grupo, donde la estrategia facilitó la implementación de la actividad dando como resultado la participación y el cumplimiento del objetivo planteado.

El tiempo proyectado responde adecuadamente con las necesidades educativas de los niños y niñas del grado 104, promoviendo el juego la atención, participación, curiosidad y trabajo en equipo, lo anterior dio paso para reconocer saberes previos de cada uno de los estudiantes, de esta manera se aseguró que todos los estudiantes realizaran cada ejercicio en el tiempo previsto, en cuanto a la estrategia de evaluación esta responde efectivamente a esas necesidades evidenciadas puesto que se utilizaron materiales visuales y manipulativos como imágenes, la caja mágica y las medallas, involucrando a todos en la identificación de los sonidos y las letras mediante el juego, promovieron de esta manera una interacción activa-participativa entre los estudiantes y la maestra en formación.

Así mismo la implementación de la actividad titulada ¿Qué sonidos de las palabras reconozco? Responde significativamente al diagnóstico planteado, donde inicialmente se plantea la interacción de los estudiantes con la maestra en formación desde la caja de los sonidos que invita a escuchar para señalar sonidos individuales con palabras, en el desarrollo busca el trabajo en equipo para ordenar y mencionar las letras del abecedario mencionando el sonido que conocen de cada una, finalizamos con un comentario que motive la práctica y aprendizaje de los sonidos; se evidencia los saberes previos de la conciencia fonémica con la actividad basada en el

juego, siendo que la mayoría de los niños no identificó los sonidos individuales de las letras del abecedario, de las palabras leídas y la primera letra de su nombre, de esta manera se logró observar de manera directa la participación, desempeño, la capacidad para reconocer y producir sonidos de los estudiantes.

En el desarrollo de la actividad se promueven el aprendizaje esperado ya que se involucra activamente a los estudiantes con actividades que facilitan participación, pues el círculo que se realiza, los tonos de voz para captar el interés y atención, el señalar los sonidos escuchados, ordenar las letras, el nombre, el sonido mencionando en grupo como las conocen o han escuchado, así mismo preguntas abiertas estimulan su curiosidad e interacción, en cuanto a los recursos manipulativos utilizados como las imágenes, la caja de sonidos, la cubeta de huevos, aportaron al logro del aprendizaje esperados evidenciando los aprendizajes previos de la conciencia fonémica que tienen los estudiantes de grado primero, finalmente los recursos utilizados alinearon con el objetivo planteado que facilita el aprendizaje de manera divertida y significativa de la conciencia fonémica centrada en el juego.

La estrategia número dos, llamada juego y aprendo a reconocer los sonidos de las letras se realizó con el propósito de movilizar aprendizajes de la conciencia fonémica de la competencia de escritura, la cual se dividió en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre.

A partir de un diagnóstico inicial se pudo evidenciar que los estudiantes no reconocen la combinación de los sonidos individuales, tampoco en de las letras, puesto que no descomponen palabras ni intercambian sonidos al principio, en medio o al final de la palabra, lo que permitió establecer un plan de trabajo organizado para incidir en el proceso de aprendizaje de la conciencia fonémica de la competencia de escritura desde el reconocimiento del abecedario con sus respectivos sonidos.

Para el desarrollo de la actividad se hizo necesario utilizar materiales visuales y manipulativos, como tarjetas, tapas con letras, cubeta de huevos, caja de los sonidos los que facilitaron la organización adecuada de los espacios y manejo de grupo donde fue fundamental la interacción, participación y trabajo en equipo, donde se incluyó el juego como variable esencial, lo que permitió un aprendizaje significativo en el reconocimiento de los sonidos, letras y palabras, donde el factor tiempo fue un elemento importante para el cumplimiento eficiente del objetivo planteado.

A medida que se fue desarrollando cada una de las etapas de la estrategia propuesta en la actividad se fueron evaluando para establecer el avance de los aprendizajes y poder retroalimentar los logros adquiridos, fortaleciendo de manera oportuna el proceso de enseñanza al momento de evidenciarse falencias en la pronunciación, identificación de los sonidos y palabras, lo que permitió ver el avance significativo del proceso donde se tuvieron en cuenta características generales del grado 104. En este apartado podemos decir que la implementación de la estrategia responde de manera apropiada ya que los estudiantes lograron el reconocimiento, identificación y pronunciación de los sonidos de las letras y las palabras, presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras, presentando el avance esperado en la competencia planteada.

Mediante la intervención se desarrollan actividades a partir del juego que promueven la curiosidad, participación, concentración, combinando la visualización, manipulación de letras, asociación de sonidos en la medida que se retroalimentan y refuerzan, permitiendo evidenciar desde los recursos didácticos visuales, auditivos y manipulativos que respondieron a la necesidad de aprendizaje abordada puesto que la dinámica mantuvo el interés, motivación, trabajo colaborativo, favoreciendo el aprendizaje.

La actividad correspondiente al objetivo número tres, se implementó con el propósito de valorar los aprendizajes obtenidos de la conciencia fonémica.

Con la estrategia anterior se tuvo en cuenta las necesidades de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, pues con el desarrollo de cada momento de la sesión permitió a la docente en formación valorar el proceso de aprendizaje de la conciencia fonémica de la competencia de escritura, donde fue importante despertar la motivación, curiosidad y participación activa, además el aula se organizó de manera adecuada para desarrollar la dinámica del dado pues los espacios amplios facilitan la interacción y el trabajo colaborativo entre los grupos, del mismo modo el tiempo propuesto para la actividad basada en el juego fue acorde ya que respondiendo a las características y necesidades, al dividir la actividad en tres fases, saberes previos, desarrollo del juego y el cierre, se aseguró explicaciones claras, repaso de imagen con la letra y su sonido, tirar el dado, hacer el dibujo y dictado de palabras, tiempo adecuado para que los estudiantes cumplieran con cada tarea, mostrar sus producciones y consolidar su aprendizaje.

De igual manera el diseño de la estrategia de evaluación se basó en observar detalladamente el desarrollo de la actividad con la elaboración de dibujos y la escritura de las palabras en cada grupo, esto permitió reconocer el avance significativo de los estudiantes, valorar su participación con los dibujos, sonidos de las letras y la socialización final, lo cual no solo mostraron sus conocimientos de la fonémica sino también la capacidad para asociar letras y palabras, desde el uso del juego se responde a las necesidades de los estudiantes analizando los distintos forma o ritmos de aprendizaje, siendo acorde la evaluación con lo planeado basado en la participación activa y la producción de resultados durante la ejecución de la estrategia, ya que los momentos de observación, retroalimentación y exposición facilitaron el cumplimiento del

objetivo de la sesión tres, pues con el dictado no solo se evaluó la escritura sino la comprensión de sonidos y su representación gráfica que se ajustaron a las expectativas del plan del trabajo.

Igualmente, la implementación de la actividad responde a los aprendizajes esperados ya que los estudiantes identificaron los sonidos de las letras del abecedario, practicando y aplicando sus conocimientos con el juego del dado, los dibujos y los respectivos dictados, el material visual y manipulativo reforzaron los aprendizajes de la conciencia fonémica un aprendizaje fundamental en la intervención realizada, de la misma manera permitió el logro de la competencia: escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes. Mediante la observación directa se verificó como los estudiantes aplicaban lo aprendido con sus dibujos, dictado y exposición grupal, que proporcionaron evidencias claras de la habilidad para asociar sonidos con letras y palabras, esto confirmó el cumplimiento del objetivo planteado.

Agregado a lo anterior se pudo establecer que los materiales utilizados promovieron aprendizajes significativos reafirmando que a través del juego se capta el interés, que facilita notablemente la interacción entre ellos para aprender cosas nuevas de manera colaborativa, con los roles que se establecen en el desarrollo de las actividades refuerzan el aprendizaje de las letras y sus sonidos, con los dados de letras y el trabajo por grupos facilita en contacto directo con los materiales visuales y manipulativos que ayudan eficazmente la comprensión de las letras, sus sonidos y la vinculación de imágenes contribuyendo al cumplimiento del logro.

Finalmente se puede decir que los recursos didácticos empleados como los dados, imágenes, cubetas de huevos, tapas con letras, que estaban alienados al desarrollar el juego para promover el aprendizaje de la conciencia fonémica durante el proceso de ejecución cumplieron un papel fundamental en el aprendizaje de las letras y sonidos, siendo una experiencia divertida y efectiva que mantienen la atención de los estudiantes y facilitando la comprensión del tema.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Para empezar, se hace un análisis de lo evidenciado en el desarrollo de la secuencia didáctica, donde se pudo demostrar que el juego es un recurso indispensable para promover el desarrollo del aprendizaje de la conciencia fonémica de la competencia de escritura; también es importante resaltar la necesidad de un acompañamiento más individualizado en algunos educandos que presentaron alguna dificultad en la ejecución y práctica de los sonidos. Como docente en formación esta experiencia permite reflexionar sobre la estrategia abordada donde es importante respetar ritmos de aprendizaje, resultados que motivan a continuar investigando sobre el juego intencionado que direcciona procesos de aprendizaje enfocados en la conciencia fonémica de la competencia de escritura ajustando cada estrategia que maximice el aprendizaje.

Durante la intervención realizada las fortalezas a destacar fueron la capacidad de vincular el juego como eje central, promoviendo un ambiente de aprendizaje lúdico, colaborativo y participativo. Para Abad (2008), argumenta que “El juego espontáneo y libre es una expresión privilegiada del ser humano, un medio para liberar creatividad y permitir el desarrollo tanto del individuo como del colectivo” (p.169).

Esta actividad permite involucrarse activamente facilitando la identificación, combinación descomposición e intercambio de los sonidos de las letras. Según Whitehurst y Lonigan (2003) señalan que, en un sistema alfabético, el proceso de decodificación consiste en convertir los grafemas en fonemas, mientras que la escritura implica transformar los sonidos en representaciones gráficas (p. 116). Esta intervención se volvió más accesible, donde los estudiantes lograron expresarse y comunicar sus ideas de manera continua y espontánea.

No obstante, el proceso también mostró oportunidades de mejora, aunque se empleó el juego, se hace necesario apoyo adicional para fortalecer algunos fonemas y que de esta manera

se promuevan aprendizaje significativo para todos; por otro lado, los aspectos a mejorar en la ejecución de la estrategia serían organizar grupos de trabajo más pequeños donde puedan recibir retroalimentación individualizada integrando materiales de apoyo necesarios y vinculando una rúbrica de evaluación para hacer seguimiento oportuno de los avances de aprendizaje. Teniendo en cuenta lo que plantea Medina y Tobón (2010), incluir elementos que trabajen las dimensiones sociales y emocionales fortalecería las competencias integrales en los estudiantes. Esto muestra una perspectiva importante de adaptar enfoques diferenciados que atiendan ritmos de aprendizaje en cada estudiante.

El enfoque trabajado a través del juego facilitó el aprendizaje colaborativo, donde la interacción partió de la motivación para participar y aprender. Esta dinámica promovió el reconocimiento de los sonidos de las letras y fortalecer la conciencia fonémica, cumpliendo así con los Estándares Básicos de Competencia en el área del lenguaje Ministerio de Educación Nacional (2020), direccionado al desarrollo habilidades comunicativas en el grado primero. Además, al hacer uso de los recursos manipulativos y auditivos facilitó la comprensión y aprendizaje de los fonemas, disponiendo ambientes donde los estudiantes se sintieron afianzados para comunicarse.

El diseño de las actividades multisensoriales, como la apropiación de las letras, asociación de sonidos e imágenes, tuvo un efecto positivo en los resultados de aprendizaje, ya que estos recursos fortalecieron el reconocimiento positivo de los sonidos de las letras. Sin embargo, la falta de tiempo limitó el apoyo individualizado que promoviera el avance de algunos estudiantes lo cual demuestra que, como menciona Winnicott (1960), “el juego es una experiencia creativa y terapéutica que ocurre en un espacio-tiempo.” (p. 48).

Entre los aspectos positivos, se puede mencionar la vinculación del juego y trabajo colaborativo, lo que permitió en los estudiantes la participación activa y buena disposición para aprender, sin embargo, se pudo reconocer la dificultad frente a un acompañamiento individualizado para que se logre el objetivo de aprendizaje planteado, analizando la necesidad de hacer ajustes oportunos para asegurar un aprendizaje significativo para todos. En una próxima oportunidad se tendrá en cuenta el diseño de actividades para los distintos niveles promoviendo el aprendizaje equitativo.

Acorde a lo anterior, se establece que emplear el juego con una intencionalidad pedagógica es indispensable para responder a la pregunta de investigación, ya que promueve el desarrollo de la conciencia fonémica de la competencia de escritura en los niños y las niñas, Como señala Herrera (2023), la escritura es un medio para interactuar y representar el mundo, puesto que en esta intervención, el juego influyó positivamente permitiendo así a todos los estudiantes expresar sus ideas, emociones, explorar el lenguaje, estrategia que los llevó a conectarse con su entorno y vida cotidiana.

La planeación didáctica hizo posible diseñar una secuencia estructurada de actividades que orientó significativamente el aprendizaje de los sonidos de las letras; este proceso organizado de los recursos y materiales potenció la enseñanza desde un ambiente propicio, siendo importante el uso del lenguaje claro que favoreciera el aprendizaje estructurado, dinámico y flexible. El desarrollo de este proyecto constituye una herramienta fundamental que permite direccionar el quehacer educativo y la intencionalidad pedagógica para el logro de objetivos específicos del aprendizaje, convirtiéndose esta en un requisito indispensable, ya que la planeación no es un lujo sino una necesidad, que nos posibilita incidir en el avance y desarrollo de los estudiantes.

Conclusiones

En un primer momento se reflexiona desde la intervención pedagógica implementada en el grado primero grupo 104 de la institución educativa Guillermo Quevedo Z, tuvo como objetivo central desarrollar la conciencia fonémica de la competencia de escritura a través de estrategias basadas en el juego, la cual fue diseñada para responder a características específicas del aprendizaje teniendo en cuenta necesidades cognitivas. El juego como estrategia pedagógica permitió el trabajo colaborativo, facilitando la receptividad en la construcción de habilidades para identificar, segmentar y manipular fonemas de manera significativa. No obstante, surge la reflexión de replantear la estrategia en una futura intervención para abarcar distintos niveles de aprendizaje que respondan a necesidades específicas e individuales de cada estudiante.

En tal sentido considero que los objetivos planteados se cumplieron a cabalidad, puesto que se empezó con un diagnóstico inicial para reconocer los saberes previos de la conciencia fonémica, información fundamental para definir el enfoque del plan de trabajo con actividades adecuadas que respondieran a las características del grupo, agregado a lo anterior, en la implementación de la estrategia basada en el juego fue efectiva ya que los estudiantes mostraron avances en el proceso de identificar, combinar, descomponer y pronunciar sonidos, donde cada momento permitió la exploración, la práctica y aprender del error, demostrando una mejora significativa de los sonidos individuales de las letras del abecedario. Finalmente, al evaluar resultados se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes alcanzaron los objetivos previstos del reconocimiento de los sonidos individuales de las letras y la escritura inicial. Facilitando el reconocimiento de los avances individuales y áreas a mejorar.

Las principales dificultades se destacó los diferentes niveles de desarrollo de la conciencia fonémica, puesto que algunos requieren más apoyo, en términos de tiempo resultó desafiante el cual se logró abordar a partir de los grupos de trabajo donde los estudiantes con mayor comprensión ayudaban a los otros. Al mismo tiempo, la experiencia en el proyecto de investigación permitió reflexionar desde una perspectiva pedagógica flexible e integral, ya que desde el inicio del diplomado hasta el momento fue direccionando la práctica transformadora profundizando en el juego como un enfoque especial para la enseñanza.

La proyección de la propuesta pedagógica abordada se orientó a la integrar el juego con intencionalidad pedagógica desde el currículo de competencias básicas en el área de lenguaje para el aprendizaje de la conciencia fonémica de la competencia de escritura, lo que permite adaptarse en diferentes niveles de aprendizaje y en otros grados de la institución educativa. Así mismo la experiencia sugiere lo fundamental del aprendizaje personalizado teniendo en cuenta las necesidades de cada grupo, con lo anterior considero indispensable que la institución educativa implemente un enfoque pedagógico flexible y colaborativo donde se utilicen materiales accesibles, integrando elementos cotidianos que dirija la calidad educativa y el desarrollo integral en todos los estudiantes.

El cumplimiento de los propósitos de esta propuesta y resignificación de la práctica se evidencian en los avances significativos en la conciencia fonémica de la competencia de escritura como en la transformación de la práctica pedagógica donde se materializó en una actitud reflexiva, crítica y analítica. Siendo el juego un elemento fundamental no solo para la enseñanza de competencias esenciales, sino que contribuye al desarrollo socioemocional promoviendo el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Referencias Bibliográficas

- Abad Molina, J. (2008). El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil. *Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 3, 167-188.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/ARTE0808110167A>
- Herrera, D. (2023). *El juego simbólico como estrategia pedagógica para mejorar la escritura*. [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional.
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/19354>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32,(2). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2014). *El juego en la educación inicial*.
https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2022). *Derechos básicos de aprendizaje de lenguaje*. https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Lenguaje-min.pdf
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2020). *Estándares básicos de competencia en lenguaje: Lectura, escritura y oralidad*. https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-116042_archivo_pdf1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2021). *Lineamientos Generales Escuela de Escritura*. Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe,
https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-411558_recurso_3.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Educación inicial: orientaciones pedagógicas para el desarrollo integral*. Panamericana Formas e Impresiones S.A.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341839_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Tecnológico de Monterrey. (2022). *Tendencias Educativas*. Tecnológico de Monterrey.

<https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas>

Whitehurst, G. y Lonigan, Ch. (2003). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: experiencias exitosas de Guatemala. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 35(2), 143-159. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>

Winnicott, D. (1960). *Realidad y juego*. Archive.org. <https://archive.org/details/winnicott-d.-w.-realidad-y-juego>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

<https://drive.google.com/drive/folders/1Ap-uZgINwGfr73ocGoCL1F17KCZvOw92?usp=sharing>